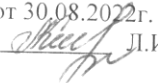
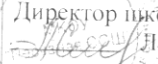



Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Песчаная средняя общеобразовательная школа»  
Приютненского района Республики Калмыкия

Рассмотрена и принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол №1 от 30.08.2022г.  
Председатель:  Д.И.  
Кожихова

«Утверждаю»  
Приказ №12  
от 30 августа 2022г.  
Директор школы  
 Д.Х. Селокова



**Рабочая программа  
по внеурочной деятельности  
«Шахматы»**

*Срок реализации:* 2022- 2023 учебный год

*Класс:* 3

*Составитель:* учитель начальных классов

*Очирова Анита Вениаминовна*

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по шахматам адресована для учащихся 3 класса средней общеобразовательной школы и составлена на основе авторской программы к завершённой предметной линии учебников «Шахматы в школе» для 3 класса под редакцией Е.А. Прудниковой, Е.И. Волковой., рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены авторами программы Е.А. Прудниковой, Е.И. Волковой ).

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Цель программы.**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

### **Задачи:**

#### Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;
- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- овладение навыками игры в шахматы.

#### Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

#### Воспитательные:

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.**

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

метапредметные результаты – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

предметные результаты – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

**Определять и высказывать** простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делать выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

#### **1. Регулятивные УУД:**

**Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

**Проговаривать** последовательность действий.

Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

## **2. Познавательные УУД:**

Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

## **3. Коммуникативные УУД:**

Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать* и *понимать* речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

## **4. Предметные результаты освоения программы курса.**

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, 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;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

## **МЕТОДЫ И ТЕХНОЛОГИИ РАБОТЫ С ОДАРЁННЫМИ ОБУЧАЮЩИМИСЯ**

В учебном процессе развитие одарённого ребёнка следует рассматривать как развитие его внутреннего деятельностного потенциала, способности быть автором, творцом активным создателем своей жизни, уметь ставить цель, искать способы её достижения, быть способным к свободному выбору и ответственности за него, максимально использовать свои способности. Методы и формы работы учителя должны способствовать решению обозначенной задачи. Для этой категории детей предпочтительны методы работы:

-исследовательский;

-частично-поисковый;

- проблемный;
- проективный;

Формы работы:

- классно-урочная (работа в парах, в малых группах),
- разноуровневые задания, творческие задания;
- консультирование по возникшей проблеме;
- дискуссия;
- игры.

Очень важны:

- предметные олимпиады
- интеллектуальные марафоны;
- различные конкурсы и викторины;
- словесные игры и забавы;
- проекты по различной тематике
- ролевые игры;
- индивидуальные творческие задания.

**В работе с одаренными детьми наиболее эффективными из современных педагогических технологий являются технологии продуктивного обучения и компетентностного подхода.** Такие педагогические технологии, как:

- Технология развития критического мышления
- Технология разноуровневого обучения;
- Проблемное обучение;
- Метод проектов;
- Игровые технологии, приемы и методы;

- Кейс-технологии;
- Технология интегрированного обучения;
- Информационно-коммуникационные технологии (в частности дистанционное обучение) и другие.

**Технология «Развитие критического мышления** - это одна из технологий, наиболее отвечающих требованиям ФГОС, т.к. её применение позволяет добиваться таких образовательных результатов, как умение работать с увеличивающимся и постоянно обновляющимся информационным потоком в разных областях знаний; умение выражать свои мысли (устно и письменно) ясно, уверенно и корректно по отношению к окружающим; умение вырабатывать собственное мнение на основе осмысления различного опыта, идей и представлений;

умение решать проблемы; способность самостоятельно заниматься своим обучением (академическая мобильность); умение сотрудничать и работать в группе; способность выстраивать конструктивные взаимоотношения с другими людьми. Все эти задачи решаются через разнообразные способы и приемы работы с текстом.

**Разноуровневое обучение** — это педагогическая технология, которая дает возможность каждому ученику овладевать учебным материалом по отдельным предметам школьной программы на разном уровне, но не ниже минимального, в зависимости от способностей и индивидуальных особенностей личности каждого учащегося. Разноуровневое обучение предполагает не только дифференцирование знаний по степени сложности, но и дифференцирование целей урока для каждой группы обучающихся, а также заданий, выполнение которых предполагает достижений этих целей, условий выполнений этих заданий, а также форм контроля за его выполнением. При применении технологии разноуровневого обучения именно определение цели урока и подбор заданий и форм деятельности для одаренных учащихся чаще всего вызывают затруднения у учителя.

**Проблемное обучение** предполагает строго продуманную систему проблемных ситуаций и задач, соответствующих познавательным возможностям обучаемых. Проще всего технологию проблемного обучения применять на уроках открытия нового знания: на этапах фиксации индивидуального затруднения в пробном действии; выявления места и причины затруднения; построения проекта выхода из затруднения и на этапе реализации построенного проекта.

**Метод проектов** как элемент творческой деятельности учащихся сегодня прочно занял свое место среди современных педагогических технологий и широко применяется как в урочной, так и во внеурочной деятельности. Работа над проектом создает максимально благоприятные условия для мотивации к говорению, т.е. стремление к реализации своих знаний в ситуации, приближенной к реальной коммуникации, развивает воображение, фантазию, мышление. В случае выполнения группового проекта развивается умение рационально разделить обязанности. Появляется чувство ответственности за свою часть работы. При достижении поставленной цели появляется удовлетворение от деятельности, нередко повышается самооценка. Поскольку при выполнении проекта отсутствует формализм официального занятия, работа над ним происходит в более комфортной эмоциональной обстановке.

**Игровые технологии, приемы и методы.** В игре особенно полно и порой неожиданно проявляются способности ребенка. Это универсальное средство, помогающее превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие.

**Кейс-технологии** объединяют в себе одновременно и ролевые игры, и метод проектов, и ситуативный анализ. Кейсы отличаются от обычных образовательных задач. Задачи имеют, как правило, одно решение и один правильный путь, приводящий к этому решению, кейсы имеют несколько решений и множество альтернативных путей, приводящих к нему. В кейс-технологии производится анализ реальной ситуации, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. Кейс-технологии – это не повторение за учителем, не пересказ параграфа или статьи, не ответ на вопрос преподавателя, это анализ конкретной ситуации, который заставляет поднять пласт полученных знаний и применить их на практике.

**Технология интегрированного обучения** – одна из наиболее востребованных технологий в логике требований ФГОС. Интегрированные уроки, как и выполнение интегрированных (межпредметных) социальных или научно-исследовательских проектов, развивают потенциал самих учащихся, побуждают к активному познанию окружающей действительности, к осмыслению и нахождению причинно-следственных

связей, к развитию логики, мышления, коммуникативных способностей. Форма проведения интегрированных уроков нестандартна, интересна. Использование различных видов работы в течение урока поддерживает внимание учеников на высоком уровне, что позволяет говорить о достаточной эффективности уроков. Интегрированные уроки раскрывают значительные педагогические возможности. Интеграция в современном обществе объясняет необходимость интеграции в образовании. Современному обществу необходимы высококлассные, хорошо подготовленные специалисты. Подготовка и проведение интегрированных уроков предлагает и самому учителю возможность самореализации, самовыражения, творчества, способствует раскрытию способностей не только обучающихся, но и педагога

**Информационно-коммуникационные технологии** и в частности возможности применения **дистанционного обучения**. Возможность использовать на уроке современное техническое оборудование (интерактивную доску, компьютеры с доступом в Интернет, систему дистанционного голосования (для тестирования), документ-камеру и многое другое) не только оптимизирует процесс обучения, но и делает его привлекательнее для современного обучающегося. Одной из главных возможностей дистанционного обучения является пересылка учащимся образовательных контентов. Учащиеся, которые по каким-либо причинам временно не посещают занятия, могут быть полностью информированы о том, что изучают в данное время их одноклассники, что им задается в качестве домашнего задания, могут задать вопросы учителю, что помогает им не «отстать». Также, имея в доступе материал, необходимый для усвоения, обучающийся может заниматься в удобное для себя время, в удобном месте и в удобном темпе. Очень удобным является также самостоятельная работа учащихся к восприятию нового материала или работа по закреплению изученного с использованием образовательных ресурсов Интернет.

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

Учебно-методический комплект **«Шахматы»-3 год обучения** .

Среди наиболее ценных авторских инноваций третьего года можно выделить:

- доступное для третьеклассников объяснение игры в дебюте, подкрепленное нестандартными дидактическими заданиями;
- приведение большого количества трехходовых партий;
- необходимое внимание к методам защиты от детского мата;
- разработка оригинальных дидактических заданий;
- объяснение на уроках только тех эндшпильных позиций, которые доступны ученикам третьего класса.

Программой предусматривается 34 учебных занятия, одно занятие в неделю. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие учащихся материал.

Дети приобретают умение создавать и реализовывать матовые угрозы при небольшом материальном или позиционном перевесе. И только после этого дети практикуются в нахождении матовых шахматных комбинаций, когда к выигрышу ведет красивый тактический удар (жертвуется одна из фигур).

## **Теоритические основы и правила шахматной игры (21ч)**

### Сведения из истории шахмат.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цели, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения соревнований по шахматам, системы проведения шахматных соревнований.

### Базовые понятия шахматной игры.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигуры, нападение, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, основные тактические приемы, шахматная партия, запись шахматной партии, основы дебюта, атака на рокировавшегося и нерокировавшегося короля в начале партии, атака при равносторонних и разносторонних рокировках, основы анализа шахматной партии, основы пешечных эндшпилей.

### **Практико-соревновательная деятельность (13ч)**

Конкурсы решения позиций.

Соревнования.

Шахматный праздник

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

### **К концу третьего года обучения дети научатся:**

- принципам игры в дебюте;
- основным тактическим приемам;
- терминам *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

## **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**



<b>Раздел 1. Повторение.</b>		
1	Повторение изученного материала.	1
2	Игровая практика.	1
3	Повторение изученного материала.	1
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1
<b><u>ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u></b>		
5	Двух- и трехходовые партии.	1
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
10	Решение заданий.	1
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
12	Решение заданий	1
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1

14	Решение заданий.	1
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1
16	Решение задания “Выведи фигуру”.	1
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоступство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1
18	Решение заданий.	1
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
20	Решение заданий.	1
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1
22	Решение заданий.	1
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
24	Решение заданий.	1
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
26	Решение заданий.	1
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
28	Решение заданий.	1
29	Типичные комбинации в дебюте.	1

30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1
31	Повторение программного материала.	1
32	Повторение программного материала.	1
33	Повторение программного материала.	1
34	Шахматный праздник	1
	<b>Всего:</b>	<b>34 часа</b>

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ. 3 КЛАСС

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности	Дата проведения	
				По плану	По факту
<b>Раздел 1. Повторение</b>					
1	Повторение изученного материала.	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.		
2	Игровая практика.				
3	Повторение изученного материала.			Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).	
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной			

		партии				
	<b><u>1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u></b>	Игровая практика				
5	Двух- и трехходовые партии.		Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).			
6	Решение задания “Мат в 1 ход”					
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.			Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.		
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.			Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата		
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.					
10	Решение заданий.					
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.			Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.		
12	Решение заданий					
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.			Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.		
14	Решение заданий.					

15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.		Дидактическое задание “Выведи фигуру”.		
16	Решение задания “Выведи фигуру”.				
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.		
18	Решение заданий.				
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.		
20	Решение заданий.				
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.		
22	Решение заданий.				
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.			

24	Решение заданий.				
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.		
26	Решение заданий.				
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.				
28	Решение заданий.				
29	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).				
31	Повторение программного материала.				
32	Повторение программного материала.				
33	Повторение программного материала. Решение шахматных задач.				
34	Шахматный праздник				
ИТОГО ЗА ГОД: 34 ЧАСА.					

