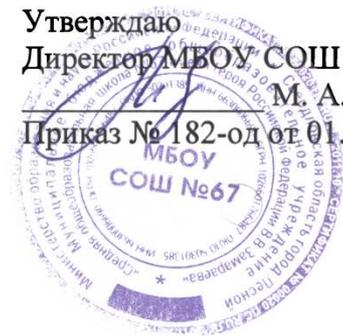


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 67
имени Героя Российской Федерации В. В. Замараева»**

Согласовано
Заместитель директора по УВР
 Ю. В. Потапова
« 01 » сентября 2018 г.

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ № 67
 М. А. Чепелева
Приказ № 182-од от 01.09.2018 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности**

**«Шахматы»
3 класс**

Интеллектуальное направление

**Разработчик:
Топоркова Вера Константиновна,
учитель начальных классов**

2018-19 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На изучение курса "Шахматы" в третьем классе отводится 1 час в неделю, 34 учебные недели. Всего 34 часа.

Учебно-методический комплект

- Учебное пособие для общеобразовательных организаций «Шахматы в школе» 1-ый год обучения, Уманская Э. Э., Волкова Е. И., Прудникова Е. А. – М.: Просвещение, 2018
- Рабочая тетрадь «Шахматы в школе» 1-ый год обучения, Уманская Э. Э., Волкова Е. И., Прудникова Е. А. - М.: Просвещение, 2018

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ

Данная Программа предусматривает достижение определённых результатов: личностных, метапредметных и предметных.

Личностные результаты освоения Программы – отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала.

Это:

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения Программы - характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;

- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнёра (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

К концу первого учебного года обучающиеся научатся:

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;

- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзём и королём;
- овладеть способом «взятия на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала и до конца с записью своих ходов и ходов соперника.

К концу учебного года дети получают возможность научиться:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Шахматная азбука»

1. год обучения.

Тема 1. Введение в образовательную программу.

Теория. Знакомство с программой «Шахматная школа». Режим занятий. Необходимое оборудование. Правила поведения на занятиях.

Тема 2. Легенды и сказания о возникновении шахмат.

Теория. Что такое шахматы и шахматная игра. Легенды о происхождении шахмат. Для чего нужно играть в шахматы.

Тема 3. Шахматная доска.

Теория. Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Практика. Дидактические игры «Вертикаль», «Горизонталь», «Диагональ».

Тема 4. Шахматные фигуры.

Теория. Фигуры белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика. Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Что общего?» и др.

Тема 5. Начальная расстановка фигур.

Теория. 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.

Практика. Дидактические игры «Мешочек», «Да и нет» др.

Тема 6. Ходы и взятие фигур.

Теория. Правила хода и взятия каждой из фигур.

ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.

ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь тяжелая фигура.

КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура.

б

ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика. «Игра на уничтожение», дидактические игры «Один в поле воин», «Лабиринт», «Битва часовых», «Атака, еще раз атака», «Двойной удар», «Ограничение подвижности»

Тема 7. Цель шахматной партии.

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

ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика. Дидактические игры: «Шах - не шах», «5 шахов», «Защита от шаха», «Мат - не мат», «Первый шах», «Рокировка».

Тема 8. Игра всеми фигурам из начального положения.

Теория. Общие положения о том, как начинать шахматную партию. Демонстрация коротких партий.

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактические игры «Два хода» и др.

Тема 9. Итоговое занятие.

Практика. Повторение программного материала в форме конкурсов, мини-соревнований, турниров.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п.п.	Раздел	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в образовательную программу	1	1	-
3.	Шахматная доска	5	1	4
4.	Шахматные фигуры	6	2	4
5.	Начальная расстановка фигур	3	1	2
6.	Ходы и взятие фигур	9	3	6
7.	Цель шахматной партии	5	1	4
8.	Игра всеми фигурами из начального положения	4	-	4
9.	Итоговое занятие	2	-	2
	Итого	34	13	21

ПОУРОЧНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 3 КЛАСС

№ урока	Тема	Содержание	Деятельность
Введение в образовательную программу (1 ч)			
1.	Обучение правилам техники безопасности (ТБ) во время занятий и соревнований.	Техника безопасности. Первоначальные понятия и термины.	Беседа по ТБ. Знакомство детей с понятием «Шахматная игра» и шахматной игры в целом
2.	История происхождения игры шахматы	Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу.	Знакомство с историей возникновения игры в шахматы.
Шахматная доска (5 ч)			
1.	Шахматная доска.	Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.	Знакомство детей с новым понятием «Шахматная доска», белыми и черными полями на шахматной доске, угловыми и центральными полями, правильным расположением шахматной доски в начале партии, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх
2.	Горизонталь.	Расстановка фигур Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «горизонталь», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
3.	Вертикаль.	Расстановка фигур Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «вертикаль», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
4.	Диагональ.	Расстановка фигур Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Повтор понятий «горизонталь» и «вертикаль», знакомство с новым понятием «диагональ», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
5.	Волшебная шахматная доска.	Дидактические задания "Перехитри	Повтор понятий «горизонталь», «вертикаль»,

		часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".	«диагональ» Знакомство с новым понятием «шахматная нотация», определение «адреса» шахматных полей, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
Шахматные фигуры (6 ч)			
1.	Ладья.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.	Знакомство обучающихся с шахматной фигурой «ладья», местом ладей в начальной позиции, способом передвижения ладьи по доске: ход и взятие, понятием «ход фигуры», «невозможный ход», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
2.	Слон	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.	Повторить ходы и взятие ладьей, знакомство обучающихся с новой шахматной фигурой «слон», местом слонов в начальной позиции, объяснить способы передвижения слона по доске: ход и взятие. Ввести новые понятия «белопольный» слон, «чернопольный» слон, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
3.	Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	Знакомство с шахматной фигурой «ферзь», местом ферзя в начальной позиции, способом передвижения ферзя по доске: ход и взятие, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.
4.	Конь	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	Знакомство с шахматной фигурой «конь», месторасположением коня в начальной позиции, способом передвижения коня по доске: ход и взятие, закрепление .
5.	Пешка	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Знакомство с пешкой, место- расположением пешки в начальной позиции, способом передвижения пешки по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
6.	Король	Место короля в начальном положении. Ход	Знакомство с шахматной фигурой королем,

		короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин"	месторасположением короля в начальной позиции, способом передвижения короля по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
Начальная расстановка фигур (3 ч)			
1.	Шахматные фигуры и начальная позиция	Расстановка фигур Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Знакомство расстановкой шахматных фигур в начальной позиции, месторасположением короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки в начальной позиции, правило «ферзь любит свой цвет», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
2.	Ценность фигур	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. "Кто сильнее", "Обе армии равны", "Выигрыш материала" (выигрыш пешки).	Знакомство с ценностью шахматных фигур, сравнительная сила фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки, с единицей измерения, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх, полная нотация, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
3.	Шахматная нотация	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика	Знакомство с обозначением вертикалей, горизонталей, шахматных полей, шахматных фигур, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
Ходы и взятие фигур (9 ч)			
1.	Шах и защита от шаха	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".	Знакомство с постановкой шаха всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, способы защиты шаха, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
2.	Мат	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	Знакомство с целью шахматной партии, с постановкой мата всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.

		большим числом шахматных фигур.	
3.	Пат, ничья	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	Знакомство с ничьей, с патом, с условиями возникновения пата, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
4.	Рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	Знакомство с особым ходом короля и ладьи: с рокировкой, короткая и длинная рокировки, с условия при которых рокировка возможна, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
5.	Взятие на проходе	Игра всеми фигурами из начального положения Демонстрация коротких партий. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	Знакомство с особым ходом пешки: взятием на проходе, с названием вертикалей, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
6.	Превращение пешки	Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	Знакомство с превращением пешки во все фигуры: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, с понятием проходная пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
7.	Мат двумя ладьями одинокому королю.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. "В угол", "Мат в два хода" Ладья и король против короля.	Знакомство с техника матования одинокого короля двумя ладьями, с методом «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
8.	Мат ферзём и ладьями одинокому королю.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Тема завлечения. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема блокировки.	Знакомство с техника матования одинокого короля ферзем и ладьей, закрепление с метода «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
9.	Мат ферзём и королём одинокому королю.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Тема завлечения. Комбинации, ведущие к достижению	Знакомство с техника матования одинокого короля ферзем и королем, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.

		материального перевеса. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема блокировки.	
Цель шахматной партии (5 ч)			
1.	Как начинать партию: дебют.	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	Знакомство с общими принципами игры в начале шахматной партии, с центром, с анализом шахматной партии, закрепить полученные зна.
2.	Ошибочные ходы в начале партии.		Знакомство с ошибочными ходами в начале партии и их последствия, «детский мат», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
3.	Тактические приёмы.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Тема завлечения. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема блокировки.	Знакомство с тактическими приемами: связка и двойной удар, с понятием материальное преимущество, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
4.	Правила поведения соперников во время игры.	Поведение соперников во время игры в шахматы	Знакомство с правилами поведения шахматиста во время партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
5.	Три стадии шахматной партии.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Тема завлечения. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема блокировки.	Знакомство с общими принципами игры в начале шахматной партии, в середине шахматной партии, в конце шахматной партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.
Игра всеми фигурами из начального положения (4 ч)			

1.	Шахматный турнир.	Подведение итогов, разбор партий, ошибки и выводы.	Игровая практика.
2.	Шахматный турнир.	Подведение итогов, разбор партий, ошибки и выводы.	Игровая практика.
3.	Шахматный турнир.	Подведение итогов, разбор партий, ошибки и выводы.	Игровая практика
4.	Шахматный турнир.	Подведение итогов, разбор партий, ошибки и выводы.	Игровая практика
Итоговое занятие (2 ч)			
1.	Спортивно - шахматный праздник.	Игра	Решение заданий
ИТОГО: 34 часа			