

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 4» городского округа Судак

Рассмотрено и одобрено
На заседании ШМО
Протокол № 1
«01» 09 2020г

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
Г.А. Османова
«01» сентября 2020г



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ
Ю.А. Собко
Приказ № 43 от 01.09 2020г

Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Шахматы»
направление: общекультурное
для 2-А класса
на 2020/2021 учебный год

Составитель:
Галимьянова Гюзелия Галимхановна

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Личностные:

1. Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
2. В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
3. Наличие учебно- познавательного интереса к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи.
4. Развитие творческого потенциала ребенка.

Метапредметные:

Регулятивные УУД:

1. Осознавать границы собственных знаний и понимать перспективы дальнейшей учебной работы, определять познавательные задачи на усвоение новых знаний.
2. Принимать учебную задачу; понимать предлагаемый план действий, действовать по плану.
3. планировать свои учебные действия (самостоятельно, с одноклассниками, с помощью учителя) для решения учебно-познавательных, учебно-практических задач.
4. Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
5. Оценивать совместно с педагогом и другими обучающимися успехи своего учебного труда и труда одноклассников.

Познавательные УУД:

1. Понимать информацию, представленную в разных формах: словесной, схематической, условно-знаковой.
2. Ориентироваться в системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.
3. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
4. Делать выводы в результате совместной работы всей группы.
5. Сравнить и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
6. Находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

1. Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста), учиться слышать, слушать и понимать партнера; уметь договариваться, вести дискуссию.

2. Планировать и согласованно выполнять совместную деятельность.
3. Совместно договариваться о правилах общения и поведения, следовать им.
4. Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика), уважать в общении и сотрудничестве партнера и самого себя.

Предметные:

К концу первого года обучающиеся 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;
- название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучающиеся 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 (делать рокировку);
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

1. **Введение. История шахмат.** Знакомство с игрой, ее историей, происхождением. Создание интереса к шахматам, путем олицетворения фигур с живым войском. Тестирование класса на уровень владения первичными знаниями об этой игре, полученными в семье.
2. **Шахматная доска.** Изучение структуры шахматной доски, черные и белые поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Нумерация горизонталей и буквенные обозначения вертикалей. Начальное понимание, для чего нужна шахматная нотация, ориентирование на доске по «адресу» поля. Правильное положение доски относительно участников. Начальное положение фигур.

3. **Шахматные фигуры.** Поэтапное изучение каждой из фигур игры, ее значение, начальная позиция, способ хода и боя, особенности взаимодействия с другими фигурами. Пешка, ладья, слон, конь, ферзь, король. Игра на доске с одними пешками, с постепенным вводом новых фигур. Тяжелые и легкие фигуры.
4. **Шахматная игра.** Тренировка первичных навыков в передвижении фигур. Формирование понимания цели игры, культуры игры, взаимодействия с партнером. Постепенное усложнение игры, усвоение понятий: ценность и качество фигур, нападение, защита, взятие, шах, мат, пат . Разучить приемы рокировки. Научиться пользоваться всеми преимуществами своих позиций, видеть общее положение на доске, думать над каждым ходом. Основные правила дебюта.
5. **Азы шахматных комбинаций.** Учиться анализировать ситуацию на доске. Уметь решать простые шахматные задачи в миниатюрах на диаграмме. Мат двумя ладьями, мат ферзем и ладьей, мат ферзем и королем. Материальное и позиционное преимущество. Этюд. Игра на время.
6. **Подготовка к турниру, полноценная игра.** Оттачивание навыков игры со всеми фигурами на доске в паре с партнером. Разбор ошибок и нарушений. Шахматный этикет и кодекс. Инициатива. Жертва. Запись шахматной партии. Создать атмосферу спортивного состязания с новыми игроками во время турнира. Выявить сильнейших игроков, поощрить освоение и дальнейшее изучение игры. Закрепить положительные эмоции от игры с партнером.

3. Тематическое планирование.

№	Разделы программы	Количество часов
1.	Введение. История шахмат	1
2.	Шахматная доска	4
3.	Шахматные фигуры	8
4.	Шахматная игра	8
5.	Азы шахматных комбинаций	5
6.	Подготовка к турниру, полноценная игра.	8
Итого:		34

4. Календарно-тематическое планирование

Количество часов в год – 34; количество часов в неделю – 1.

№ урока	Дата		Содержание	Примечания
	План	Факт		
Введение 1ч.				
1	04.09	04.09	Введение. Знакомство с игрой. История возникновения шахмат. Рассматривание шахматной доски и фигур. Черные и белые поля.	
Шахматная доска 4ч.				
2	11.09	11.09	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 черных полей в горизонтали и вертикали.	
3	18.09	18.09	Диагонали. Цифровое обозначение горизонталей. Буквенное обозначение вертикалей.	
4	25.09	25.09	Разучивание звучания шахматных букв. Шахматная нотация. «Адреса» шахматных полей.	
5	02.10	02.10	Начальная позиция. Ферзь «любит» свой цвет. Королевский фланг. Ферзевый фланг. История о механической шахматной машине.	
Шахматные фигуры 8ч.				
6	09.10	09.10	Пешка. Начальная позиция. Ходит прямо, бьет наискосок! Первый ход любой пешки возможен сразу на два поля вперед.	
7	16.10	16.10	Превращение пешки. Проходная пешка. Сдвоенные пешки. Тренировочные партии одними пешками.	
8.	23.10	23.10	Ладья. Происхождение фигуры. Начальная позиция. Самая «прямолинейная» фигура. Ходит по горизонтали и вертикали. «Съедение» других фигур ладьей.	
9	30.10	30.10	Слон. Происхождение фигуры. Начальная позиция. Ходит по диагоналям. Белопольный и чернопольный слон.	
10	13.11.	13.11	Конь. Самая интересная фигура. Ходит на два поля по вертикали или горизонтали, а затем одно поле влево или вправо. В центре доски может пойти на восемь полей в разные стороны. Единственная фигура, которая при совершении хода может «перепрыгивать» через любые другие.	
11	20.11	20.11	Ферзь. Самая сильная шахматная фигура. «Советник», «полководец», «королева». Ходит по свободным вертикалям, горизонталям, диагоналям на любое число полей. Тяжелые (ферзь и ладья) и легкие (слоны и кони) фигуры. Дальнобойные фигуры.	

12	27.11	27.11	Король. Самая главная фигура. Ходит по горизонтали, вертикали и диагонали только на одно свободное поле. Черный и белый короли не дружат и никогда не встречаются. Не может встать на поле, где его могут «съесть». Не может «съесть» защищенную фигуру. Короля нельзя «съесть», оставлять его под ударом запрещено. Битое поле.	
13	04.12	04.12		
Шахматная игра 8ч.				
14	11.12	11.12	Цель игры. Ценность фигур. Равноценный обмен. Качество фигур	
15	18.12	18.12	Нападение. Разбор позиций на диаграмме. Важность умения нападать и видеть нападения со стороны противника.	
16	25.12	25.12	Взятие. Взятие не обязательно. Выгодное и невыгодное взятие. Взятие на проход. Работа с диаграммами.	
17	15.01	15.01	Шах. Оставлять короля под шахом нельзя. Три способа защиты от шаха.	
18	22.01	22.01	Мат - это шах, от которого нет защиты. Мат-конечная цель игры.	
19	29.01	29.01	Пат-ничья. Положение, при котором игрок не имеет разрешенного правилами хода, а его король не находится под шахом. Обозначение ничьей.	
20	05.02	05.02	Рокировка, короткая и длинная. Искусственная рокировка.	
21	12.02	12.02	Дебют. Основные правила дебюта.	
Азы шахматных комбинаций 5ч.				
22	19.02		Мат двумя ладьями одиночному королю. Анализ	
23	26.03		Мат ферзем и ладьей одиночному королю. Матовое поле.	
24	05.03		Мат ферзем и королем одиночному королю. Цейтнот. Шахматные часы. Игра на время.	
25	12.03			
26	19.03		Материальное преимущество. Позиционное преимущество. Зевок. Этюд.	
Подготовка к турниру, полноценная игра 8ч.				
27	02.04		Нарушение основных принципов игры в начале партии. Инициатива. Как избежать ошибок.	
28	09.04		Важные тонкости игры. Шахматный этикет. Шахматный кодекс.	
29	16.04		Отработка партии-миниатюры. Жертва.	
30	23.04			
31	30.04		Запись шахматной партии. Гроссмейстер.	
32	07.05		Сеанс одновременной игры с преподавателем. Подготовка к турниру.	
33	14.05		Шахматный турнир в группе	
34	21.05		Шахматный турнир с шахматистами других групп.	

**Лист коррекции
рабочей программы**

№ п/п	Название раздела, темы	Дата проведения по плану	Причина корректировки	Корректирующие мероприятия	Дата проведения по факту