

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Солонецкая средняя общеобразовательная школа»**

Утверждено
приказом директора
МКОУ «Солонецкая СОШ»
от 01.09.2020 г. № 62-од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«шахматы»**

Составитель:
Шибкеев А.Ю.
учитель физической культуры и ОБЖ

Солонцы, 2020

Рабочая программа разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования. **Цель:** развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от нагляднообразного мышления до комбинаторного, тактического и творческого

Задачи:

- развитие внимания и мотивации школьника;
- развитие наглядно-образного мышления;
- организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся;
- включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей,
- целеустремлённости и настойчивости в достижении результата.

Возрастная группа обучающихся представляет систему интеллектуально развивающих занятий для детей 1-4 класса.

Объем часов, отпущенных на занятия. Кружок включает по 1 занятию в неделю. 1-33 часа, 2-4 класс - 34 часа.

Продолжительность одного занятия 25-30 минут.

I. Результаты освоения программы внеурочной деятельности

В результате прохождения программы, у обучающихся будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия.

Личностные результаты:

1 класс

- называть и объяснять свои чувства и ощущения от созерцаемых произведений искусства, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно определять и объяснять свои чувства и ощущения, возникающие в результате созерцания, рассуждения, обсуждения;
- в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершить.

2 класс

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

3 класс

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

4 класс

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

Метапредметные результаты

1 класс

Регулятивные:

- определять и формулировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией;
- с помощью учителя объяснять выбор наиболее подходящих для выполнения задания;
- учиться готовить рабочее место и выполнять практическую работу по предложенному учителем плану с опорой на образцы, рисунки;
- выполнять контроль точности разметки деталей с помощью шаблона;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности группы.

Познавательные:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- делать предварительный отбор источников информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке; пользоваться памятками
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и их образы.

Коммуникативные:

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в рисунках, доступных для выполнения задания;
- слушать и понимать речь других, выполнять работу в паре: договариваться о правилах взаимодействия, общаться с партнёром в соответствии с определёнными правилами;
- формулировать высказывания, задавать вопросы, адекватные ситуации и учебной задаче;
- проявлять инициативу в ситуации общения

Метапредметные результаты

Мероприятие	Срок	Форма проведения
Правила хода и взятия каждой из фигур	ноябрь	викторина
«В стране шахмат»	май	викторина

2 класс

Регулятивные:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; *Познавательные:*
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

Коммуникативные:

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Метапредметные результаты

Мероприятие	Срок	Форма проведения
Ценность фигур	ноябрь	викторина
«Достижение мата путем жертвы шахматного материала»	май	игра

3 класс

Регулятивные:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; *Познавательные:*

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; - владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; *Коммуникативные:*

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Метапредметные результаты

Мероприятие	Срок	Форма проведения
«На Мат»	ноябрь	игра

«Комбинация в дебюте»	май	игра
-----------------------	-----	------

4 класс

Регулятивные:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи; *Познавательные:*

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования; *Коммуникативные:*

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Метапредметные результаты

Мероприятие	Срок	Форма проведения
«Мат в три хода»	ноябрь	учебная игра
«Шахматный бой»»	май	игра

II. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

1 класс

Раздел, тема	Содержание	Формы организации и виды деятельности

Шахматная доска 2ч	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Словесный, наглядный, практический метод
Шахматные фигуры 2ч.	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	
Начальная расстановка фигур. 2 ч.	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.	
Ходы и взятие фигур 16 ч.	(Основная тема учебного курса.) 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.	
Цель шахматной партии 9 ч.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	
Игра всеми фигурами из начального положения 2 ч.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	

2 класс

Раздел, тема	Содержание	Формы организации и виды деятельности
Повторение изученного материала. 2 ч.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Словесный, наглядный, практический метод
Краткая история шахмат. 1 ч.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	
Шахматная нотация. 2 ч.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	
Ценность шахматных фигур. 2 ч.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	

Техника матования одинокого короля 6 ч.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь	
	против короля. Король и ладья против короля.	
Достижение мата без жертвы материала 3 ч.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	
Шахматная комбинация 18 ч.	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	

3 класс

Раздел, тема	Содержание	Формы организации и виды деятельности
Повторение изученного материала 4 ч.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Словесный, наглядный, практический метод
ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. 25 ч	Решение задания «Мат в 1 ход». Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. «Повторюшка- хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. «Выведи фигуру». Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают	

	пешки. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Типичные комбинации в дебюте. Типичные комбинации в дебюте (более	
Повторение программного материала 5 ч.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	

4 класс

Раздел, тема	Содержание	Формы организации и виды деятельности
Повторение изученного материала. 3 ч.	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Словесный, наглядный, практический метод
Игровая практика 31ч.	<p>ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Игровая практика. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания «Выйгрыш материала». Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.</p>	