

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования и науки Мурманской области  
Управление образования администрации города Мончегорска  
МБОУ СОШ № 5

Утверждена приказом № 256 от 31.08.2023 г.

**Рабочая программа**  
**курса внеурочной деятельности «Шахматы»**  
**для 4 класса**

**ФГОС НОО**

**Мончегорск 2023г**

<b>Направление</b>	общеинтеллектуальное направление
<b>Сроки реализации</b>	1 год
<b>Место курса в плане внеурочной деятельности</b>	План внеурочной деятельности отводит <b>34 часа</b> для изучения курса: 4 класс - 34 часа (1 час в неделю)
<b>Личностные и метапредметные результаты</b>	<p><b>Личностные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;</li> <li>- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;</li> <li>- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;</li> <li>- формирование основ шахматной культуры;</li> <li>- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья; - наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;</li> <li>- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;</li> <li>- уважительное отношение к иному мнению;</li> <li>- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками; - этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;</li> <li>- умение управлять своими эмоциями;</li> </ul>

- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим;

**Метапредметные результаты:**

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 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, вечный шах, двойной удар;

	<p>- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры, обозначение ходов при записи партии;</p> <p>- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.</p>
<p><b>Содержание курса внеурочной деятельности</b></p>	<p><b>1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА (3 часа).</b> 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.</p> <p><b>2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (2 часа).</b> 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.</p> <p><b>3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (2 часа).</b> Начальное положение; 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.</p> <p><b>4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (16 часов).</b> 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</p>

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.

**5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (7 часов).** 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.

**6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (3 часа)**

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.

<b>Форма организации учебных занятий, основные виды учебной деятельности</b>	В ходе организации внеурочной деятельности будут использоваться следующие формы занятий: решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения, теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки, участие в турнирах и соревнованиях. В ходе организации внеурочной деятельности будут использоваться следующие виды деятельности: игровая деятельность, познавательная деятельность, проблемно-ценностное общение, досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение)
<b>Форма оценивания результатов внеурочной деятельности</b>	Турнир по шахматам

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности разработано с учетом рабочей программы воспитания

### Тематическое планирование

<b>Разделы</b>	<b>Кол-во часов</b>
Шахматная доска	3
Шахматные фигуры	2
Начальная расстановка фигур	2
Ходы и взятие фигур	16
Цель шахматной партии	7
Игра всеми фигурами из начального положения	4
Всего	34