

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
города Ростова-на-Дону

«Гимназия № 76 имени Героя Советского Союза Никандровой А.А.»

Приложение № 2
к основной образовательной программе
начального общего образования
Приказ об утверждении № 426
от 28 августа 2023 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
курс «Шахматы»
для 1 классов
начальное общее образование

РАЗДЕЛ I

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу «Шахматы» разработана на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы школе», рекомендованной Министерством образования Российской Федерации и опубликованной в «Программах общеобразовательных учреждений в двух частях. Часть вторая». – М.: Просвещение, 2013. Рабочая программа соответствует требованиям ФГОСНОО. Шахматы в начальной школе положительно влияет на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в Программе воспитания МАОУ «Гимназия № 76».

Курс «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в 1 классах в рамках федерального государственного образовательного стандарта общего образования второго поколения, Программы воспитания МАОУ «Гимназия № 76».

Данная рабочая программа по курсу «Шахматы» рассчитана на 33 часа (1 час в неделю).

РАЗДЕЛ III

Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности

№	Тематический раздел	Виды деятельности учащихся, направленные на достижение результата		
		Ученик научится	Воспитательные задачи	Виды деятельности учащихся, направленные на достижение результата
1	Раздел №1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА А. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	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.	Осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности; проявление сопереживания, уважения и доброжелательности; соблюдение правил здорового и безопасного образа жизни в окружающей среде; бережное отношение к природе.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».
2	Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	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. Ко-	Уважение к своему и другим народам; неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического или морального вреда другому человеку; интерес к художественной культуре; бережное отношение к физическому здоровью; первоначальные представления о научной картине мира.	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвостунишки». Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».

		роткие диагонали. Центр.Форма центра. Количество полей в центре. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.		
3	Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение. (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	Расстановка фигур перед шахматной партией.	Познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании; признание индивидуальности каждого человека;	Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальными положением фигур.
4	Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Термин «стоять побоем».	Первоначальные представления о правилах межличностных отношений; проявление сопереживания, уважения и доброжелательности; восприимчивость к разным видам искусства; бережное отношение к результатам труда; бережное отношение к природе.	Дидактические задания и игры «Мешочек», «Даинет», «Мяч».
5	Раздел №5 .ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат водин ход, длинная и короткая-	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита	стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и

	рокировка и есправила.	от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы).		игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические задания и 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».
6	Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	бережное отношение к природе; осознание ценности труда в жизни человека и общества;	Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».
				Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Повторение

РАЗДЕЛ III

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «Шахматы».

№	Тематический раздел	Кол-во часов	Содержание темы	Формы занятий, практические, проектные, творческие работы
	Раздел №1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	2	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».
	Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	2	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котят – хвастунишки». Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».
	Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Даинет», «Мяч».

4	<p>Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила одаивзятиякаждойизфигур,игра“науничтожение”, белополюные и чернополюные слоны,одноцветныеиразноцветны еслоны,качество,легкиеитяжелыефигуры,ладейные,конеые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие напроходе,превращениепешки.</p>	16	<p>(Основнаятемаучебногокурса.) Правила хода и взятиякаждой из фигур, игра «науничтожение», белополюные и чернополюные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.</p>	<p>Дидактическиезаданияиигры«Лабиринт», «Перехитри часовых»,«Одинвполевоин», «Кратчайшийпуть».</p> <p>Дидактическиезаданияиигры «Захватконтрольногополя»,«Защитаконтрольногополя»,«Игранауничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи противодной, две ладьи против двух), «Ограничениеподвижности».Дидактическиезаданияиигры«Лабиринт»,«Перехитри часовых», «Одинвполевоин»,«Кратчайшийпуть». Дидактическиезаданияиигры«Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атаканеприятельскойфигуры»,«Двойнойудар»,«Взятие»,«Защита», «Выиграй фигуру».</p>
5	<p>Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат водин ход, длинная и короткаярокировкаи еправила.</p>	9	<p>Шах, мат, пат, ничья, мат водин ход, длинная и короткаярокировкаи еправила.</p>	<p>Дидактическиезадания«Шахилинешах», «Дайшах»,«Пятьшахов»,«Защитаотшаха».Дидактическаяигра «Первыйшах».Дидактическиезадания«Матилинемат»,«Матводин ход».</p>
6	<p>Раздел №6. ИГРА В СЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления отом, как начинать шахматнуюпартию.</p>	3	<p>Самые общие представления отом, как начинать шахматнуюпартию.</p>	<p>Игра всеми фигурами из начального положения (безпояснения о том, как лучше начинать шахматнуюпартию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общиерекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игравсеми фигурами из начального положения. Демонстрациякоротких партий. Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами изначальногоположения.</p>

РАЗДЕЛ IV

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№урока	Темазанятия	Кол-вочасов	Видыдеятельности.
	<u>1. Шахматная доска</u>		
1.	Знакомство с шахматной доской	1	Чтение и инсценированные дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». 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.
2.	Шахматная доска	1	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвостунишки». 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. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
	<u>2. Шахматные фигуры.</u>		
3.	Знакомство с шахматными фигурами	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».
4.	Знакомство с шахматными фигурами	1	
	<u>3. Начальная расстановка фигур.</u>		
5.	Начальное положение	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Даинет», «Мяч».
	<u>4. Ходы взятия фигур.</u>		
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

7.	Ладья в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9.	Слон в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
10.	Ладья против слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и 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».
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
12.	Ферзь в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности»
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
15.	Конь в игре.	1	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

16.	Конь против ферзя, ладья слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атаканеприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
17.	Знакомство пешкой.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».
18.	Пешка в игре.	1	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атаканеприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Королю нельзя бить, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).
21.	Король против других фигур.	1	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атаканеприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «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».
	<u>5. Цель шахматной партии.</u>		
22.	Шах.	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
23.	Шах.	1	
24.	Мат.	1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход
25.	Мат	1	ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».

26-27.	Ставиммат.	2	Матв одинход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
28.	Ничья, пат.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».
29-30.	Рокировка.	2	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
	<u>6. Игры с семи фигурами изначального положения.</u>		
31-32	Шахматная партия.	2	Игры с семи фигурами изначального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игры с семи фигурами изначального положения. Демонстрация коротких партий.
33.	Повторение программного материала.	1	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игры с семи фигурами изначального положения.