

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Самарской области

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа №3 города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области

ГБОУ СОШ №3 г. Сызрани

## РАССМОТРЕНО

на заседании МО учителей  
начальных классов

председатель МО  
учителей начальных классов  
\_\_\_\_\_ Гусева О.Г.

Протокол №1  
от "29" 08. 2022 г.

## СОГЛАСОВАНО

заместитель директора по

УВР \_\_\_\_\_

Дорина Е.В.

Протокол №1  
от "29" 08. 2022 г.

## УТВЕРЖДЕНО

директор ГБОУ СОШ №3.

г. Сызрани \_\_\_\_\_

Симонова Т.П.

Приказ № 496  
от "29" 08. 2022 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Предмет (курс): « Ш а х м а т ы в ш к о л е »

Класс: 1-4

Количество часов по учебному плану 34 часа в год, 1 час в неделю.

Составлена в соответствии с Примерной рабочей программой по математике.

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Математическая радуга» уровня начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 г. № 286, зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 05.07.2021 г., рег. номер — 64100), а также ориентирована на целевые приоритеты, сформулированные в Примерной программе воспитания, ООП НОО и учебного плана ГБОУ гимназии г.Сызрани, на основе авторской программы по внеурочной деятельности «Шахматы - школе: для начальных классов общеобразовательных учреждений», И.Г.Сухин. Обнинск: «Духовное возрождение».

### Место предмета в учебном плане

Согласно учебному плану ГБОУ СОШ №3 г.Сызрани всего на изучение курса внеурочной деятельности «Шахматы - школе» в начальной школе выделяется **135** часа.

**В 1 классе** на изучение курса отводится 33 часа; **во 2-4 классах по 34** часа (1 час в неделю, 34 учебные недели).

### Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы-школе»

#### Ожидаемые результаты:

- овладение навыками игры в шахматы;
- интеллектуальное развитие детей;
- результативное участие в соревнованиях различных уровней.

#### Предполагаемые результаты реализации программы

Федеральный государственный стандарт начального общего образования формулирует требования к результатам освоения курса по внеурочной деятельности в единстве **личностных, предметных и метапредметных результатов.**

*Личностными результатами* изучения данного внеурочного курса являются:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

*Предметные и метапредметные результаты* представлены в содержании программы в разделах «Учащиеся должны знать» и «Учащиеся должны уметь».

#### **К концу изучения учащиеся должны знать:**

- шахматную доску и её структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

#### **К концу изучения учащиеся должны уметь:**

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять

наличие материального перевеса;

- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути её достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

## **Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы-школе»**

### **1-2 класс (подготовительный и 1 год обучения, 34 часа)**

#### **1-3 Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.**

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

#### **Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.**

Белые, черные, пешка ладья, слон, ферзь, конь, король.

#### **Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.**

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.

#### **Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (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.

#### **Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.**

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

#### **Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

### **2 класс (2 год обучения, 34 часа)**

#### **Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.**

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

#### **Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.**

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

#### **Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.**

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

#### **Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.**

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

#### **Раздел №5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

#### **Раздел №6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.**

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 (3 год обучения, 34 часа)

**Раздел №1.** Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух-и трехходовые партии.

**Раздел №2.** Основы дебюта.

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте: Быстрейшее развитие фигур.

Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр.

Безопасная позиция короля. Значение рокировки.

Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками.

Классификация дебютов.

Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса.

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).

**Раздел №3.** 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.

### Тематическое планирование курса «Шахматы школе» Подготовительный и 1 год обучения

№	Тема	Кол-во часов	Деятельность учителя с учетом программы воспитания (модуля «Школьный урок»)
1.	Шахматная доска.	1	Побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со всеми участниками образовательного процесса, принципы учебной дисциплины и самоорганизации через знакомство и в последующем соблюдение «Правил внутреннего распорядка обучающихся», взаимоконтроль и самоконтроль обучающихся.
2.	Шахматная доска. Расположение доски между партнерами.	1	
3.	Шахматная доска. Диагональ.	1	
4.	Шахматные фигуры.	1	
5.	Начальное положение.	1	
6.	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1	Применение на уроке интерактивных форм работы

7.	Ладья	1	учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников (игра-провокация, игра-эксперимент, игра-демонстрация, игра-соревнование).
8.	Слон. Место слона в начальном положении	1	
9.	Слон. Взятие	1	
10.	Ладья против слона	1	
11.	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1	Применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми.
12.	Ферзь. Взятие	1	
13.	Ферзь против ладьи и слона	1	
14.	Конь. Место коня в начальном положении	1	
15.	Конь. Взятие	1	
16.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	
17.	Пешка. Место пешки в начальном положении	1	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддерживать мотивацию детей к получению знаний (лекция с запланированными ошибками, наличие двигательной активности на уроках), налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока (сотрудничество, поощрение, доверие, получение важного дела, создание ситуации успеха).
18.	Пешка	1	
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1	
20.	Король	1	
21.	Король против других фигур	1	
22.	Шах	1	Инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям.
23.	Шах. Открытый шах	1	
24.	Мат	1	
25.	Мат. Мат в один ход	1	
26.	Мат. Сложные приемы.	1	
27.	Ничья, пат	1	
28.	Рокировка	1	
29.	Рокировка. Длинная и короткая.		
30.	Шахматная партия	1	
31.	Шахматная партия. Игра всеми фигурами	1	Поддержка шефства мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи.
32.	Короткая партия	1	
33.	Итальянская партия	1	
34.	Шахматные дебюты	1	

## 2 год обучения

№	Тема	Кол-во часов	Деятельность учителя с учетом программы воспитания (модуля «Школьный урок»)
1	Повторение изученного материала	1	Побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со всеми участниками образовательного процесса, принципы учебной дисциплины и самоорганизации через знакомство и в последующем соблюдение «Правил внутреннего распорядка обучающихся», взаимоконтроль и самоконтроль обучающихся.
2	Повторение изученного материала.	1	
3	Краткая история шахмат.	1	
4	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	
5	Шахматные фигуры.	1	
6	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	
7	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1	
8	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1	
9	Ценность шахматных фигур. Защита	1	
10	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1	Применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми.
11	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1	
12	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1	
13	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1	
14	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	Применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников (игра-провокация, игра-эксперимент, игра-демонстрация, игра-состязание).
15	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	
16	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	
17	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	
18	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	
19	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	
20	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1	
21	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1	
22	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	
23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	

24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1	
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1	
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1	
28	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	
29	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1	
30	Типичные комбинации в дебюте.	1	
31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	
32	Повторение программного материала. Матовые комбинации.	1	
33	Повторение программного материала. Превращение пешки.	1	
34	Повторение программного материала	1	

### 3 год обучения

№	Тема занятия	Кол-во часов	Деятельность учителя с учетом программы воспитания (модуля «Школьный урок»)
<b>Повторение изученного материала</b>			Побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со всеми участниками образовательного процесса, принципы учебной дисциплины и самоорганизации через знакомство и в последующем соблюдение «Правил внутреннего распорядка обучающихся», взаимоконтроль и самоконтроль обучающихся.
1	Повторение изученного материала.	1	
2	Игровая практика	1	
3	Повторение изученного материала.	1	
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1	
<b>ОСНОВЫ ДЕБЮТА</b>			Применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми.
5	Двух- и трехходовые партии.	1	
6	Решение задания «Мат в 1 ход»	1	

7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	Инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям.
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. “Пешкоедство”. 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	<b>Повторение программного материала</b>	1	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний (лекция с запланированными ошибками, наличие двигательной активности на уроках), налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока (сотрудничество, поощрение, доверие, получение важного дела, создание ситуации успеха).
32	Повторение программного материала	1	
33	Повторение программного материала	1	
34	Повторение программного материала	1	