

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
гимназия г. Зернограда

Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»



РАССМОТРЕНО

Методический совет
МБОУ гимназии г. Зерно-
града

от 31.08.2023 №1

Головинова Г.А.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УВР МБОУ гимназии г.
Зернограда

31.08.2023

Степанова О.Ю.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ гимназии
г. Зернограда

Приказ от 31.08.2023 №452



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ШАХМАТЫ»

Направление: спортивно-оздоровительное

Возраст учащихся: 4 классы -9-10 лет

Срок реализации: 1 год (4 класс 34 часа)

Составитель: Бандак Николай Евгеньевич

2023-2024 год

Внеурочная деятельность «Шахматы» для общеобразовательных учреждений.

4 классы.

Результаты образовательной деятельности:

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребенка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Формы контроля.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всем ее протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Содержание теоретического раздела программы

Курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Четвертый год обучения предполагает обучение решения шахматных задач.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Пешка против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков,

позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Содержание практического раздела программы

Четвертый год обучения

1. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 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 прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
- “Сделай ничью”. Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. 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). 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.

Дидактические задания

- “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.
- “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.
- “Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.
- “Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

К концу четвертого года обучения дети должны узнать:

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

К концу четвертого года обучения дети научатся:

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

Календарно-тематическое планирование 4 А, 4 Б класса

Номер занятия	Тема занятия по плану	Дата занятия по плану	Дата занятия факт.	Вид контроля
Основы миттельшпиля				
1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	01.09		Беседа
Тактика в миттельшпиле				
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	08.09		Практикум
Тактика				
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	15.09		Практикум
4	Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	22.09		Практикум
	Комбинация в миттельшпиле			Практикум
5	Матовые комбинации (на мат в три хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	29.09		Практикум
6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	06.10		Практикум
7	Тема связки, «рентгена», перекрытия	13.10		Практикум
8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	20.10		Практикум
9	Решение заданий. Игровая практика.	27.10		Практикум
10	Патовые комбинации, комбинации на вечный шах.	10.11		Практикум
11	Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика.	17.11		Практикум
Классика				
12	Классическое наследие «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	24.11		Практикум
Учебные положения				
13	Игровая практика	01.12		Практикум
14	Ладья против ладьи, ферзь против ферзя, Ферзь против ладьи (простые случаи)	08.12		Практикум
15	Решение заданий. Игровая практика.	15.12		Практикум
16	Ферзь против слона, ферзь против коня, ладья против слона, ладья против коня (простые случаи)	22.12		Практикум

17	Решение заданий. Игровая практика.	29.12		Практикум
Эндшпиль				
18	Матование двумя слонами (простые случаи)	12.01		Практикум
19	Матование слоном и конем (простые случаи)	19.01		Практикум
20	Решение заданий Игровая практика.	26.01		Практикум
Пешечные окончания				
21	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило квадрата	02.02		Практикум
22	Решение заданий. Игровая практика	09.02		Практикум
23	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	16.02		Практикум
24	Решение заданий. Игровая практика.	01.03		Практикум
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет пешку за собой.	15.03		Практикум
26	Решение заданий. Игровая практика.	22.03		Практикум
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля.	05.04		Практикум
28	Решение заданий. Игровая практика.	12.04		Практикум
Эндшпиль				
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	19.04		Практикум
30	Решение заданий. Игровая практика.	26.04		Практикум
31	Решение заданий. Игровая практика.	03.05		Практикум
32	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	10.05		Практикум
33	Итоговое занятие	17.05		Практикум
34	Итоговое занятие	24.05		Практикум