

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Целинная средняя общеобразовательная школа №1»

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом

Протокол № 1
от 24 августа 2022 г.



УТВЕРЖДЕНО

Директор

Колесникова С. Н.

Приказ № 102

От 25 августа 2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»

с использованием оборудования «Точка роста»
для обучающихся 1-6 классов

Срок реализации программы: 2022-2023 гг

Составитель программы:

Зайцев С.А., учитель

физической культуры

Целинное, 2022

Пояснительная записка

В современном обществе уже является общепризнанным тот факт, что человеку для жизни нужны не только профессиональные навыки, которые повышают шансы на успех, но не являются основой повышения качества жизнедеятельности. Soft-skills(или гибкие навыки) подразумевают большой спектр умений, которые помогают человеку работать в команде, осознавая общую цель и понимая вклад каждого в её достижение, вести переговоры и разрешать конфликты, мыслить креативно и конструктивно, учиться и жить в системе постоянных изменений. Soft-skills навыки развиваются на протяжении жизнедеятельности человека только в том случае, если сам человек желает их развивать. Подростковый возраст – возраст потребности в общении. Именно поэтому он наиболее важен для развития данной группы навыков. Однако обучать самим навыкам чрезвычайно сложно: нужна высокая личностная мотивация и потребность в самоактуализации, желание человека измениться и пр. Поэтому представляется необходимым вовлечение подростков в сферу, с одной стороны, интересующую их в качестве полезного досуга и удовлетворяющую их потребность в общении, а с другой стороны – направленную на развитие такого Soft-skills навыка, как умение выстраивать любую коммуникацию с членами своей команды.

Обучение шахматам в школе можно подойти через реализацию дополнительной общеразвивающей программы в центре гуманитарного и цифрового профиля «Точка роста» с применением необходимого оборудования, которое есть в образовательном пространстве. Кроме того, здесь решаются и другие важные задачи:

- обучение умению работать в команде;
- обучение умению понимать и принимать общую цель и задачи;
- обучение умению создавать продукт тележурналистики и пр.

Также программа предусматривает направленность профессионального ориентирования обучающихся на сферу журналистики и смежные с ней области деятельности

Краткая характеристика группы:

Возраст детей, участвующих в реализации программы «Шахматы» – 7-12 лет.

Сроки реализации программы – 1 год.

Дети посещают занятия 2 раза в неделю по 1,5 часа. Так как у всех занимающихся начальный уровень подготовки, состав группы разновозрастной, в объединении занимаются как мальчики, так и девочки.

Основной целью является:

Выявление и реализация творческих возможностей ребёнка, способствование повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, профилактика асоциального поведения детей и подростков

Задачи:

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

Воспитательные:

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению.

Ожидаемый результат программы первого года обучения

Должны знать:

- 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.

Должны уметь:

- 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.

Планируемые результаты при реализации программы:

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:

Личностных УУД:

- 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.

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.

Содержание программы:

1. Шахматная доска

Легенда о происхождении шахмат. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

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.

2. Шахматные фигуры

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

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.

"Угадайка". 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.

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

"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.

"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.

10

4. Ходы и взятие фигур

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.

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.

11

"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.

6. Методы атаки на короля. Игра всеми фигурами из начального положения.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Детский мат и методы защиты от детского мата. Опасная диагональ.

Спёртый мат. Разрушающие жертвы ради атаки на короля.

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.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая

функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не

перепрыгивая их.

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

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

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

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

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Теория	Практика	Всего
1.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	1	2	3
2.	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	1.5	3	4.5
3.	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР	0.5	1	1,5
4.	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	12.5	25	37.5
5.	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ	6	12	18
6.	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ	6	12	18
7.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА		7.5	7.5
8.	ТРЕНИРОВОЧНЫЕ И ТУРНИРНЫЕ ПАРТИИ		12	12
	Итого:	27.5	74.5	102

№п /п	Тема учебного занятия	теория	практика	Всего часов	Дата проведения занятия
	Шахматная доска	1	2	3	сентябрь октябрь ноябрь
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	0.5	1	1,5	
2	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали.	0.5	1	1,5	
	Шахматные фигуры	1.5	3	4.5	

3	Белые и черные фигуры. Ладья, слон	0.5	1	1.5	
4	Ферзь, конь, пешка	0,5	1	1,5	
5	Король. Первый шаг в мир шахмат”. Дидактические задания и игры.	0,5	1	1,5	
	Начальная расстановка фигур	0.5	1	1.5	
6	Расстановка фигур перед шахматной партией	0.5	1	1.5	
	Ходы и взятие фигур	12.5	25	37.5	
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	0.5	1	1,5	
8	Ладья. Ход ладьи. Взятие.	0,5	1	1.5	
9	Слон. Место слона в начальном положении.. Ход слона, взятие	0,5	1	1,5	
10	Слон. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны.	0.5	1	1,5	
11	Ладья против слона	0.5	1	1,5	
12	Дидактические задания. “Перехитри часовых”, “Сними часовых”,	0.5	1	1,5	
13	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие.	0.5	1	1,5	
14	Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона	0.5	1	1,5	декабрь
15	Конь. Место коня в начальном положении. “Лабиринт”. Ход коня, взятие.	0.5	1	1,5	
16	Конь против ферзя,	0.5	1	1.5	
17	Конь против ладьи.	0.5	1	1.5	
18	Конь против слона, сложные положения	0.5	1	1.5	
19	Пешка. Место пешки в начальном положении	0.5	1	1.5	
20	Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка	0.5	1	1.5	
21	Пешка против ферзя, ладьи.	0.5	1	1.5	Январь
22	Пешка против коня, слона. Дидактические задания	0.5	1	1.5	,февраль, март
23	Король. Место короля в начальном положении.	0.5	1	1.5	
24	Ход короля, взятие.	0.5	1	1.5	
25	Король против других фигур.	0.5	1	1.5	
26	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание “Рокировка”.	0.5	1	1.5	
27	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	0.5	1	1.5	
28	Защита от шаха.	0.5	1	1.5	
29	Шах. Открытый шах.	0.5	1	1.5	
30	Двойной шах. Дидактические задания “Дай открытый шах”, Дидактическая игра “Первый шах”.	0.5	1	1.5	
31	Дидактические задания “Шах или не шах”, “Дай шах”, “Пять шахов”, “Защита от шаха”.	0.5	1	1.5	
	Цель шахматной партии	6	12	18	

32	Мат. Цель игры.	0.5	1	1.5	
33	Мат ферзем.	0.5	1	1.5	
34	Мат ладьёй	0.5	1	1.5	
35	Мат слоном, конем, пешкой.	0.5	1	1.5	
36	Дидактическое задание “Мат или не мат”.	0.5	1	1.5	
37	Мат. Мат в один ход.	0.5	1	1.5	
38	Мат в один ход ферзем	0.5	1	1.5	
39	Мат. Мат в один ход ладьёй, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	0.5	1	1.5	
40	Дидактическое задание “Мат в один ход”.	0.5	1	1.5	
41	Мат. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание “Дай мат в один ход”.	0.5	1	1.5	
42	Ничья, пат. Отличие пата от мата.	0.5	1	1.5	
43	Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание “Пат или не пат”.	0.5	1	1.5	
	Игра всеми фигурами из начального положения	6	12	18	
44	Шахматная партия.	0.5	1	1.5	
45	Игра всеми фигурами из начального положения	0.5	1	1.5	
46	Дидактическая игра “Два хода.	0.5	1	1.5	
47	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	0.5	1	1.5	Апрель ,май
48	Игра всеми фигурами из начального положения.	0.5	1	1.5	
49	Игра всеми фигурами из начального положения.	0.5	1	1.5	
50	Игра всеми фигурами из начального положения.	0.5	1	1.5	
51	Игра всеми фигурами из начального положения	0.5	1	1.5	
52	Игра всеми фигурами из начального положения	0.5	1	1.5	
53	Игра всеми фигурами из начального положения.	0.5	1	1.5	
54	Демонстрация коротких партий	0.5	1	1.5	
55	Демонстрация коротких партий	0.5	1	1.5	
	Повторение программного материала		7.5	7.5	
56	Повторение программного материала		1,5	1,5	
57	Повторение программного материала		1,5	1,5	
58	Повторение программного материала		1,5	1,5	
59	Повторение программного материала		1,5	1,5	

60	Повторение программного материала		1,5	1,5	
	Тренировочные и турнирные партии		12	12	
61	Тренировочные и турнирные партии		1,5	1,5	
62	Тренировочные и турнирные партии		1,5	1,5	
63	Тренировочные и турнирные партии		1,5	1,5	
64	Тренировочные и турнирные партии		1,5	1,5	
65	Тренировочные и турнирные партии		1,5	1,5	
66	Тренировочные и турнирные партии		1,5	1,5	
67	Тренировочные и турнирные партии		1,5	1,5	
68	Тренировочные и турнирные партии		1,5	1,5	
ито го	102				