

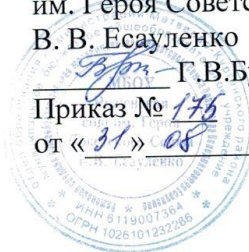


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Ряженская сош им. Героя Советского Союза В.В.Есауленко

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по
воспитательной работе
 Е.Н.Гордиенко

УТВЕРЖДЕНА
Директор МБОУ Ряженской сош
им. Героя Советского Союза
В. В. Есауленко
 Г.В.Бухтиярова

Приказ № 176
от « 31 » 08 _____ 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования
шахматного кружка
«Шахматы в школе»
(наименование курса, кружка)

Программа художественно-эстетической направленности

с. Ряженое, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа кружка «Шахматы в школе» для обучающихся 4-5 классов (начальный уровень) разработана на основе следующих нормативных документов:

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273 ЗФЗ;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования");
- СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189);
- Федеральные требования к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников (утверждены приказом Минобрнауки России от 28 декабря 2010 г. № 2106, зарегистрированы в Минюсте России 2 февраля 2011 г.);
- Письмо Минобрнауки РФ от 19.04.2011 N 03-255 «О введении федеральных государственных образовательных стандартов общего образования»
- Письмо Министерства образования и науки РФ «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования» от 12 мая 2011 г. № 03-2960.

Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю), по учебному графику будет проведено 33 часа. Программа будет выполнена за счет объединения часов по теме: «Ходы и взятие фигур».

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- осознавать значимость игры в шахматы для личного развития;
- формировать потребность в систематической игре;
- пользоваться правилами этикета при игре в шахматы;
- уметь самостоятельно выбирать интересующую литературу;
- пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

РЕГУЛЯТИВНЫЕ

- определять цель деятельности;
- самостоятельно следить за проходящими в настоящее время российскими и международными шахматными турнирами,
- самостоятельно работать с новым произведением;
- работать в парах и группах, участвовать в проектной деятельности, литературных играх;
- определять свою роль в общей работе и оценивать свои результаты.

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ

- извлекать информацию;
- интересоваться историей мировых и русских (советских) шахмат, знать имена чемпионов мира,
- ориентироваться в своей системе знаний и осознавать необходимость нового знания;
- прогнозировать ход игры
- использовать тактические приемы;
- ориентироваться в мире книг (работа с каталогом, с открытым библиотечным фондом);
- составлять аннотации к партии.

КОММУНИКАТИВНЫЕ

- доносить свою позицию до других, владея приёмами монологической и диалогической речи;
- участвовать в беседе, выражать своё мнение и аргументировать свою точку зрения;
- оценивать поведение соперника с точки зрения морали, формировать свою этическую позицию;
- высказывать своё суждение о ходе и результате игры;
- участвовать в соревнованиях;
- соблюдать правила общения и поведения.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; правильно расставлять фигуры перед игрой; сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки, принципы игры в дебюте.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.
- Программа предполагает как групповые занятия, а также проведение соревнований в классе. Так как программа курса нацелена на организацию полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы, а также реализацию творческих возможностей детей и подростков, то с этой целью рекомендуется использование следующих форм проведения занятий:
 - тематические занятия
 - игровые тренинги
 - изготовление наглядных пособий для занятий
 - просмотр видеофильмов

Методы и средства обучения:

Словесные – рассказ, объяснение, беседа.

Наглядные – показ иллюстрационных пособий, плакатов, схем, зарисовок на доске, стендов, видеофильмов, презентаций.

Практические – выполнение практических заданий в тетрадях, игровые ситуации, с помощью которых проверяется знание, решение задач, тестирование, экскурсии с целью изучения программного материала.

Формы и методы контроля:

- портфолио;
- организация тестирования и контрольных опросов;
- организация игр;
- проведение соревнований внутри класса

1 класс (32 часа; 1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Кол-во час	Дата	Содержание деятельности
1. Шахматная доска				
1.	Вводное занятие. Знакомство с шахматами.	1	05.09	Беседа о истории возникновения игры. Первоначальные понятия и термины.
2.	Шахматная доска (черные и белые, вертикаль, горизонталь и диагональ, центр)	3	12.09	Знак-во с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.
3.			19.09	
4.			26.09	
2. Шахматные фигуры				
5.	Шахматные фигуры.	2	03.10	Знакомство с фигурами белыми и черными, расстановка их на шахматной доске.
6.			10.10	
3. Начальная расстановка фигур				
7.	Начальное положение фигур на шахматной доске .	1	17.10	<p>Расстановка фигур на шахматной доске. Дидактические задания: «Мешочек», «Да и нет», «Путаница», «Кто быстрее составит фигуры».</p> <p>Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.</p>
4. Ходы и взятие фигур.				
8.	Ладья. Плывет ладья по доске.	2	24.10	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.
9.			07.11	
Дидактические задания: «Найди фигуру», «Волшебный мешочек».				
10.	Слон. Как ходит шахматный слон.	2	14.11	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.
11.			21.11	
12.	Их величества Король и Ферзь.	3	28.11	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие.

13.			05.12	Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь и король объединяют в себе ходы ладьи и слона (ходят прямо и наискосок по вертикали, диагонали и по горизонтали). Король – самая главная фигура. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин"
14.			12.12	
15.	Конь. Скачем на коне.	3	19.12	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.
16.			26.12	
17.			16.01	
18.	Пешка. Пешки - солдаты шахматной доски.	2	23.01	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.
19.			30.01	
20.	Запись позиции	2	06.02	Запись шахматных позиций. Правила записи шахматных позиций. Шахматный город, улицы и дома. Выполнение заданий.
21.			13.02	
5. Цель шахматной партии.				
22.	Шах. Что такое шах.	3	20.02	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидакт. задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидакт. задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Шах-нападение на короля любой фигуры или пешки.
23.			27.03	
24.			05.03	
25.	Мат. Что такое мат.	3	12.03	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидакт. задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Мат – это шах, от которого нет защиты. Мат- конец шахматной партии.
26.			19.03	
27.			02.04	

28.	Ничья, пат.	1	09.04	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". Пат- положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все фигуры лишены возможности двигаться. Король в это время не находится под шахом. Пат (от итал. patta «игра вничью»).
29.	Рокировка. Длинная и короткая рокировка.	1	16.04	
6. Игра всеми фигурами из начального положения.				
30. 31.	Как начинать шахматную партию. Игровая практика.	2	23.04 07.05	Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.
32.	Запись шахматной партии. Игровая практика.	1	14.05	Образец и правила записи шахматной партии. Игра всеми фигурами из начального положения
33.	Соревнования внутри группы. Подведение итогов.	1	21.05	Подведение итогов, разбор партий, ошибки и выводы.
	Итого:	33 часа		