муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Коляновская средняя школа»

153009, Ивановская область, Ивановский район, д. Коляново, ул. Школьная, д.81
тел/факс: 53-75-92, тел.23-66-77, e-mail: kolsosh@ivreg.ru, ИНН 3711011277

Согласовано Заместитель директора по УВР М.М. Реутов « ____ » _____ 20 ____ г.	Утверждаю Директор С.Б.Гущина приказ № 90 от 14.07.20 г.
---	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования
«Интеллектуальные игры (шахматы)»
во 2-4 классах

Срок реализации данной
рабочей программы 1 год.

2020 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования «Интеллектуальные игры (шахматы)» для 2-4 классов общеобразовательной школы составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа рассчитана на 1 час в неделю в каждом классе (34 часа в год)

Цели программы:

- способствовать становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

Планируемые результаты освоения курса

Личностные результаты освоения программы курса.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
- Правильно расставлять фигуры перед игрой;
- Сравнить, находить общее и различие.

- Уметь ориентироваться на шахматной доске.
- Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

Содержание курса

Раздел № 1. Шахматная доска

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел №2. Шахматные фигуры.

Белые, черные, пешка ладья, слон, ферзь, конь, король.

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.

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.

Раздел №5. Цель шахматной партии.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. Игра всеми фигурами из начального положения.

Тематическое планирование

№	Название раздела	Количество часов
1	Шахматная доска	2
2	Шахматные фигуры	2
3	Начальная расстановка фигур	1
4	Ходы и взятие фигур	15
5	Цель шахматной партии	5
6	Игра всеми фигурами из начального положения	9

Литература

1. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
2. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
4. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
5. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране.— М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
9. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
10. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
- 11 Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: 1998г.

Календарно- тематическое планирование

№ п/п	Тема	2 класс		3 класс		4 класс	
	1. Шахматная доска						
1	История шахмат						
2	Знакомство с шахматной доской						
	2. Шахматные фигуры.						
3	Знакомство с шахматными фигурами						
4	Шахматные фигуры						
	3. Начальная расстановка фигур.						
5	Начальное положение						
	4. Ходы и взятие фигур						
6	Знакомство с пешкой.						
7	Пешка в игре.						
8	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья						
9	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.						
10	Слон в игре.						
11	Ладья против слона.						
12	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь						
13	Ферзь в игре.						
14	Ферзь против ладьи и слона						
15	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.						
16	Конь в игре.						
17	Конь против ферзя, ладьи слона.						
18	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.						
19	Знакомство с шахматной фигурой. Король						
20	Король против других фигур.						
	5. Цель шахматной партии.						
21	Шах						
22	Мат						
23	Ставим мат						
24	Ничья, пат						
25	Рокировка						
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.						
26	Шахматная партия.						
27	Шахматная партия.						
28	Шахматная партия.						
29	Шахматная партия.						
30	Шахматная партия.						
31	Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности.						
32	Повторение программного материала						
33	Повторение программного материала						
34	Повторение программного материала						