

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.Османо́ва

«01» 09. 2020г

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ

 И.О.Собко

Приказ № 43 от 01 09. 2020г



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

**Составитель:**  
**Камалова Рената Сергеевна**

**СУДАК-2020**

## 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. Сравнивать 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 обучения дети должны знать:**

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

#### **К концу первого года обучения дети должны уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

## **2. Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы»**

Программой предусматривается 34 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети 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 вторых классов.

Объем программы: на реализацию курса отводится 1 час в неделю. 2 класс – 34 часа в год.

**Шахматная доска (6 часов).** 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.

**Начальное положение фигур. Шахматные фигуры (6 часов).** Начальное положение; 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.

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.

**Ходы и взятие фигур (14 часов).** Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение". Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Взятие на проходе, превращение пешки.

#### Дидактические игры и задания

«**Игра на уничтожение**»— важная 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.

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.

**4. Основные принципы игры (8 часов)**. 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. Основные ошибки в дебюте. Правила матования одинокого короля разными фигурами.

### 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Разделы программы	Количество часов
1	Шахматная доска	6
2	Начальное положение фигур	6
3	Ходы и взятия фигур	14
4	Основные принципы игры	8
Итого:		34

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

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

№	Дата		Содержание	Примечание
	По плану	Факт		
<b>Шахматная доска (6ч.)</b>				
1	01.09	02.09	Шахматы - мои друзья. История возникновения шахмат.	
2	08.09	09.09	Шахматная доска	
3	15.09	16.09	Горизонталь	
4	22.09	23.09	Вертикаль	
5	29.09	30.09	Диагональ	
6	06.10	07.10	Шахматная нотация	
<b>Начальное положение фигур (6ч.)</b>				
7	13.10	14.10	Шахматные фигуры и начальная позиция	
8	20.10	21.10	Ладья	
9	27.10	28.10	Слон	
10	10.11	11.11	Ферзь	
11	17.11	18.11	Конь	

12	24.11	25.11	Пешка	
<b>Ходы и взятие фигур (14 ч.)</b>				
13	01.12	02.12	Превращение пешки	
14	08.12	09.12	Король	
15	15.12	16.12	Ценность фигур	
16	22.12	23.12	Нападение	
17	29.12	13.01	Взятие. Взятие на проходе	
18	12.01	20.01	Шах и защита от шаха	
19	19.01	20.01	Мат	
20	26.01	27.01	Пат - ничья	
21	02.02	03.02	Рокировка	
22	09.02	10.02	Основные принципы игры в начале партии	
23	16.02	17.02	Мат двумя ладьями одиночному королю	
24	02.03		Мат ферзем и ладьей одиночному королю	
25	09.03		Мат ферзем и королем одиночному королю	
26	16.03		Материальное преимущество	
<b>Основные принципы игры (8 ч.)</b>				
27	30.03		Шахматный этикет	
28	06.04		Соревнование	
29	13.04		Партии- миниатюры	
30	20.04		Соревнование	
31	27.04		Соревнование	
32	04.05		Запись шахматной партии	
33	11.05		Шахматный этикет	
34	18.05		Соревнование	

Учебный год: 2020-2021



