**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА курса ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«ШАХМАТЫ».**

**Пояснительная записка ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ».**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» в 4 классе составлена в соответствии с требованиями ФГОС НОО.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» предназначена для обучающихся 4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

**Цели программы:**

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

**Задачи программы:**

* Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
* Научить ориентироваться на шахматной доске.
* Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами.
* Правильно расставлять фигуры перед игрой.
* Различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
* Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
* Сформировать умение рокировать.
* Объявлять шах.
* Ставить мат.
* Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
* Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
* Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
* Сформировать умение записывать шахматную партию.
* Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
* Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

**Объем программы:** Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» во 2-4 классах рассчитана на 34 учебные недели по 0,5 ч. в неделю). Всего – 51 ч. за 3 года обучения.

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через

использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

**Для закрепления знаний,** обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики

**Содержание ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ».**

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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“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 учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте; основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ».**

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно- оздоровительному направлению «Шахматы» является формирование следующих умений:

* определять и высказывать простые и 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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно- оздоровительному направлению «Шахматы» - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

***Регулятивные УУД:***

* ***Определять*** *и* ***формулировать*** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
* ***Проговаривать*** последовательность действий.
* Учить ***высказывать*** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить ***работать*** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
* Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
* Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками ***давать*** эмоциональную ***оценку***

деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

***Познавательные УУД:***

* Добывать новые знания: ***находить ответы*** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
* Перерабатывать полученную информацию: ***делать*** выводы в результате совместной работы всей команды.
* Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

***Коммуникативные УУД****:*

* Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. ***Слушать*** и ***понимать***
* речь других.
* Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
* Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
* Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

**К концу четвертого года обучения дети должны *знать*:**

* некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
* правила игры в миттельшпиле;
* основные элементы позиции.

**К концу четвертого года обучения дети должны *уметь*:**

* правильно разыгрывать дебют;
* грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
* проводить элементарно анализ позиции;
* составлять простейший план игры;
* находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
* точно разыгрывать простейшие окончания;
* пользоваться шахматными часами.

**Тематическое планирование**

**курса внеурочной деятельности «Шахматы»**

**2-4 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Раздел** | **Кол-во часов** |
| 1-8 | **Основы Миттельшпиля** | **8** |
| 9-17 | **Основы Эндшпиля** | **9** |
|  | **ИТОГО** | **17** |