

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
основная общеобразовательная школа № 12
г.о. Чапаевск Самарской области**

Рассмотрена на заседании МО Руководитель МО _____/ протокол № 1 от « 30.08.» 2024г.	Проверена методист _____/И.В.Шипилова/ 30.08.2024	Утверждена Директор школы _____ /Пропадалина Приказ №134-од от 30.08. 2024
---	--	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»**

Чапаевск,

2024 - 2025 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности для 1 года обучения (2 класс) составлена на основе требований ФГОС начального общего образования, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

В программе нашли свое отражение направления Концепции преподавания учебного предмета «Физическая культура» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы и программы развития вида спорта «шахматы» в Российской Федерации.

В основе программы лежат представления об уникальности личности каждого обучающегося, индивидуальных возможностях каждого обучающегося и ученического сообщества в целом, профессиональных качествах учителей и управленческих команд системы образования, создающих условия для максимально полного обеспечения образовательных возможностей обучающихся в рамках единого образовательного пространства Российской Федерации.

В рамках школьного образования активное освоение детьми шахмат благотворно скажется на их психическом, умственном и эмоциональном развитии, будет способствовать формированию нравственных качеств, изобретательности и самостоятельности, умения ориентироваться на плоскости, сравнивать и обобщать. Дух здорового соперничества, присутствие игрового компонента, возможность личностной самореализации без агрессии, компактность, экономичность, – всё это выгодно выделяет шахматы из большого ряда иных видов спорта. Постоянный поиск оптимального решения с учётом угроз соперника, расчёт вариантов в уме (без передвижения их на доске) создают в шахматной партии почти идеальные условия для формирования конвергентного, дивергентного и абстрактного видов

мышления, а также способствуют появлению устойчивых навыков в принятии оптимальных самостоятельных решений в любой жизненной ситуации.

Цель программы:

-создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

Задачи:

- помочь ребёнку осознать, откуда и как рождаются вопросы (к диаграмме, тексту, партии);
- помочь увидеть их логику.

Нормативную правовую основу настоящей рабочей программы курса внеурочной деятельности «**Шахматы**» составляют следующие документы:

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ 4

2. Стратегия национальной безопасности Российской Федерации, Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации».

3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 05.07.2021 № 64100).

4. . Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 569 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 17.08.2022 № 69676).

5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 “Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования” (Зарегистрирован 12.07.2023 № 74229)

Основное содержание учебного курса составляют средства,максимально удовлетворяющие требованиям ФГОС начального общего образования.

«Шахматы в школе» – курс, который может быть использован в общеобразовательной школе для изучения шахматной теории и практики и включён в план внеурочной деятельности.

В современной школе большое значение имеет развивающая функция обучения,

ориентированная на развитие мышления школьников, требующая не только усвоения готовых знаний, но и, самое главное, их понимания, осознания и применения в различных метапредметных областях. Современное образование – переход от гносеологической парадигмы к личностно ориентированному, развивающему образованию, что требует изменения способов получения знаний. Согласно положениям ФГОС НОО, форма проведения современного занятия не монолог учителя, а его конструктивный диалог с учениками, в процессе которого должен осуществляться совместный поиск решения поставленной учебной задачи. В связи с этим весь курс по шахматам диалогичен. Сквозные персонажи Саша и Катя, присутствующие в учебнике и рабочей тетради, способствуют диалогизации образовательного процесса. Герои задают учащимся наводящие вопросы, побуждают их к рассуждениям и рефлексии.

Занятие по программе состоит из нескольких частей: вводно-подготовительной части (подготовка к уроку), основной части (постановка учебной задачи и поиск её решения через диалог учителя с обучающимися, коллективная работа на демонстрационной доске и с учебником, работа с шахматным словарём и материалом из рубрики «Интересные факты», самостоятельная работа и самопроверка) и заключительной части (подведение итогов).

Сохраняя все основные плюсы классической шахматной игры, учебный курс обладает рядом существенных преимуществ, важных для общеобразовательных организаций:

- компактность оборудования: шахматный инвентарь, необходимый для обучения и турниров, лёгок, мобилен и удобен при транспортировке и в использовании (шахматные доски легко и быстро раскладываются напеременах между уроками в школьных рекреациях и коридорах и так же легко убираются);
- возможность участия в игре (соревнованиях) обучающихся различного возраста, уровня подготовленности и личностных особенностей;
- высокая степень травмобезопасности.

В тематическом планировании программы отражены темы основных её разделов и даны характеристики видов деятельности обучающихся. Эти характеристики ориентируют учителя на порядок освоения знаний в области данного вида спорта.

Место курса «Шахматы в школе» в учебном плане внеурочной деятельности.

Во 2 классе на изучение курса отводится 1 час в неделю, суммарно 34 часа.

Содержание курса внеурочной деятельности.

Из истории шахмат

Сведения о возникновении шахмат и появлении их на Руси, первое знакомство с чемпионами мира по шахматам и ведущими шахматистами мира.

Базовые понятия шахматной игры

Изучение основ шахматной игры: шахматная доска, шахматные фигуры, начальная позиция фигур, шахматная нотация, ценность фигур, нападение, взятие, шахматная нотация, шах и защита от шаха, мат, пат, рокировка, взятие на проходе, превращение пешки, матование одинокого короля различными фигурами, начало шахматной партии, материальное преимущество, правила шахматного этикета, дебютные ошибки.

Практико-соревновательная деятельность

Участие детей в шахматном турнире «Первенство класса».

Планируемые образовательные результаты

Личностные результаты:

- проявление чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России через достижения отечественной сборной команды страны на мировых первенствах, чемпионатах Европы, Всемирных шахматных олимпиад;
- проявление уважительного отношения к сверстникам, культуры общения и взаимодействия, нравственного поведения, проявление положительных качеств личности, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам, решение проблем в процессе занятий шахматами;
- ценности здорового и безопасного образа жизни, усвоение правил безопасного поведения в учебной, соревновательной, досуговой деятельности и в чрезвычайных ситуациях при занятии шахматами.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели и задачи своего обучения средствами шахмат, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности в физкультурно-спортивном направлении;
- умение планировать пути достижения целей с учетом наиболее эффективных способов решения задач средствами плавания в учебной, игровой, соревновательной и досуговой деятельности, соотносить свои действия с планируемыми результатами в шахматах, определять и корректировать способы действий в рамках предложенных условий;
- умение владеть основами самоконтроля, самооценки, выявлять, анализировать и находить способы устранения ошибок при выполнении технических приемов и соревнований по шахматам;
- умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.

Предметные результаты:

- понимание значения шахмат как средства развития общих способностей и повышения функциональных возможностей основных систем организма и укрепления здоровья человека;
- знание правил проведения соревнований по шахматам в учебной, соревновательной и досуговой деятельности;
- владение правилами поведения и требованиями безопасности при организации занятий шахматами;
- участие в соревновательной деятельности внутри школьных этапов различных соревнований, фестивалей, конкурсов по шахматам;
- знание и выполнение тестовых упражнений по шахматной подготовленности для участия в соревнованиях по шахматам.

Содержание программы.

1- год обучения

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

Дидактические игры и задания

- "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

II Раздел. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "Что общего?". Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

III Раздел. 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.

Дидактические игры и задания

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции.
- "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальной позиции, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если

утверждение верно, то мяч следует поймать.

IV Раздел. 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.

Дидактические игры и задания

- "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
- "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур/
- "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

V Раздел. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

- "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.
- "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

VI Раздел. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

- "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур - 2 шт.
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 3 шт.
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации
- мешочек, сшитый из ткани для игры «Волшебный мешочек»

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела. Темы	Кол- во часов	Виды деятельности	ЭОР
Раздел 1. Шахматная доска. 1ч				
1	Знакомство с шахматной доской	1 ч	<p>Занятие-путешествие. Знакомство с понятиями : шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <p>Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=LfTaaadc9j8s</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c3bf1198-6f68-403f-95c2-6eb76a9ef449/?interface=themcol</p>
Раздел 2. Шахматные фигуры. 2ч				
2	Знакомство с шахматными фигурами	2 ч	<p>Знакомство: Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <p>«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p> <p>«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p>	<p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/09576eee-2d6b-43fe-b071-cdf52aff3214/?interface=electronic</p>

			<p>«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».</p> <p>«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p> <p>«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	
--	--	--	--	--

Раздел 3 Начальная расстановка фигур 17 час

3	Ходы и взятие фигур.	1	<p>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.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <p>"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция</p>	<p>https://ya.ru/video/preview/2649041751026270506</p> <p>https://ppt-online.org/1079493?ysclid=ltepfg2li3935400792</p>
4	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1		
5	Ладья в игре.	1		
6	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1		
7	Слон в игре.	1		
8	Ладья против слона.	1		

9	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	<p>мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p> <p>"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).</p> <p>"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.</p> <p>"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.</p> <p>"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с</p>
10	Ферзь в игре.	1	
11	Ферзь против ладьи и слона.	1	
12	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	
13	Конь в игре.	1	
14	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	
15	Знакомство с пешкой.	1	
16	Пешка в игре.	1	
17	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	
18	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	
19	Король против других фигур.	1	

			<p>целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.</p> <p>"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но приточной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p> <p>"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p>"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур/</p> <p>"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но "заминированными" полями.</p> <p>Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p>	
--	--	--	--	--

Раздел 4. Цель шахматной партии. 9 ч

20	Шах.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в	https://www.youtube.com/watch?v=bZ0
----	------	---	-----------------------------	---

21	Шах.	1	<p>один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <p>"Шах или не шах". Приводятся ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>"Мат или не мат". Приводятся ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>	1XXoJYr4
22	Мат.	1		
23	Мат.	1		
24	Ставим мат.	1		
25	Ставим мат.	1		
26	Ничья, пат.	1		
27	Рокировка.	1		
28	Рокировка.	1		

Раздел 5 Игра всеми фигурами из начального положения. 6 ч

29	Шахматная партия.	1	<p>Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <p>"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать</p>	https://ya.ru/video/preview/7311368023191538839
30	Шахматная партия.	1		
31	Повторение программного материала.	1		

32	Повторение программного материала.	1	угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителяученик отвечает двумя своими ходами.	
33-34	Шахматный турнир	2		
	ИТОГО	34 Ч		

