

Ростовская область Верхнедонской район хутор Мещеряковский
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Верхнедонского района Мещеряковская средняя общеобразовательная школа

Рассмотрено и рекомендовано
к утверждению педагогическим советом
протокол от 29.08.2022 № 1



Утверждена приказом
от 30.08.2022 №93
Директор школы:
Сычева Е.В.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ШАХМАТЫ»
ОСНОВНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ (3 КЛАСС)
НА 2022 – 2023 УЧЕБНЫЙ ГОД**

Учитель: Сычева Елена Владимировна

Раздел 1. «Пояснительная записка»

Рабочая программа составлена на основе Федерального государственного стандарта начального образования и авторской программы «Шахматы – школе».

Закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации»
В соответствии с годовым календарным графиком на внеурочную деятельность «Шахматы» отведен 0,5 час в неделю (16 часов в год).

Раздел 2. «Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса»

Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

К концу *третьего года* обучения дети должны **знать**:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу *третьего года* обучения дети должны **уметь**:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Раздел 3. «Содержание учебного предмета, курса»

1. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

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). *Дидактические игры и задания*

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

2. **ОСНОВЫ ДЕБЮТА.** Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него.

Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход **нерокированному королю**”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“**Поймай ладью**”, “**Поймай ферзя**”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“**Защита от мата**” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“**Выведи фигуру**” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“**Поставить мат в 1 ход “повторюшке”**”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“**Мат в 2 хода**”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“**Выигрыш материала**”, “**Накажи “пешкоеда”**”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“**Можно ли побить пешку?**”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“**Захвати центр**”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“**Можно ли сделать рокировку?**”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“**В какую сторону можно рокировать?**”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“**Чем бить черную фигуру?**”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“**Сдвой противнику пешки**”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

3. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания “**Выигрыш материала**”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“**Мат в 3 хода**”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“**Сделай ничью**” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

4. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие

рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

Раздел №4. «Тематическое планирование»

3 класс

Тема раздела	Кол-во часов
Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	5
Основы дебюта	6
Основы миттельшпиля	3
Основы эндшпиля	3
Всего	16

Календарно-тематическое планирование Шахматы.

3-й год обучения

№ п/п	Дата		Тема занятия	Краткое содержание занятия
	По плану			
I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. 3 ч.				
1	06.09.2022		Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	<i>Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i>
2	13.09.2022		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур.	Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).
3	20.09.2022		Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.
II. Основы дебюта. 6 ч.				
4	27.09.2022		Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Детский мат. Защита.	<i>Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).</i>
5	04.10.2022		Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	<i>Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».</i>
6	11.10.2022		Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты.	<i>Дидактическое задание «Выведи фигуру».</i>
7	18.10.2022		Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. «Пешкоедство». Принципы игры в дебюте. Борьба за центр.	<i>Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».</i>
8	25.10.2022		Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки?	<i>Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», «Не получают ли белые мат, если рокируют?».</i>
9	08.11.2022		Основы дебюта. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	<i>Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдвой противнику пешки». Очень коротко о дебютах</i>
III. Основы миттельшпиля. 3 ч.				
10	15.11.2022		Основы миттельшпиля. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.	Правила миттельшпиля.
11	22.11.2022		Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала».</i>
12	29.11.2022		Основы миттельшпиля. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.
IV. Основы эндшпиля. 3 ч.				
13	06.12.2022		Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи).	<i>Дидактические задания «Выигрыш материала», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>
14	13.12.2022		Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	<i>Дидактическое задание «Квадрат».</i>
15	20.12.2022		Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.
16	27.12.2022		Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

