

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Киреевский центр образования № 2»
муниципального образования Киреевский район**

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
учителей начальных
классов

протокол
от «28» 08 2019 г.
№ 1

ПРИНЯТО
на заседании
педагогического совета

протокол
от «29» 08 2019 г.
№ 1

УТВЕРЖДЕНО

приказом
от «30» 08 2019 г.
№ 47

исполняющей
обязанности
директора МКОУ
«Киреевский центр
образования № 2»

 Н.А.Бровкина

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО
ДОПОЛНИТЕЛЬНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ
«Шахматы»
1-5 класс (ФГОС НОО, ФГОС ООО)**

2019 год

Пояснительная записка.

Рабочая программа кружка интеллектуальной направленности «Шахматы» для 1-5 классов составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС.

Цель программы – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы. Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих **задач**:

Обучающие:

- познакомить с историей шахмат,
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.

Воспитывающие:

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно
- научить уважать соперника

Развивающие:

- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

Программа рассчитана на 4 года обучения.

Планируемые результаты

К концу первого года обучения учащиеся научатся:

- различать 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;
- различать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правилам хода и взятия каждой фигуры

Учащиеся получают возможность научиться:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу второго года обучения учащиеся научатся:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Учащиеся получают возможность научиться:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации

К концу третьего года обучения учащиеся научатся:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин - дебют.

Учащиеся получают возможность научиться:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу четвертого года обучения учащиеся научатся:

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

Учащиеся получают возможность научиться:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы.

1 год обучения

п/п	Темы, раскрывающие основное содержание программы	Число часов, отводимых на каждую тему	
		1 раз в неделю	2 раза в неделю
1	Шахматная доска	3ч	6ч
2	Шахматные фигуры.	20ч	40ч
3	Шах	2ч	4ч
4	Мат	5ч	10ч
5	Шахматная партия	4ч	8ч
Итого:		34ч	68ч

2 год обучения

п/п	Темы, раскрывающие основное содержание программы	Число часов, отводимых на каждую тему
1	Повторение	4ч
2	Краткая история шахмат	2 ч
3	Ценность шахматных фигур	8ч
4	Техника матования одинокого короля	8ч
5	Достижение мата без жертвы материала	8ч
6	Шахматная комбинация	34ч
7	Повторение	4ч
Итого:		34ч

3 год обучения

п/п	Темы, раскрывающие основное содержание программы	Число часов, отводимых на каждую тему
1	Повторение и закрепление	34ч
2	Основы дебюта	34ч
Итого:		68ч

4 год обучения

п/п	Темы, раскрывающие основное содержание программы	Число часов, отводимых на каждую тему
1	Основы миттельшпиля	60ч
2	Основы эндшпиля	4 ч
3	Повторение	4ч
Итого:		68ч

Содержание программы.

Первый год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю, 68 часов из расчета 2 часа в неделю)

Шахматная доска. (3ч.), (6ч.)

Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали. Диагональ. Большие и короткие диагонали, "Горизонталь", "Вертикаль", "Диагональ".

Шахматные фигуры. (20ч), (40ч)

Белые и черные фигуры. Виды шахматных фигур. Начальное положение. Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки. Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Король против других фигур. "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Большая и маленькая", "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".

Шах (2ч), (4 ч)

Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. "Шах или не шах", "Первый шах".

Мат (5ч), (10ч)

Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. "Мат или не мат", "Рокировка".

Шахматная партия (4ч), (8ч.)

Игра всеми фигурами из начального положения. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий. Повторение программного материала. "Два хода".

Второй год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

Повторение (2ч.)

Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.

Краткая история шахмат (1ч.)

Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.

Шахматная нотация (3ч.)

Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии. "Назови вертикаль", "Назови горизонталь". "Назови диагональ". "Какого цвета поле?", "Кто быстрее", "Вижу цель".

Ценность шахматных фигур (4ч.)

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Защита. "Кто сильнее", "Обе армии равны", "Выигрыш материала", "Защита".

Техника матования одинокого короля (4ч.)

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. "Шах или мат", "Мат или пат", "Мат в один ход", "На крайнюю линию", "В угол".

Достижение мата без жертвы материала (4ч.)

Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. "Объяви мат в два хода", "Защитись от мата".

Шахматная комбинация (16ч.)

Матовые комбинации. Тема отвлечения. Матовые комбинации. Тема завлечения. Матовые комбинации. Тема блокировки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства и уничтожения защиты. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Типичные комбинации в дебюте. Типичные комбинации в дебюте (усложненные примеры). "Объяви мат в два хода", "Сделай ничью", "Выигрыш материала".

Повторение (2ч.)

Повторение программного материала. Игровая практика

Третий год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

Повторение и закрепление (17ч.)

Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.

Основы дебюта (18ч.)

Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика. Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Решение заданий. Игровая практика. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Решение заданий. Игровая практика. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Игровая практика. Повторение изученного о дебюте. “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат”, “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”, “Защита от мата”, “Выведи фигуру”, “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”, “Мат в 2 хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”, “Захвати центр”, “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.

Четвертый год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

Основы миттельшпиля (30ч.)

Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Связка в миттельшпиле. Двойной удар Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Темы связки, “рентгена”, перекрытия. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Решение заданий. Игровая практика. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика. Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. Игровая практика. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи) Решение заданий. Игровая практика. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Решение заданий. Игровая практика. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий.

Игровая практика. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Решение заданий. Игровая практика. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Решение заданий. Игровая практика. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Решение заданий. Игровая практика. “Выигрыш материала”, “Мат в 3 хода”, “Сделай ничью”.

Основы эндшпиля (2ч.)

Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. Игровая практика. “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”, “Квадрат”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.

Повторение (2ч.)

Повторение программного материала. Игровая практика. Игровая практика