

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе авторской программы А.А.Тимофеев «Шахматы», опубликованной в сборнике программ внеурочной деятельности «Начальная школа XXI века». 1-4 классы. – М.: Вентана -Граф, 2011, под редакцией Н.Ф. Виноградовой

Цель курса - развитие мышление младшего школьника во всех его проявлениях от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Главная цель внеурочного курса — развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Установлено, что наиболее благоприятным для развития мышления ребёнка является возрастной период от 7 до 12 лет, поэтому наибольший эффект можно получить от преподавания шахмат в начальной школе. Это обстоятельство подчёркивал известный советский педагог В.А. Сухомлинский: «В воспитании культуры мышления большое место отводилось шахматам... Без шахмат невозможно себе представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идёт именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы». Достоинство шахмат как модели для изучения некоторых универсальных понятий и закономерностей в начальной школе заключается в том, что это игра. Очень интересную мысль о сути игры высказал И. Рыбин: «Всё разнообразие изобретённых человечеством игр — это, в сущности, множество моделей, которые имитируют различные типы тактических и стратегических задач мышления. Развлекательная форма игр выполняет ту же функцию, что и всё остальное, предназначенное для поощрения к жизненно необходимому поведению».

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника, а это одна из главных задач, стоящих перед учителями начальной школы. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. В данном случае развитию внимания способствует мотивация, возникающая у школьника в процессе интеллектуального единоборства. Важной задачей для современной начальной школы является развитие наглядно-образного мышления; курс А.З. Зака по развитию наглядно-образного мышления фактически почти целиком построен на материале, практически идентичном шахматам. На шахматном материале очень удобно формировать у младшего школьника рефлексию и определять её глубину. Обучение младших школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления младшему школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Установлено, что шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале. Например, обычное поле шахматной доски может рассматриваться как единица шахматного пространства (философский аспект), как элемент множества полей, образующих линию, или как множество, являющееся пересечением других множеств — вертикали, горизонтали и диагонали (теория множеств), как элемент кодирования (информатика) или как точка в системе координат (математика). Это позволяет достичь

эффекта, о котором писал ещё Д. Максвелл: «Нет лучше способа сообщения уму знаний, чем метод преподнесения их в возможно более разнообразных формах».

Наиболее близким к шахматам предметом является математика, и в частности геометрия. Геометрическая составляющая шахмат особенно сильна. Например, правило квадрата и приём «Треугольник» в пешечном эндшпиле расширяют представления школьника об особенностях использования геометрических фигур в шахматной борьбе. Уже в начале курса сведения об именах линий и полей при изучении темы «Шахматная доска» являются материалом по теме «Кодирование информации» — одной из важнейших в школьном курсе информатики. Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре двух конфликтующих структур.

Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

Содержание курса внеурочной деятельности

Модуль I

Шахматная доска и фигуры

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат.

Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятия фигур

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля.

Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство

и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на

мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Запись шахматных ходов

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Общие принципы разыгрывания дебюта

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки.

Раннее развитие ферзя. Дебютные ловушки.

К концу изучения модуля I учащиеся должны знать: шахматную доску и её структуру; обозначение полей линий; ходы и взятия всех фигур, рокировку; основные шахматные

понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.); уметь: играть партию от начала до конца по шахматным правилам; записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи; находить мат в один ход в любых задачах такого типа; оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса; планировать, контролировать и оценивать действия соперников; определять общую цель и пути её достижения; решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

Модуль II

Повторение. Ходы и взятия фигур. Понятия шаха, мата и пата. Задачи на ценность.

Правила записи ходов. Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий.

Защита. Понятие о защите. Уничтожение атакующей фигуры, уход из-под удара, перекрытие линии атаки, защита атакующей фигуры своей фигурой, контратака.

Реализация большого материального перевеса. Матование одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегии оттеснения одинокого короля на край доски. Оппозиция. Эндшпиль. Общие принципы разыгрывания эндшпиля, их классификация. Пешечные эндшпили. Король и пешка против короля. Роль оппозиции, правило квадрата, ключевые поля. Король и крайняя пешка против короля. Треугольник как средство вынуждения цугцванга. Пешечный прорыв. Ладейные эндшпили. Ладья и пешка против короля. Позиция Филидора. Мост и его построение. Правило Тарраша. Ферзь против пешки. Алгоритм выигрыша. Практическая игра

Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи. Анализ ошибок.

К концу изучения модуля II учащиеся должны знать: выигрышные стратегии матования одинокого короля; уметь: ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй из любой позиции; понимать причины своего выигрыша и проигрыша; сравнивать и анализировать действия других игроков; разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

К концу изучения модуля II учащиеся должны знать: выигрышные стратегии матования одинокого короля; уметь: ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй из любой позиции; понимать причины своего выигрыша и проигрыша; сравнивать и анализировать действия других игроков; разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

Планируемые результаты освоения курса

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

Предметные и метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделах «Учащиеся должны знать» и «Учащиеся должны уметь».

К концу изучения модуля III учащиеся должны знать: основные идеи комбинаций различных типов;

уметь: осуществлять простейшие комбинации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Тематическое планирование

№ п/п	№ п/п в теме	Тема занятия	Количество часов	Используемое оборудование
		Основы игры в шахматы	6	

1	1	Ходы и взятие фигур.		Шахматы компьютер
2	2	Понятие шаха, мата и пата.		шахматы
3	3	Задачи на ценность.		шахматы
4	4	Правила записи ходов		шахматы
5	5	Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий		шахматы
6	6	Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий		шахматы
		Защита	6	
7	1	Понятие о защите		шахматы
8	2	Уничтожение атакующей фигуры		шахматы
9	3	Уход из-под удара		шахматы
10	4	Перекрытие линии атаки		шахматы
11	5	Перекрытие линии атаки		шахматы
12	6	Контратака		шахматы
		Реализация большего материального перевеса	10	
13	1	Матование одинокого короля ферзем и ладьёй		Шахматы компьютер
14	2	Матование одинокого короля ферзем и ладьёй		Шахматы компьютер
15	3	Матование одинокого короля двумя ладьями		Шахматы компьютер
16	4	Матование одинокого короля двумя ладьями		Шахматы, компьютер
17	5	Матование одинокого короля королем и ферзем		Шахматы компьютер
18	6	Матование одинокого короля королем и ферзем		Шахматы компьютер
19	7	Матование одинокого короля королем и ладьёй		Шахматы компьютер
20	8	Матование одинокого короля королем и ладьёй		Шахматы компьютер
21	9	Матовые и патовые позиции		Шахматы компьютер
22	10	Матовые и патовые позиции		Шахматы компьютер
		Эндшпиль	9	
23	1	Общие принципы разыгрывания эндшпилей		шахматы
24	2	Общие принципы разыгрывания эндшпилей их квалификация		шахматы
25	3	Пешечные эндшпили		Шахматы компьютер

26	4	Пешечные эндшпили		Шахматы компьютер
27	5	Пешечные эндшпили		Шахматы компьютер
28	6	Ладейные эндшпили		Шахматы компьютер
29	7	Ладейные эндшпили		Шахматы компьютер
30	8	Ладейные эндшпили		Шахматы компьютер
31	9	Ладейные эндшпили		Шахматы компьютер
		Практическая игра	6	
32	1	Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи		Шахматы
33	2	Анализ ошибок		Шахматы компьютер
34	3	Анализ ошибок		Шахматы компьютер
35	4	Анализ ошибок		Шахматы,
36	5	Анализ ошибок		компьютер
37	6	Анализ ошибок		Шахматы,
		Тактика в шахматах и определение комбинации	29	компьютер
38		Тактические приёмы и комбинации	Решение задач, игра	Шахматы,
39		Вариант	Решение задач, игра	компьютер
40		Форсированный вариант	Решение задач, игра	Шахматы,
41		Форсированный вариант	Решение задач, игра	компьютер
42		Двойной удар	Решение задач, игра	Шахматы,
43		Двойной удар	Решение задач, игра	компьютер
44		Связка	Решение задач, игра	Шахматы,
45		Связка	Решение задач, игра	компьютер
46		Открытое нападение	Решение задач, игра	Шахматы,
47		Открытое нападение	Решение задач, игра	компьютер
48		Слабость последней горизонтали	Решение задач, игра	Шахматы,

49		Слабость последней горизонтали	Решение задач, игра	компьютер
50		Устранение защиты	Решение задач, игра	Шахматы,
51		Устранение защиты	Решение задач, игра	компьютер
52		Отвлечение	Решение задач, игра	Шахматы,
53		Отвлечение	Решение задач, игра	компьютер
54		Завлечение	Решение задач, игра	Шахматы,
55		Завлечение	Решение задач, игра	компьютер
56		Блокировка	Решение задач, игра	Шахматы,
57		Блокировка	Решение задач, игра	компьютер
58		Освобождение пространства	Решение задач, игра	Шахматы,
59		Освобождение пространства	Решение задач, игра	компьютер
60		Перекрытие	Решение задач, игра	Шахматы,
61		Перекрытие	Решение задач, игра	компьютер
62		«Мельница»	Решение задач, игра	Шахматы,
63		«Рентген»	Решение задач, игра	компьютер
64		Перегрузка	Решение задач, игра	Шахматы,
65		Разрушение пешечного прикрытия короля	Решение задач, игра	компьютер
66		Комбинации на сочетание идей.	Решение задач, игра	Шахматы,
		Практическая игра	Решение задач, игра	компьютер
67		Практическая игра	Решение задач, игра	Шахматы,
68		Практическая игра	Решение задач, игра	компьютер

Учебно-методическое обеспечение

1. Тимофеев А.А. «Шахматы». «Начальная школа XXI века». 1-4 классы под редакцией Н.Ф. Виноградовой. – М.: Вентана-Граф, 2011,
2. Журавлев Н.И. Шахматы. Шаг за шагом. М.: 2012

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРОЦЕССА (оборудование)**

1. Шахматы

2. Шахматные часы

3. Компьютер.