

Ростовская область, Октябрьский район, хутор Киреевка  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 3

Утверждаю  
Директор МБОУ СОШ №3  
приказ от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ А.Д. Цуриков  
МП

(ПРОЕКТ)  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по курсу внеурочной деятельности**  
**«Шахматная школа»**  
на 2020-2021 учебный год

**Направление:** общеинтеллектуальное  
**Начальное общее образование** 4 класс  
**Количество часов:** 33

Учитель: Гребенюк Ксения Николаевна  
(ФИО учителя)

\_\_\_\_\_  
(подпись)

## **1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности « Шахматная школа». 4 класс**

### **Личностные результаты:**

- формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни.

### **Метапредметные результаты:**

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.
- развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

### **Предметные результаты:**

*Обучающиеся научатся :*

- формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;
- овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);
- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;
- выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;
- узнают 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;

- узнают названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- выучат 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 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

*Обучающиеся получают возможность научиться:*

- выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;

## **2. Содержание курса внеурочной деятельности « Шахматная школа».4 класс**

### **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.

### **Шахматные фигуры**

Белые, черные фигуры. Виды шахматных фигур. Начальная расстановка фигур.

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.

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 начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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» – важная 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.

## **Шах**

Шах. Шах. ферзе, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха..

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**

«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.

### **Шахматная партия**

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.

«Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

### **Формы организации:**

- практическая игра,
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов,
- дидактические игры и задания,
- игровые упражнения;
- теоретические занятия,
- шахматные игры,
- участие в турнирах и соревнованиях.

### **Виды деятельности:**

Дискуссионное общение, игра, беседы, решение ситуационных задач и т.д.

## **3. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Шахматная школа» 4 класс**

<b>Тема</b>	<b>Количество часов</b>
Шахматная доска	3
Шахматные фигуры	18
Шах	3
Мат	6
Шахматная партия	3
<b>Итого</b>	<b>33</b>

**4. Календарно-тематическое планирование курса внеурочной деятельности  
«Шахматная Школа» 4 класс**

№ п/п	Дата	Тема	Кол-во часов
<b>1 четверть</b>			
<b>Шахматная доска (3 часа)</b>			
1		Знакомство с шахматной доской	1
2		Белые и черные поля	1
3		Расположение доски между партнерами. Для чего нужны цифры и буквы на шахматной доске.	1
<b>Шахматные фигуры (18 часов)</b>			
4		Черные и белые фигуры. Виды шахматных фигур	1
5		Начальная расстановка фигур	1
6		Шахматная доска и фигуры	1
7		Знакомство с шахматной фигурой «Ладья»	1
8		Ладья в игре	1
<b>2 четверть</b>			
9		Знакомство с шахматной фигурой «Слон»	1
10		Слон в игре	1
11		Знакомство с шахматной фигурой «Ферзь»	1
12		Ферзь в игре	1
13		Ферзь против ладьи и слона	1
14		Знакомство с шахматной фигурой «Конь»	1
15		Конь в игре	1
<b>3 четверть</b>			
16		Конь против ферзя, ладьи, слона	1
17		Знакомство с шахматной фигурой «Пешка»	1
18		Пешка в игре	1
19		Пешка против ферзя, ладьи, слона	1
20		Знакомство с шахматной фигурой «Король»	1
21		Король против других фигур	1
<b>Шах (3 ч.)</b>			
22		Шах	1
23		Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	1

24		Защита от шаха	1
<b>4 четверть</b>			
<b>Мат (6ч.)</b>			
25		Мат .Цель игры	1
26		Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	
27		Ничья, пат. Отличие от мата	1
28		Варианты ничьей	1
29		Рокировка.	1
30		Длинная и короткая рокировка	1
<b>Шахматная партия (4ч.)</b>			
31		Игра всеми фигурами из начального положения	1
32		Игра всеми фигурами из определенного положения	1
33		Повторение программного материала	1