

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5»**

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

/Болтукова И.М./

«29» 05 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор

/Парадня Н.В. /

Приказ № 210

от «31» 08 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»
1 класс**



Разработчик:

Лисых Анатолий Михайлович,
учитель истории и обществознания

**Лабитнанги,
2020 г.**

I. Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» для 1-2 классов составлена в соответствии с:

- федеральным законом от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утв. Приказом Минобрнауки России от 06.10.2009 г. №373 (п.19.5);
- авторской программой «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным).
- образовательной программой Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №5».
- Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
- 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.
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

Новые стандарты образования предполагают внесение значительных изменений в структуру и содержание, цели и задачи образования, смещение акцентов с одной задачи: вооружить обучающегося знаниями на другую - формировать у него общеучебные умения и навыки, как основу учебной деятельности.

Введение предмета «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков 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, разгадывание дидактических ситуаций и т.п.

Шахматы играют огромную роль в воспитании человека. Они вырабатывают умение вести точные и глубокие расчеты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формируют волю к победе в напряженной спортивной борьбе. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям радость, удовольствие, но и действенное средство их умственного развития. Неотъемлемая роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способность действовать в уме. Благодаря этой игре дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе.

Шахматная доска не случайно изучается довольно подробно. Цель программы – не только облегчит ученику познание азов мудрой игры, но и помочь ему овладеть пространственным ориентированием на плоскости. Надо помнить, что для детей шахматы – это прежде всего игра, а не

учебный предмет. В игре дети получают удовольствие, они меньше утомляются, постигая новое. Кроме удовольствия, в процессе занятий дети должны получить и конкретные знания.

Игра в шахматы детей 8 – 10 лет должна быть недолгой, она должна состоять из коротких и разнообразных занятий: показа дебютов и характерных ловушек в них, решение элементарных двух- и трехходовых задач и, разумеется, непосредственной игры друг с другом. Занятия шахматами способствуют развитию интеллектуальных способностей человека и многих сторон личности. В процессе занятия шахматами улучшаются и развиваются логическое и интуитивное мышление, долговременная и оперативная память, совершенствуется способность к концентрации и переключению внимания. Одновременно шахматы способствуют организации мышления, выбору решения (хода) и последовательной оценке различных возможностей, которые всегда возникают у человека, как в повседневной жизни, так и в процессе трудовой деятельности.

Шахматные успехи обусловлены высокой дисциплиной мышления и требуют устойчивого, интенсивного и достаточно широкого по объему внимания. Последовательной и сильной игрой можно довести партию до благоприятного положения. Но достаточно хотя бы на короткий промежуток времени ослабить внимание, как плоды всей кропотливой предыдущей работы могут быть обесценены. Шахматы требуют дисциплинированности, систематического контроля. Совершенствуясь в игре, шахматист неизбежно учится преодолевать апатичность, контролировать свои действия. Бесспорно положительное влияние шахмат на развитие таких черт характера, как самообладание и выдержка. Шахматист овладевают способностью поддерживать максимум интеллектуального напряжения в нужные моменты и управлять своими эмоциями. Путь шахматных сражений – это путь «взлетов» и неизбежных «падений». Шахматы в определенной мере учат общению, расширяют кругозор.

Цель программы: создание условий для гармоничного развития детей во внеурочное время.

Задачи:

1. Обучающие:

- обучение детей приемам игры в шахматы;
- формирование у детей общей подготовки по вопросам планирования, организации и контроля своих действий.

2. Развивающие:

- развитие всех видов памяти (образной, ассоциативной, двигательной, оперативной, и т.п.), мышления, внимания;
- формирование пространственного представления, образного восприятия действительности;
- развитие речи, словарного запаса детей;
- развитие умения прогнозировать.

3. Воспитательные:

- воспитание межличностных отношений (толерантности, дружелюбия, взаимопомощи);
- воспитывать выдержку и самообладание, объективное отношение к себе;
- воспитание усидчивости, трудолюбия, активности.

Условия реализации программы.

Занятия проводятся в группе детей по 8-16 человек.

На начальном этапе дети знакомятся с историей развития шахмат, с шахматными фигурами и правилами передвижения фигур.

На втором и третьем этапах дети учатся решать шахматные комбинации.

На последнем этапе дети овладевают умениями игры в шахматы.

Направленность программы — общеинтеллектуальная.

Срок реализации рабочей программы- 2 года.

Структура рабочей программы:

I. Пояснительная записка.

II. место учебного предмета в учебном плане.

III. Содержание учебного предмета.

IV. Календарно-тематическое планирование (Приложение).

V. Планируемые результаты освоения учебного предмета

II. Место курса в учебном плане.

На изучение курса внеурочной деятельности «Шахматы» в соответствии с учебным планом МАОУ СОШ № 5 на 2019-20 учебный год отводится 2 часа в неделю, в 1 класс – (33 недели) 66 ч., во 2 - классе – 2 часа (34 недели) 68 ч.

III. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Первый год обучения (66 часов, из расчета 2 часа в неделю)

1. Шахматная доска. 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.

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.
- "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. 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.

Второй год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)

1. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

- "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), 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.
- "Вижу цель". Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

- "Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?"
- "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.

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

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 король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- "В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- "Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

IV. Календарно- тематическое планирование (приложение)

V. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

К концу 1 учебного года дети 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.

К концу 1 учебного года дети 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.

К концу 2 учебного года дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу 2 учебного года дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

