

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«Шахматная азбука»  
1-4 классы**

## **Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности «Шахматная азбука» адресована учащимся 1-4 классов и соответствует требованиям:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897;

- Письма Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при внедрении Федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;

- Приказа Министерства образования и науки РФ № 2357 от 22.09.2011 г. «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования», утверждённым приказом Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009 г. № 373;

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 № 28.

- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача России от 28.01.2021.

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденный приказом Минпросвещения России от 22.03.2021 № 115 (распространяется на правоотношения с 1 сентября 2021 года).

- на основе Устава;

- локальных актов ОУ, регламентирующих порядок разработки, утверждения и реализации рабочей программы.

Данная программа внеурочной деятельности составлена на основе программы шахматного образования в школе под редакцией И.Г. Сухина, рассчитана на весь учебный год: 1 час в неделю.

Курс "Шахматы – школе" под редакцией И.Г. Сухина написан специально для начальной школы и рассматривается как система постепенно усложняющихся занимательных заданий и дидактических игр, позволяющих сформировать у детей внутренний план действий — способность действовать в уме.

В кружок принимаются все желающие дети 7- 9 лет на основании заявлений родителей.

Количество учащихся в группе составляет 10-12 человек.

Занятия проводятся один раз в неделю (34 часа в год).

Содержание программы реализуется через учебные занятия, основным видом которых являются практические занятия.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

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.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение

круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

### **Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы**

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

#### **Личностных результатов:**

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

#### **Метапредметных результатов :**

##### *Регулятивные УУД:*

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку* деятельности товарищей.

##### *Познавательные УУД:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- *Добывать новые знания: находить ответы* на вопросы, используя

свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметных результатов:**

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;

- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

### **Контроль и оценка планируемых результатов**

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

**Первый уровень результатов** — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

**Второй уровень результатов** — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

**Третий уровень результатов** — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в

опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немислимо существование гражданина и гражданского общества.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля:**

- **Текущий:**

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- **Итоговый** контроль в формах

- тестирование;

- практические работы;

- творческие работы обучающихся;

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

**Результаты проверки** фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио

## Содержание программы

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, демонстрационная шахматная доска и фигуры, комплекты шахмат.

- Первое знакомство с Шахматным королевством.

Из истории шахмат.

- Шахматная доска - поле шахматных сражений:

Знакомство с основными понятиями:

Горизонтали,

Вертикали

Диагонали

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.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

- Шахматные фигуры. Первое знакомство.

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

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.



"Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"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.

· Начальная позиция.

Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: "Ферзь любит свой цвет".

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением 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.

· ПЕШКИ

Благородные пешки черно-белой доски.

«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.

«Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

«Игра на уничтожение».

· КОРОЛЬ

Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

·        ЛАДЬЯ

Ход, взятие.

Дидактические игры и задания:

Одна против пешек. Лабиринт.

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры».

·        СЛОН

Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Легкая и тяжелая фигура.

Ладья против слона.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита".

·        ФЕРЗЬ

«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.

Ход, взятие.

Ферзь против ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Кратчайший путь".

      КОНЬ

Ход, взятие, сила.

Игра конем на усеченной доске.

Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь".

·        Относительная ценность фигур.

Ценность фигур.

Сравнительная сила фигур.

Дидактические игры и задания:

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

- Шах.

Что такое шах. Понятие о шахе.

Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Защита от шаха.

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.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

- Мат - цель игры.

Техника матования одинокого короля:

Две ладьи против короля.

Ферзь и ладья против короля.

Дидактические игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю? "Мат или пат".

Решение шахматных задач и упражнений

- Ничья.

Варианты ничьей.

Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Дидактическое задание:

"Пат или не пат".

- Рокировка.

Длинная и короткая рокировка.

Правила рокировки.

Дидактическое задание:

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

· Шахматная партия.

Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения.

· Короткие шахматные партии.

· Занимательные страницы шахмат.

Шахматные сказки.

Все дидактические игры и задания моделируются в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Основные виды внеурочной деятельности обучающихся	Требования к уровню достижений
					<i>уметь/иметь опыт, применять на практике</i>
		<b>1 четверть</b>	<b>5</b>		
1		Шахматная доска	1	<p><u>Различать</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, сравнивать предметы.</p> <p><u>Определять и высказывать</u> под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве.</p> <p><u>Выделять</u> закономерности.</p> <p><u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя.</p> <p><u>Проговаривать</u> последовательность действий.</p> <p><u>Высказывать</u> своё предположение (версию)</p> <p><u>Работать</u> по предложенному учителем плану.</p> <p><u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур.</p> <p><u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p><u>Называть</u> предметы по описанию.</p> <p><u>Знать</u> шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные</p> <p><u>Различать</u> диагональ, вертикаль, горизонталь;</p> <p><u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ориентироваться в пространстве;</li> <li>- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные;</li> <li>- внимательно слушать учителя;</li> <li>- запоминать и воспроизводить изучаемый материал;</li> <li>- правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения;</li> <li>- и выделять признаки предметов;</li> <li>- узнавать предметы, явления по их признакам;</li> <li>- давать описание предметов, явлений по их признакам;</li> <li>- выделять черты сходства и отличия;</li> <li>- выявлять закономерности;</li> <li>- владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.</li> </ul>
2	Шахматная доска	1			
3	Шахматные фигуры. Относительная ценность фигур.	1			
4	Начальная расстановка фигур	1			
5	Ходы и взятие фигур. Пешка.	1			

				наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации; <u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; <u>Ориентироваться</u> на шахматной доске, в шахматной нотации; <u>Определять</u> последовательность событий; <u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.	
		<b>2 четверть</b>	<b>7</b>	<u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр. <u>Выделять</u> закономерности. <u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. <u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя. <u>Проговаривать</u> последовательность действий. <u>Высказывать</u> своё предположение (версию) <u>Работать</u> по предложенному учителем плану. <u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур. <u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. <u>Называть</u> предметы по описанию. <u>Знать</u> названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой; <u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное	- ориентироваться в пространстве; - знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал; - правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам; - давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
1		Ходы и взятие фигур. Пешка.	1		
2		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1		
3		Ходы и взятие фигур. Ладья	1		
4		Ходы и взятие фигур. Слон.	1		
5		Ходы и взятие фигур. Слон.	1		
6		Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1		
7		Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1		

				наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации; <u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; <u>Ориентироваться</u> на шахматной доске, в шахматной нотации; <u>Определять</u> последовательность событий; <u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.	
		<b>3 четверть</b>	<b>9</b>	<u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр. <u>Выделять</u> закономерности. <u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. <u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя. <u>Высказывать</u> своё предположение (версию) <u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур. <u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. <u>Знать</u> шахматные термины: ход, взятие, шах, мат; <u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение.	- ориентироваться в пространстве; - знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал; - правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам; - давать описание предметов, явлений по их признакам; -выделять черты сходства и отличия; -выявлять закономерности; -владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
1		Ходы и взятие фигур. Конь.	1		
2		Ходы и взятие фигур. Конь.	1		
3		Ходы и взятие фигур. Конь.	1		
4		Ходы и взятие фигур. Король.	1		
5		Ходы и взятие фигур. Король.	1		
6		Цель шахматной партии. Шах.	1		
7		Цель шахматной партии. Шах.	1		
8		Цель шахматной партии. Мат.	1		
9		Цель шахматной партии. Мат.	1	уметь проводить элементарные комбинации; <u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; <u>Определять</u> последовательность событий;	

				<u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.	
		<b>4 четверть</b>	<b>7</b>	<u>Определять</u> главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.	- ориентироваться в пространстве; - знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
1		Цель шахматной партии. Мат.	1	<u>Выделять</u> закономерности.	- внимательно слушать учителя;
2		Цель шахматной партии. Пат.	1	<u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.	- запоминать и воспроизводить изучаемый материал;
3		Цель шахматной партии. Рокировка.	1	<u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.	- правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения;
4		Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1	<u>Знать</u> шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; <u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение.	- и выделять признаки предметов;
5		Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1	уметь проводить элементарные комбинации; <u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;	- узнавать предметы, явления по их признакам;
6		Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1	<u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.	- давать описание предметов, явлений по их признакам;
7		Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	1	<u>Добывать</u> новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.	- выделять черты сходства и отличия;
				<u>Перерабатывать</u> полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.	- выявлять закономерности;
				<u>Преобразовывать</u> информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).	- владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.





