

МБОУ «Александровская основная школа»

«Согласованно»

Методист

 И.Н.Тимонина

« 31 » августа 2020 год



«Утверждаю»

Директор школы

В.Н.Былина

Приказ № 50/1-0 от « 31 » августа 2020 год

Рассмотрено на заседании методического совета

Протокол № 1 от « 31 » августа 2020 год

**Рабочая программа внеурочной деятельности
по спортивно – оздоровительному направлению
«Шахматы»**

основного общего образования

(наименование учебного предмета/курса)

один год

(срок реализации программы)

Разработал

Голубев Николай Николаевич

(Ф.И.О. учителя, составившего учебную программу)

учитель физической культуры

1 категории

д. Александровка
2020 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа для школьников «Шахматы - школе» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования.

Актуальность программы обусловлена тем, что происходящие в школе изменения, ставят на первый план развивающие функции обучения, которые в значительной степени способствуют становлению личности школьников, наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству детям некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Главным моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
7. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
8. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
9. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Объем программы: программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится: 34 ч. в год (1 часа в неделю)

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей школьного возраста. Занятия проводятся по 30-40 минут.

Основные формы работы на занятии:

индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Содержание программы внеурочной деятельности «Шахматы - школе»

Программой предусматривается 34 шахматных занятия (одно занятия в неделю). Учебный курс включает в себя пять тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях

делается на изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения учащиеся могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Программа разработана для детей школьного возраста, но она может быть использована и для учащихся старших классов. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

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

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

Дидактические игры и задания «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ»

2. ШАХМАТНЫЕ ХОДЫ И ФИГУРЫ

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

Дидактические игры и задания

«Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай». «Что общего?», «Большая и маленькая»

3. ЦЕЛЬ И РЕЗУЛЬТАТ 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», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат», «Первый шах», «Рокировка».

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», «Да и нет», «Мяч»

4. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА, РАЗМЕН

(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», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры». «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

Примечание. Все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ РАЗЫГРЫВАНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Дидактические игры и задания

Рабочая программа 9 класс

№ урока	Тема урока	Тип урока	Элементы содержания	Планируемые результаты в соответствии (с ФГОС)			Дата	
				предметные результаты	Метопредметные результаты	Личностные	План	Факт
Первая четверть 9 часов								
I Шахматная доска 3 часа								
1	Легенда о возникновении шахмат.	Постановочный	Шахматы- это древняя интеллектуальная игра родом из Индии.	- Познакомить с шахматными терминами и шахматным кодексом.	Регулятивные УУД - освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;	Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;	07.09	07.09
2	Шахматная доска. Поля, линии. Обозначение полей и линий.	Решение частных задач	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	- Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами. - Сформировать умение ставить мат с разных позиций. - Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов.	- соотносение целей с возможностями; - определение временных рамок; - определение шагов решения задачи; - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений. Познавательные УУД - умение задавать вопросы; - умение получать помощь;	- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций. - развитие самостоятельности и личной	14.09	14.09
3	Шахматная доска	Решение частных задач	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и	- Развивать восприятие, внимание, воображение,	- построение логической цепи рассуждений. Коммуникативные УУД - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании); - способность принять другую точку зрения, отличную от своей; - слушание собеседника и	умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций. - развитие самостоятельности и личной	21.09	21.09

			черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".		ведение диалога.	ответственно 21.09сти за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.		
II Ходы и фигуры 12 часов								
4	Шахматные фигуры.	Решение частных задач	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", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"				28.09	28.09
5	Начальное положение.	Решение частных задач	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",				05.10	05.10

6	Ходы коня, ладьи, слона, ферзя, короля и пешки.	Решение частных задач	"Мяч". Как ходят фигуры				12.10	12.10
7	Ладья.	Решение частных задач	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".				19.10	19.10
8	Слон.	Решение частных задач	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.				26.10	26.10
9	Ферзь.	Решение частных задач	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".				09.11	09.11
Вторая четверть 7 недель								
10	Конь.	Решение частных задач	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь–легкая фигура. Дидактические	- Сформировать умение записывать шахматную партию. - Сформировать	Регулятивные УУД - освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;	- развитие навыков сотрудничества со	16.11	16.11

11	Пешка.	задачи Решение частных задач	задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".	умение проводить комбинации. - Развивать восприятие, внимание, воображение,	- соотнесение целей с возможностями; - определение временных рамок; - планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений. Познавательные УУД - умение задавать вопросы; - умение получать помощь; - умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами; - построение логической цепи рассуждений. Коммуникативные УУД - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании); - способность принять другую точку зрения, отличную от своей; - способность работать в команде; - выслушивание собеседника и ведение диалога.	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, - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.	23.11	23.11
12	Значение короля.	Решение частных задач	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но 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).				30.11	30.11
13	Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске.	Решение частных задач	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры				07.12	07.12
14	Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске.	задачи					14.12	14.12

15	Угроза, нападение, защита.	Решение частных задач	"Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".					21.12	21.12
III Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат 10 часов									
16	Цель игры	Решение частных задач	Развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от нагляднообразного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.					28.12	28.12
Третья четверть 10 недель									

17	Шах.	Решение частных задач	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".	- Сформировать умение ставить мат с разных позиций. - Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов.	Регулятивные УУД - формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы; - определение временных рамок; - определение шагов решения задачи; - видение итогового результата; - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.	- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат; - развитие навыков сотрудничества со 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,	11.01	11.01
18	Способы защиты от шаха.	Решение частных задач	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".	- Сформировать умение проводить комбинации. - Развивать восприятие, внимание, воображение,	Познавательные УУД - умение задавать вопросы; - умение получать помощь; - умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами; - умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов; - построение логической цепи рассуждений.		18.01	18.08
19	Мат.	Решение частных задач	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".		Коммуникативные УУД - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании); - способность принять другую		25.01	25.01
20	Сходство и различие между понятиями шаха и мата.	Решение частных задач	Мат в три хода. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".				01.02	01.02
21	Рокировка.	Решение частных задач	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".				08.02	08.02
22	Ценность фигур. Единица измерения ценности.	Решение частных задач	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание				15.02	15.02

23	Практическая игра.	задач	"Рокировка".		точку зрения, отличную от своей;		22.02	20.02
24	Практическая игра	Урок - игра			- способность работать в команде;		01.03	01.03
25	Практическая игра						15.03	15.03
IV Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен 4 часа								
26	Ценность фигур. Единица измерения ценности.	Решение частных задач	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".				22.03	22.03
Четвёртая четверть 8 недель								
27	Размен. Равноценный и неравноценный размен.	Решение частных задач	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".	- Сформировать умение ставить мат с разных позиций. - Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов.	Регулятивные УУД - соотнесение целей с возможностями; - определение временных рамок; - определение шагов решения задачи; - видение итогового результата;	- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.	01.04	01.04
28	Запись шахматных ходов.	Решение частных задач	Принцип записи перемещения фигуры. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки.	- Сформировать умение проводить комбинации. - Развивать восприятие, внимание, воображение,	- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.	умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.	05.04	05.04
29	Полная и краткая нотация. Шахматный диктант.	Решение частных задач			Познавательные УУД - умение задавать вопросы; - умение получать помощь; - построение логической цепи рассуждений.	- развитие самостоятельности и личной	12.04	12.04
V Общие принципы разыгрывания дебюта								

4 часа.

30	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	Решение частных задач	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	<ul style="list-style-type: none"> - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании); - способность принять другую точку зрения, отличную от своей; - способность работать в команде; - выслушивание собеседника и ведение диалога. 	ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.	19.04	19.04
31	Классификация дебютов.	Решение частных задач	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.			26.04	26.04
32	Анализ учебных партий.	Обобщение и систематизация знаний.				07.05	15.05
33	Раннее развитие ферзя.	Обобщение и систематизация знаний.				15.05	15.05
34	Промежуточная аттестация в форме контрольной игры	Урок - игра				17.05	17.05
	Всего	34 часа					