



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Фонд новых
форм развития
образования

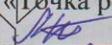
ТОЧКА РОСТА
ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЕТЬ ЦЕНТРОВ
ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО
И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение «Новокрестьяновская
средняя общеобразовательная школа»

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

«Согласовано»

Руководитель центра
«Точка роста»

 Моисеева А. Л.
от « 29 » 08 20 22 г.

«Утверждено»

Директор МКОУ

«Новокрестьяновская СОШ»

 Мансурова Т.М.

Приказ № 127
от « 29 » 08 20 22 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

занятий дополнительного образования

«От пешки до короля»

Составитель:
педагог по шахматам
Етмишова З. А.

с. Новокрестьяновское
2022 – 2023 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ «От пешки до короля»

Цель: Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Образовательные	научить школьника самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности; создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
Развивающие	развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление; формировать универсальные способы мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции). развить навыки групповой работы; способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями; заложить идеи развития у подростков собственной активности, целеполагания, личной ответственности.
Воспитательные	воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени

Программа «От пешки до короля» является дополнительной образовательной программой физкультурно-спортивной направленности.

Рабочая программа к курсу «От пешки до короля» составлена на основе программы шахматного образования в школе под редакцией И.Г. Сухина, рассчитана на весь учебный год: 1 час в неделю.

Курс 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.

Новизна данной рабочей программы определена федеральным государственным стандартом начального общего образования 2010 года. Отличительными особенностями являются:

1. Определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.
2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.
3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов.
4. Достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА РАЗРАБОТАНА НА ОСНОВЕ

- федерального компонента государственного образовательного стандарта начального общего, основного общего и среднего общего образования;
- требований федерального государственного стандарта общего образования;
- примерной образовательной программы по учебному предмету;
- санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в ОУ (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010г. № 189);

МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Данный курс изучается в 1 классе по 1 часу в неделю.

1 класс – 35 часов в год (1 час в неделю, 35 учебные недели);

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

1. Практическая игра.

2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

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

Для проведения занятий используется компьютер, медиапроектор, видео сопровождение; учебный кабинет, где можно быстро организовать учебное пространство - переставить столы и стулья, освободить место для упражнений, связанных с двигательной активностью детей; демонстрационная шахматная доска; набор шахматных досок по количеству пар в группе, специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, комплекты шахмат

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

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).

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы в 1-ом классе 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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

· 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.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов
1	Шахматная доска	3
2	Шахматные фигуры	4
3	Начальная расстановка фигур	2
4	Ходы и взятие фигур	13
5	Цель шахматной партии	7
6	Всеми фигурами из начального положения	6
Итого		35

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 класс-35 часов в год(1 час в неделю)

№	Дата		Тема занятия	Кол-во часов	Основные виды внеурочной деятельности обучающихся	Требования к уровню достижений
	По плану	Фактически				<i>уметь/иметь опыт, применять на практике</i>
1.			Шахматная доска	3	<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>	<ul style="list-style-type: none"> - ориентироваться в пространстве; - знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные; - 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.
2.						
3.						
4.			Шахматные фигуры. Относительная ценность фигур.	4	<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>	
5.						
6.						
7.						
8.			Начальная расстановка фигур	2	<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 наблюдение.</p> <p>уметь проводить элементарные комбинации;</p> <p><u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;</p> <p><u>Ориентироваться</u> на шахматной доске, в шахматной нотации;</p> <p><u>Определять</u> последовательность событий;</p> <p><u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии.</p>	
9.						
				8	Определять главное и существенное на основе	- ориентироваться в пространстве;

10.			Ходы и взятие фигур. Пешка.	2	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.	- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал;
11.						
12.			Ходы и взятие фигур. Ладья.	2	<u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя.	- внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал;
13.					<u>Проговаривать</u> последовательность действий.	- правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения;
14.			Ходы и взятие фигур. Слон.	2	<u>Высказывать</u> своё предположение (версию)	- и выделять признаки предметов;
15.					<u>Работать</u> по предложенному учителем плану. <u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур.	- узнавать предметы, явления по их признакам;
16.			Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	<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 наблюдение.	- давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
17.			Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	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.	
18.			Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	<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;
19.			Ходы и взятие фигур. Конь.	3	<u>Выделять</u> закономерности. <u>Ориентироваться</u> в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.	- внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал;
20.					<u>Определять и формулировать</u> цель деятельности с помощью учителя.	- правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения;
21.						
22.			Ходы и взятие фигур. Король.	2	<u>Высказывать</u> своё предположение (версию)	- и выделять признаки предметов;
23.					<u>Перерабатывать</u> полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы	- узнавать предметы, явления по их
24.			Цель шахматной	2		

25.			партии. Шах.		шахматных фигур. <u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.	признакам; - давать описание предметов, явлений по их признакам;
26.			Цель шахматной партии. Мат.	2	<u>Знать</u> шахматные термины: ход, взятие, шах, мат; <u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение. 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.	- выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
27.						
28.			Цель шахматной партии. Мат.	1	<u>Выделять</u> закономерности.	- внимательно слушать учителя;
29.			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;
30.			Цель шахматной партии. Рокировка.	1	<u>Анализировать</u> ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.	- правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения;
31.			Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	2	<u>Знать</u> шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; <u>Демонстрировать</u> целенаправленное и осмысленное наблюдение. уметь проводить элементарные комбинации;	- и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам;
32.			Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	2	<u>Планировать</u> нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; <u>Выявлять</u> закономерности и проводить аналогии. <u>Добывать</u> новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.	- давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
33.			Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	2	<u>Перерабатывать</u> полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. <u>Преобразовывать</u> информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем). <u>Донести</u> свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной форме.	

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Демонстрационная магнитная доска – 1 шт.
2. Наборы шахмат – 3 шт.
3. Шахматные часы – 3 шт.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Автор, год издания Название пособия	Вид пособия
	И.Г. Сухин «Шахматы». Обнинск: «Духовное возрождение», 1999 Kasparov Chess.	Пособие для учителя.
	С.П.Абрамов, В.Л.Барский «ШАХМАТЫ первый год обучения».Методика проведения занятий. «Дайв»,2009	Пособие для учителя
	DVD – диск «Шахматы в сказках» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для учителя
	DVD – диск «Шахматная школа» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для ученика
	DVD – диск «Шахматная школа» ЗАО «ИнформСистемы»	Пособие для учителя
	http://chess.cs.msu.su .	Интернет – ресурс.