

**Структурное подразделение центр «Точка роста»
Бюджетного общеобразовательного учреждения
Колосовского муниципального района Омской области
БОУ «Строкинская СШ»**

РАССМОТРЕНО
на Педагогическом совете
Протокол № 1
от «30» 08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Заведующий «Точка роста»
Сафронова А.А.

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 45
От «01» 09.2023 г.
Директор:

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Шахматы (1 год обучения)»
Направленность программы: естественнонаучная**

Возраст обучающихся: 6-10 лет
Класс/классы: 1-4 классы
Срок реализации: 1 год.
Количество часов в год: 108 часов
Педагог дополнительного образования:
Дегтярев Александр Степанович

с. Строкино 2023 г.

Содержание программы

1. Вводные занятия. Техника безопасности.

Теория: Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

2. Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.

Теория: Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

3. Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.

Теория: Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями:

Горизонтالي

- Вертикали
- Диагонали
- Центр, фланги.

Практика: групповая работа

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. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

Игра «Почтальон».

4. Шахматные фигуры. Первое знакомство.

Теория: Белая и черная армии .Правило «Тронул-ходи!».

Практика: групповая работа

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.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«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.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

5. Благородные пешки черно-белой доски.

Теория: «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика:

Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Дидактические игры и задания

«В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

6. Король—самая важная, главная фигура.

Теория: Ход Короля. И Король в поле воин(взятие).

Практика: работа в парах

Дидактические игры и задания

«Игрена уничтожение» ,«Один в поле воин».

7. Ладья.

Теория: Прямолинейная, бесхитростная .Ход, взятие.

Практика: работа в парах

Дидактические игры и задания

Одна против пешек. Лабиринт .«Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».

8. Слон.

Теория: Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика: работавпарах

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

9.«Могучая фигура» Ферзь.

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Практика: работа в парах

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

Теория: «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика: работа в парах

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

9. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.

Теория: Ценность фигур . Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Практика: работа в парах

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.

«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

10. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Теория: Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика: 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

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами изначального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

11.Мат–цель игры.

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат –цель шахматной игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

Практика: Решение простейших шахматных задач на матодинокую королю.

Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количества полей для отхода.

Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

11.Техника матования одинокого короля

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля . Король и ладья против короля.

Практика: работа в парах

Дидактические игры и задания

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный коро

льотступилнаоднуизкрайнихвертикалейилигоризонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

11. Рокировка.

Теория: Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика: работа в парах

Дидактическое задание

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

12. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.

Теория: Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.

Практика: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

13. Короткие шахматные партии.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: «Ферзь любит свой цвет».

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.

Практика:

Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

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.

14. Занимательные страницы

шахмат. Теория: Шахматные сказки.

Практика.

Практическая игра всеми фигурами изначального положения.

Решение шахматных задач. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.

15. Спортивно-массовые мероприятия.

Теория: Подготовка к соревнованиям. Психологическая подготовка юного спортсмена к соревнованиям.

Практика.

Участие в соревнованиях и турнирах.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ:

Личностные:

- 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 с 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:

1.РегулятивныеУУД:

- ☐ Определять и формулировать цель деятельности на занятии с

Помощью учителя, а далее самостоятельно.

- ☐ Проговаривать последовательность действий.

- ☐ Учить высказывать своепредположение(версию)наоснове
Данного задания, учить работать попредложенному 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).

1. 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.

2. 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 исследовать им.

☐ Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребенка, 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).

Предметные:

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

- 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

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№п/п	Наименование разделов тем	Количество часов		Всего часов
		Теория	Практика	
1.	Вводные занятия. Техника безопасности.	3	—	3
2.	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.	3	—	3
3.	Шахматная доска–поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	3	3	6
4.	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	2	4	6
5.	Благородные пешки черно-белой доски.	2	4	6
6.	Король–самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	2	4	6
7.	Ладья.	2	4	6
8.	Слон.	2	4	6
9.	«Могучая фигура» Ферзь.	2	4	6
10.	Конь.	2	4	6
11.	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	2	1	3
12.	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	2	4	6
13.	Мат–цель игры.	1	2	3
14.	Техника «матования» одинокого короля.	2	4	6
15.	Ничья. Пат.	2	4	6
16.	Рокировка.	2	4	6
17.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта.	3	3	6
18.	Короткие шахматные партии. Сеансы одновременной игры.	2	4	6
19.	Занимательные страницы шахмат. Конкурсы решения задач, этюдов.	3	3	6
20.	Спортивно-массовые мероприятия. Соревнования.	1	5	6
	Итого:	43	65	108

