

к адаптированной основной образовательной программе
начального общего образования
Муниципального казенного общеобразовательного учреждения
Горбачевская основная общеобразовательная школа
ФГОС

Адаптированная рабочая программа

курса « Шахматы»
4 класс
УМК «Школа России»

Адаптированная рабочая программа по учебному курсу « Шахматы» разработана для обучающегося 4 класса с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), по программе для детей с задержкой психического развития (ЗПР) (вариант 7.2) и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования обучающихся с задержкой психического развития, с учётом концепции духовно-нравственного воспитания и планируемых результатов освоения начальной образовательной программы начального общего образования. Количество часов в рабочей программе указано с учетом региональных и федеральных праздников

Адаптированная рабочая программа по окружающему миру составлена на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями).
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (с изменениями и дополнениями).
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 19 декабря 2014 г. N 1598 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья"
4. Составлена в соответствии с требованиями примерной адаптированной основной образовательной программы и авторской рабочей программы : Авторской программы: «Шахматы - в школе» под редакцией И.Г.Сухина, примерной программы УМК «Школа России» ФГОС. В соответствии с требованиями федерального компонента государственного стандарта второго поколения начального общего образования. Обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным).

Программа отражает содержание обучения по курсу «шахматы в школе» с учетом особых образовательных потребностей учащихся с задержкой психического развития (ЗПР).

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Программа обеспечивает достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных планируемых результатов изучения курса «Шахматы- в школе».

Личностные результаты 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

- 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.
- Владение 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

- 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

Третий год обучения

Выпускник получит возможность научиться:

принципы игры в дебюте;
основные тактические приемы;
что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

Выпускник научится:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
точно разыгрывать простейшие окончания.

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.

Содержание учебного предмета, курса

Третий год обучения (35 часов из расчета 1 час в неделю)

1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

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”.

“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.

**Тематическое планирование с указанием количества часов,
отводимых на освоение каждой темы**

3 год обучения (35часов)

№		тема урока
Повторение и закрепление (6 часов)		
1	1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Обозначение шахматных фигур и терминов.
2	2	Рокировка шах, мат, пат.
3	3	Превращение пешки. Взятие на проходе.
4	4	Начальное положение. Запись начального положения. Шахматная нотация. Ходы фигур, взятие.
5	5	Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.
6	6	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.
Основы дебюта (7часов)		
7	1	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.
8	2	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.
9	3	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.
10	4	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.
11	5	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.
12	6	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.
13	7	Открытые, полуоткрытые и закрытые
Основы миттельшпиля (20часов)		
14	1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.
15	2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.
16	3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.
17	4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика.
18	5	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.
19	6	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.
20	7	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.
21	8	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.
22	9	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика.
23	10	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.
24	11	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).
25	12	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).

26	13	Матование двумя слонами (простые случаи).
27	14	Матование слоном и конем (простые случаи).
28	15	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.
29	16	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика.
30	17	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.
31	18	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля.
32	19	Решение заданий. Игровая практика.
33	20	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.
Основы эндшпиля (2 часа)		
34	1	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпилье.
35	2	Игровая практика.