

Муниципальное автономное учреждение средняя общеобразовательная школа №1 г.Ивделя

Утверждено
Приказом № 119 от 29 августа 2025года
Директор МАОУ СОШ №1г.Ивделя
Сташкова И.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
«Шахматы школе»
4 класс

Составитель: Мотовичева Екатерина Андреевна
учитель 1 квалификационной категории

2025 год

Пояснительная записка

Рабочая программа по шахматам адресована для обучающихся начальных классов и составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И. Г. Сухиным).

Программа курса «Шахматы – школе» разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО) с учётом современных концепций и стратегий развития отечественного образования.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

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.

Цели и задачи изучения курса

Цель: развитие у обучающихся фундаментальной способности действовать «в уме».

Задачи:

1. Обеспечить поэтапное развитие у обучающихся СДУ.
2. Привить обучающимся интерес к шахматам.
3. Развитие сообразительности, творческого воображения;
4. Создать у обучающихся добротную элементную базу, основу дальнейшего совершенствования у ребят, которые решат продолжить обучение в ДДТ.

Планируемые предметные результаты освоения содержания внеурочной деятельности «Шахматы - школе»

ФГОС НОО установил совокупность личностных, метапредметных и предметных требований к результатам обучения. Чем помогает в этом курс «Шахматы - школе».

На личностном уровне курс «Шахматы - школе» содействует:

- формированию основ российской гражданской идентичности, так как мы живем в стране, имеющей замечательную многовековую историю;
- становлению чувства гордости за свою Родину, поскольку не бывает обучения без воспитания;
- формированию первичных представлений о самостоятельности и личной ответственности при решении дидактических шахматных задач и при участии в дидактических играх с шахматным содержанием;
- развитию готовности и способности обучающихся к самосовершенствованию, саморазвитию;
- обеспечению и достижению мотивации к обучению и познанию;
- обретению социальных компетенций;
- формированию начальных навыков адаптации в современном мире;
- принятию социальной роли обучающихся;
- развитию и совершенствованию мотивов учебной деятельности;
- достижению понимания личностного смысла учения;
- тренингу самостоятельности;
- готовности отвечать за свои поступки;
- формированию эстетических потребностей и чувств;
- выработке умения конструктивно сотрудничать с миром взрослых и миром детей;
- преодолению эгоцентризма;
- преодолению синкретизма;
- появлению умения анализировать свои действия и в должной мере управлять ими;
- пониманию важности сохранения личного здоровья - установка на здоровый образ жизни;
- выработке умения работать на результат;
- развитию творческого начала;
- выработке умения радоваться жизни и успешно преодолевать возникающие проблемы;
- обретению способности оказывать бескорыстную помощь другим и не причинять им неприятности;
- пониманию важности уважать чужое мнение.

На метапредметном уровне курс «Шахматы — школе» помогает освоить **познавательные, регулятивные и коммуникативные учебные действия**, обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими фундамент умения учиться.

Курс «Шахматы — школе» содействует обретению и тренингу обучающимися следующих **регулятивных учебных действий**:

- *целеполагание*: поскольку в курсе реализована «Шахматно-задачная технология», то обучающиеся при постановке учебной задачи должны соотносить тот учебный материал, который им уже известен и качественно усвоен, с тем, который еще неизвестен;
- *планирование*: при решении большей части авторских занимательных задач и головоломок, составляющих основу курса, обучающиеся должны видеть конкретную цель (к примеру, при постановке мата дети должны представлять себе конечную матовую конструкцию), намечать промежуточные цели, вырабатывать оптимальный план действий и их последовательность; постоянный тренинг внутреннего плана действий составляет основу курса «Шахматы — школе»;
- *прогнозирование*: поскольку каждая задача курса имеет определенную цель и условия, то происходит тренинг прогностической функции мышления;
- *контроль*: неудачи и успехи обучающихся в решении тех или иных задач и головоломок позволят им постоянно соотносить выбранный способ действий и их результат;
- *коррекция*: при недостижении решения той или иной занимательной задачи из-за неверно выбранного способа решения производится внесение коррективов в выбранный способ и план действий;
- *оценка*: осознание качества и уровня освоения учебного материала;
- *саморегуляция*: большая часть занимательных задач курса «Шахматы — школе» требуют нетривиального, парадоксального решения, что заставляет скрытые умственные резервы обучающихся работать с большим коэффициентом полезного действия.

Курс «Шахматы — школе» способствует обретению обучающимися следующих **познавательных учебных действий**:

- общеучебные универсальные действия;
- логические универсальные действия;
- действия постановки и решения проблемы.

Тренинг общеучебных универсальных действий происходит с помощью:

- самостоятельного выделения и формулирования обучающимися познавательных целей в процессе решения занимательных шахматных задач;
- отыскания тех сведений из большого массива информации, которые могут дать ключ к решению той или иной задачи или головоломки;
- структурирования полученных сведений, касающихся того или иного материала;
- обоснованного и продуманного речевого высказывания, касающегося той или иной шахматной головоломки;
- нахождения оптимальных способов решения разных типов задач;

- постоянной рефлексии, контроля и оценки полученных результатов;
- качественного смыслового чтения;
- осознания, постановки и формулировки проблем;
- разработки алгоритмов решения проблем творческого и поискового характера;
- знаково-символических действий моделирования, что позволяет разрабатывать модели, адекватные конкретным задачам, а также преобразовывать указанные модели.

Тренинг логических универсальных действий происходит с помощью:

- анализа объектов для выделения существенных и несущественных признаков (при решении шахматных задач обучающиеся учатся вычленять те шахматные фигуры, и те особенности позиции, которые влияют на решение каждой конкретной задачи);
- операции синтеза (оптимальный ход в том или ином положении на шахматной доске легче сделать только тогда, если произведена верная **оценка** создавшегося положения; к примеру, если после проведенных анализа и синтеза положения выяснится, что у одного из противников инициатива, то, чтобы ее не упустить, он должен делать наступательные ходы);
- выбора оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов (простейший вид сериации на начальном этапе знакомства с шахматным материалом — расстановка на парте шахматных фигур по росту а позднее, когда обучающиеся познакомятся со сравнительной стой фигур, то фигуры можно расставить по силе; в дальнейшем, по мере изучения возможностей шахматных фигур, обучающимся постоянно придется сравнивать положения белых и черных фигур, влияющих на решение той или иной задачи);
- подведения под понятие (распознавание объектов, обнаружение их существенных признаков и выполнение операции синтеза);
- установления причинно-следственных связей (к примеру, после нанесения двойного удара нередко можно выиграть фигуру);
- построения цепочки рассуждений (как тренинг внутреннего плана действий — способности действовать «в уме»);
- обобщения;
- обнаружения аналогий;
- выработки умения планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с конкретной задачей.

Тренинг действий постановки и решения проблемы происходит с помощью:

- правильного формулирования проблемы;
- обнаружения наиболее эффективных способов решения задач творческого и поискового характера (весь курс «Шахматы — школе» выстроен так, что обучающимся непрерывно приходится самостоятельно находить способы решения тех или иных новых типов нестандартных задач; к примеру, чтобы решить некоторые из нестандартных шахматных задач, нужно построить определенную геометрическую фигуру: треугольник, прямоугольник, квадрат, ромб).

Курс «Шахматы — школе» содействует обретению и тренингу обучающимися следующих **коммуникативных учебных действий**:

- умение задавать вопросы и отвечать на них, поскольку для решения занимательных дидактических задач курса правильно заданные вопросы часто быстрее всего помогут найти ключ к решению;
- планирование продуктивного взаимодействия с педагогом и другими учащимися, способов взаимодействия с ними, обеспечивающих качественное решение тех или иных задач;
- инициативное сотрудничество в процессе поиска и сбора информации;
- уважительное и доброжелательное отношение к сопернику при проведении дидактических игр в паре;
- умение ясно и аргументированно выражать свои мысли, правильно применять шахматную терминологию;
- учет позиции и мнения других обучающихся;
- оценивание точки зрения других обучающихся;
- управление поведением других обучающихся;
- взаимный контроль и оказание помощи другим обучающимся в случаях затруднений;
- проявление инициативы;
- умение слушать не перебивая, слышать собеседника, вести диалог и принимать участие в коллективном обсуждении задачи;
- умение не демонстрировать свое превосходство над другими обучающимися;
- признание своих ошибок в корректной форме;
- понимание причин успеха или неуспеха при решении той или иной задачи.

На предметном уровне курс «Шахматы — школе» помогает:

- овладеть собственно шахматной компетенцией;
- познакомиться с основными элементами шахмат;
- развить «чувство фигуры» (прочувствовать возможности каждой из шахматных фигур);
- крепче подружиться с русским или другим языком (с помощью шахматно-языковых головоломок);
- осознать значимость чтения для личного развития и сформировать потребность в систематическом чтении (с помощью шахматных сказок, литературно-шахматных викторин и кроссворд - тестов);
- в ходе решения дидактических задач и участия в дидактических играх овладеть основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения;
- научиться выполнять устно и письменно действия с числами и числовыми выражениями (с помощью шахматно-математических головоломок);
- развить навыки устанавливать и выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире;

- сформировать эстетическое отношение к миру, понимание красоты как ценности (за счет решения изящных шахматных головоломок).

Содержание учебного курса

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор в занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей.

В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее слона или коня, а ферзь сильнее ладьи.

Основы дебюта. (12ч)

Двух и трёхходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей 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 один ход», «Поставь мат в один ход не рокировавшемуся королю», «Поставь детский мат». Белые или чёрные начинают и объявляют противнику мат в один ход.

«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Надо найти ход, после которого рано введённая в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

«Выведи фигуру». Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в один ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копируют ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают чёрным мат в два хода.

«Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда». Надо провести манёвр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не проведёт 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 чёрную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так победить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

Основы миттельшпиля. (9ч)

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приёмы. Открытый шах. Двойной шах. Комбинации на мат в три 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 приём либо комбинацию и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

Основы эндшпиля. (9ч)

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).

Постановка мата двумя слонами (простые случаи). Постановка мата слоном и конём (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, четвёртой, 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 эндшпиль.

Дидактические задания:

«Мат в два хода». Белые начинают и дают чёрным мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают чёрным мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Провести пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступать королём?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступать королём, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей

Формы организации учебных занятий

Формы проведения занятий подбираются с учётом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей обучающихся, специфики содержания образовательной программы и возраста воспитанников: рассказ, беседа, дискуссия, учебная познавательная игра, мозговой штурм, и др.

Календарно - тематическое планирование занятий внеурочной деятельности
«Шахматы школе», 4 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата
1	Шахматная доска. Шахматные фигуры. Ценность шахматных фигур.	1	
2	Шахматная нотация.	1	
3	Двух и трёхходовые партии. Игра «Мат в один ход». «Мат в два хода». «Защита от мата».	1	
4	Детский мат и защита от него. Игра «Поставь детский мат».	1	
5	Игра против «повторюшки-хрюшки». Игра «Поставить мат в один ход «повторюшке».	1	
6	Принципы игры в дебюте. Коротко о дебютах. Связка в дебюте	1	
7	Борьба за центр. Игра «Захвати центр».	1	
8	Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Игра «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда»	1	
9	Королевский гамбит. Игра «Поймай ладью».	1	
10	Ферзевый гамбит. Игра «Поймай ферзя».	1	
11	Безопасная позиция короля. Рокировка: за и против. Игра «В какую сторону можно рокировать?».	1	
12	Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Игра «Можно ли побить пешку?».	1	
13	Связка в дебюте. Полная и не полная связка. Игра «Выведи фигуру».	1	
14	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Игра «Чем бить чёрную фигуру?».	1	

15	Тактические приёмы в миттельшпиле. Игра «Выигрыш материала».	1	
16	Связка в миттельшпиле.	1	
17	Приёмы развязывания. Игра «Выигрыш или ничья?».	1	
18	Открытый шах.	1	
19	Двойной шах.	1	
20	Комбинации для достижения ничьей. Игра «Сделай ничью». «Путь к ничьей».	1	
21	Комбинации на мат в три хода. Игра «Мат в три хода».	1	
22	Комбинации на пат.	1	
23	Комбинации на вечный шах	1	
24	Ферзь против слона, коня, ладьи, ферзя.	1	
25	Ладья против ладьи, слона, коня.	1	
26	Постановка мата двумя слонами. Игра «Мат в два хода».	1	
27	Постановка мата слоном и конём. Игра «Мат в три хода».	1	
28	Пешка против короля. Игра «Выигрыш фигуры».	1	
29	Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Игра «Провести пешку в ферзи».	1	
30	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Игра «Куда отступить королём?»	1	
31	Правило «квадрата». Оппозиция. Ключевые поля. Игра «Квадрат».	1	
32-34	Комбинации для достижения ничьей. Игра «Сделай ничью». «Путь к ничьей».	3	
Итого		34	