



### **Пояснительная записка**

Программа «Юный шахматист» является модифицированной внеурочной деятельности физкультурно-спортивной направленности. Рабочая программа составлена на основе следующих нормативных документов: ФГОС ООО (утверждён Приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 г. № 287, зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 05.07.2021 г., рег. номер — 64101)

Программа рассчитана на обучающихся 2-4 классов. Количество часов 34 (1 час в неделю) часа в год.

**Цель программы** - создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Достигаются указанные цели посредством решения следующих **задач**:

*Обучающие:*

- научить следить за развитием событий на шахматной доске;
- научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил;
- научить решать шахматные задачи в 1-3 хода;
- научить работать самостоятельно;
- научить обучающихся планировать свою игру и работу.

*Развивающие:*

- развивать универсальные способы мышления (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, воображение, умение производить логические операции);
- повысить уровень спортивной работоспособности;
- развивать интеллектуальные способности;
- развивать творческое мышление.

*Воспитательные:*

- воспитывать потребность в здоровом образе жизни;
- воспитывать трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность;
- формировать способности к самооценке и самоконтролю.

### **Планируемые результаты**

*Личностные:*

1. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
2. Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
3. Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
4. Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

*Метапредметные результаты:*

1. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления.
2. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
3. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.
4. Формирование умения понимать причину успеха, неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха
5. Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

6. Готовность слушать собеседника и вести диалог, готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий

7. Определение общей цели и путей ее достижения, умение договаривать о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

*Предметные результаты:*

К концу учебного года обучающиеся должны знать:

1. Основные тактические приемы: двойной удар, связка, методы защиты от связки, сквозной удар, завлечение, отвлечение, перезагрузка, уничтожение защиты, взлом, вскрытое нападение, промежуточный ход, западня.

2. Базовые сведения о пешечных окончаниях: ближняя и дальняя оппозиция, отдаленная проходная, защищенная проходная, прорыв, правила квадрата, метод отталкивания плечом.

3. Базовые сведения о методах разыгрывания королевского, северного и центрального гамбитов.

К концу учебного года обучающиеся должны уметь:

1. Проводить комбинации на двойной удар, на выигрыш либо спасение связанной фигуры, на спертый мат, завлечение отвлечение, перезагрузку и т. п. в 2-3 и более ходов.

2. Поставить мат в окончании «Король и ладья против одинокого короля», «Король и 2 слона против одинокого короля».

3. Дать оценку (выигрыш проигрыш или ничья) любой позиции «Король и пешка против короля» при ходе каждой из сторон.

4. Составлять элементарные планы на разных стадиях партии.

5. Разыгрывать дебют в соответствии с основными принципами игры в дебюте.

## **Содержание программы**

### ***1. Введение. Шахматная доска***

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.

Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске.

Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Игра «Вертикаль. Горизонталь».

### ***2. Шахматные фигуры***

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Игра «Секретная фигура», Что общего? Угадайка».

### ***3. Начальная расстановка фигур***

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Игра «Мешочек», «Да-нет».

### ***4. Ходы и взятие фигур***

ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактическая игра «Лабиринт».

СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Игра «Перехитри часовых».

**ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.** Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

**ФЕРЗЬ,** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

**ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.** Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

**КОНЬ.** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

**КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА.** Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

**ПЕШКА.** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

**ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА.** Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

**КОРОЛЬ.** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).

**КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.** Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

### **5. Цель шахматной партии**

**ШАХ.** Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

**МАТ.** Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание

"Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "

#### Тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов
1	Шахматная доска, обозначение, вертикаль и горизонталь	1
2	Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра.	1
3	Белые и черные. Ладья, слон.	1
4	Конь, ферзь.	1
5	Король.	1
6	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет".	1
7	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	1
8	ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	1
9	СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.	1
10	Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	1
11	ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых"	1
12	ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	1
13	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя)	1
14	ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых"	2
15	КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	2
1	КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых"	2
17	«Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения)	2
18	ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1
19	ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры"	2
20	КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	1
21	КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых"	2

22	ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	2
23	МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	2
24	НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат"	2
25	РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "	1
	Итого	34