

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа с. Гнилуша
Задонского муниципального района
Липецкой области**



Утверждаю:
Директор школы
А.М. Лысых
Приказ по школе
от 31.08.2023 г. № 217

**Рабочая программа по внеурочной деятельности
спортивно – оздоровительной направленности
«Шахматы»**

Класс 2

Возраст: 7-8 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы :А.М.Лысых.

2023-24уч.год

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

В процессе изучения программы обучающиеся овладеют универсальными учебными действиями (УУД): личностными, регулятивными, познавательными, коммуникативными. Содержание программы раскрывает возможность для формирования УУД. По окончании изучения данной программы возможно достижение следующих результатов:

Личностные

- способность к организации собственной деятельности,
- уважительное отношение к иному мнению,
- самостоятельность и личная ответственность за свои поступки,
- умение сотрудничать со сверстниками,
- мотивация к работе на результат.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД обеспечивают организацию обучающимися своей деятельности:

целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция.

Познавательные УУД включают самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении шахматных задач, строить речевое высказывание с использованием соответствующих шахматных терминов; способность к рефлексии деятельности; умение обучающихся производить *простые* логические действия (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, доказательств.)

Коммуникативные УУД обеспечивают социальную компетентность и сознательную ориентации: умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении .

Основные результаты реализации программы оцениваются через:

- анкетирование родителей и обучающихся;
- мониторинг результатов обучения и личностного развития;
- тесты на определение уровня сформированности УУД.

Итоги реализации программы будут представлены: промежуточная аттестация(конкурс), итоговая аттестация (шахматный турнир).

К концу учебного года дети научатся:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети получат возможность научиться:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм и видов деятельности

1. КОМПЬЮТЕР. Общие сведения о компьютере и его устройстве (системный блок - «мозг» компьютера, монитор, клавиатура, мышь). Порядок включения и выключения, правила поведения за компьютером и организация рабочего места (осанка, расстояние от глаз до экрана и т.п.). Первое знакомство со специализированным программным комплексом «Шахматное образование» (СПК ШО) и программой обучающей шахматам «Динозавры учат шахматам».

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

Компьютерные игры и упражнения

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.

Дидактические игры и задания

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.

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

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 неприятельскому королю.

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

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

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

Компьютерные игры и упражнения

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Компьютерные игры и упражнения

Формы и виды деятельности: беседа, игра, дидактическая игра с заданиями, мастер – класс, шахматный турнир.

Тематическое планирование 2а класс

№ п/п	Изучаемые темы	Количество часов
1	Знакомство с шахматной доской	1
2	Шахматная доска	2
3	Знакомство с шахматными фигурами	2
4	Начальное положение	1
5	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1
6	Ладья в игре.	1
7	Знакомство с шахматной фигурой. Слон	1
8	Слон в игре	1
9	Ладья против слона	1
10	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1
11	Ферзь в игре	1
12	Ферзь против ладьи и слона	1
13	Знакомство с шахматной фигурой. Конь	1
14	Конь в игре	1
15	Конь против ладьи, ферзя, слона	1
16	Знакомство с пешкой	1
17	Пешка в игре	1
18	Пешка против ладьи, ферзя, слона, коня	1
19	Знакомство с шахматной фигурой. Король	1
20	Король против других фигур	1
21	Шах	1
22	Мат	2
23	Ставим мат	2
24	Ничья, пат	2
25	Рокировка	2
26	Игра всеми фигурами из начального положения	2

	Повторение изученного материала	2
	Итого	35

Оригинальные компьютерные программы, учебники и пособия-сказки в помощь педагогам, обучающим детей шахматной игре

Специализированный программный комплекс «Шахматное образование». (CD)

Динозавры учат шахматам. (CD)

Шахматы в сказках. (CD)

Шахматная школа. (CD)

Шахматная тактика. Задачник для начинающих. (CD)

Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.

Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. - М.: ГЦОЛИФК, 1984.

Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. - М.: Детская литература, 1980.

Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. - Л.: Детская литература, 1985.

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет. - М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. - Испания: Издательский центр Маркота.

Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.

Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. - М.: Педагогика, 1991.

Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Поматур, 2000.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. - М.: Астрель, АСТ, 2000.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. - Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя - Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Календарно- тематическое планирование

№ п\п	Дата		Тема раздела. Тема урока	Содержание	Деятельность обучающихся	Результат
	По плану	По факту				
1			Знакомство с шахматной доской	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта-хвастунишки»	Уметь правильно называть шахматные фигуры
2			Шахматная доска	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия.	Дидактические задания и игры «горизонталь», «Вертикаль»	Знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь,

				Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали		вертикаль, диагональ, центр
3-4			Знакомство с шахматными фигурами	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек» «УГАДАЙ-КА», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»	Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король
5			Начальное положение	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «да и нет», «Мяч»	Уметь правильно расставлять шахматы в начале игры
6			Знакомство с шахматной фигурой . Ладья	Место ладьи в начальном положении	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин» «Кратчайший путь»	Знать где положение ладьи
7			Ладья в игре	Ход ладьи. Взятие. «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух). «Ограничение подвижности»	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»	Уметь правильно ходить и бить ладьей
8			Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»	Знать где положение слона и как он ходит
9			Слон в игре	Легкая и тяжелая фигура. «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух). Ограничение подвижности	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»	Уметь правильно ходить

10			Ладья против слона	«Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, сложные положения). Ограничение подвижности. Термин «стоять под боем»	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»	Уметь правильно ходить и бить слоном
11			Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь- тяжелая фигура	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь» Просмотр диафильма «Волшебные фигуры»	Знать положение ферзя
12			Ферзь в игре	«Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя) Ограничение подвижности	Шахматные фигуры. «Третий шаг в мире шахмат» Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»	Уметь правильно ходить
13			Ферзь против ладьи и слона	«Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения) Ограничение подвижности	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»	Уметь правильно ходить и бить ферзем
14			Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»	Уметь правильно расставлять коней

15			Конь в игре	Конь- легкая фигура. «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух). Ограничение подвижности	Дидактические игры «Захват контрольного поля»	Уметь правильно ходить буквой «Г»
16			Конь против ферзя, ладьи, слона	«Игра на уничтожение» (Конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения) Ограничение подвижности	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля»	Уметь правильно ходить и бить конем
17			Знакомство с пешкой	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие	Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин»	Знать положение пешки и как она ходит
18			Пешка в игре	Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения	Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин»	Уметь правильно бить пешкой
19			Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	«Игра на уничтожение» (Пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения) Ограничение подвижности	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита»	Уметь правильно ходить и бить пешкой, превращение пешки
20			Знакомство с шахматной фигурой. Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, нот и под бой его ставить нельзя	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин» «Кратчайший путь» Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и баба-яга»	Знать положение короля

21			Король против других фигур	«Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки) Ограничение подвижности	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие» Дидактические игры «Захват контрольного поля». «Защита контрольного поля»	Уметь правильно ходить и бить королем, сила короля
22			шах	Шах ферзем. Ладьей, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.	Дидактическая игра «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах»	Шах-нападение короля
23-24			мат	Цель игры. Мат ферзем, ладьей слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	Дидактические задания «Мат или не мат»	Мат – завершение игры
25-26			Ставим мат	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур	Дидактическое задание «Мат в один ход». Дидактическое задание «Дай мат в один ход»	Уметь ставить мат в один ход
27-28			Ничья, пат	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат	Дидактическое задание «Пат или не пат»	Предложение ничьи или попасть в пат
29-30			рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки	Дидактическое задание «Рокировка»	Уметь делать рокировку
31-32			Игра всеми фигурами начального положения	Дидактическая игра «Два хода»	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из	Уметь играть всеми фигурами из начального положения.

					начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	
33-34			Повторение изученного материала	Шахматный турнир	Обучающиеся играют попарно	Выявление лучших обучающихся, усвоивших материал