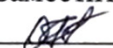


МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 4» городского округа Судак

Рассмотрено и одобрено
На заседании ШМО
Протокол № _____
«__» _____ 2020г

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



Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Шахматы»
направление: общекультурное
для 4-б класса
на 2020/2021 учебный год

Составитель:
Кишишова Назифе Ибазеровна

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 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.

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 четвертых классов.

Объем программы: на реализацию курса отводится 1 час в неделю. 4 класс – 34 часа в год.

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.

Шахматные фигуры.

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

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». 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.)

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 похьет все фигуры противника.

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.

Игра со 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.

Шахматный праздник. Шахматный турнир между учащимися.

Обучающиеся должны знать:

- шахматные термины: поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги и др.

- правильное название шахматных фигур и их ходы.
- название и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита.
- 3 стадии шахматной игры: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.
- что такое шах, мат, пат.
- способы защиты от шаха
- правила разыгрывание дебюта
- простейшие тактические удары: вилка, связка, двойной шах, вскрытый шах.
- приемы и способы матования одинокого короля
- правило квадрата и ключевых полей
- некоторые исторические сведения об истории возникновения и развития шахмат.
- что такое «мельница» и цугцванг.
- сравнительную ценность фигур.

Обучающиеся должны уметь:

- хорошо ориентироваться на шахматной доске
- правильно делать рокировку
- играть фигурами без нарушения правил
- читать и записывать шахматную нотацию (до 10 - 15 ходов)
- видеть тактические удары
- разыгрывать несколько дебютов
- решать простейшие задачи на мат и пат в 1 - 2 хода
- провести пешку на поле превращения
- взаимодействовать фигурами в игре
- ставить линейный мат, мат ферзем, мат ладьей, мат двумя слонами, с помощью пешек
- выполнять шахматные упражнения (типа «сходи конем в гости», «огонь», «объединение» и др.)
- рассчитывать варианты в уме
- планировать свои действия
- играть в «морской бой», в «овцу и волков», «шахматные поддавки».

3. Тематическое планирование.

№	Разделы программы	Количество часов
1.	Шахматная доска. Введение. Организационное занятие.	3
2.	Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур.	2
3.	Ходы и взятие фигур.	15
4.	Цель шахматной партии.	9
5.	Игра со всеми фигурами из начального положения.	4
6.	Шахматный праздник.	1
Итого:		34

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

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

№ урока	Дата		Содержание	Примечание
	План	Факт		
Шахматная доска(3ч.)				
1.	02.09	02.09	Введение. Организационное занятие.	
2.	09.09	09.09	Знакомство с историей возникновения шахмат.	
3.	16.09	16.09	Шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.	
Шахматные фигуры(2ч.)				
4.	23.09	23.09	Шахматные фигуры.	
5.	30.09	30.09	Начальная расстановка фигур.	
Ходы и взятие фигур(15ч.)				
6.	07.10	07.10	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	
7.	14.10	14.10	Ладья в игре.	
8.	21.10	21.10	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	
9.	28.10	28.10	Слон в игре. Ладья против слона.	
10.	11.11	11.11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	
11.	18.11	18.11	Ферзь в игре.	
12.	25.11	25.11	Ферзь против ладьи и слона.	
13.	02.12	02.12	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	
14.	09.12	09.12	Конь в игре.	
15.	16.12	16.12	Конь против ферзя, ладьи слон.	
16.	23.12	23.12	Знакомство с пешкой.	
17.	30.12	13.01	Пешка в игре.	
18.	13.01	20.01	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	
19.	20.01	27.01	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	
20.	27.01	03.02	Король против других фигур.	

Цель шахматной партии(9ч.)			
21.	03.02	10.02	Шах. Теория. Защита от шаха.
22.	10.02	17.02	Мат. Теория.
23.	17.02		Мат двумя ладьями одинокому королю.
24.	24.02		Мат ферзём и ладьёй одинокому королю.
25.	03.03		Мат ферзём и королём одинокому королю.
26.	10.03		Ничья. Пат. Теория.
27.	17.03		Рокировка. Теория.
28.	31.03		Партии-миниатюры.
29.	07.04		Итоговая практика.
Игра со всеми фигурами из начального положения(4ч.)			
30.	14.04		Шахматная партия. Начало шахматной партии.
31.	21.04		Шахматная партия. Короткие шахматные партии.
32.	28.04		Шахматный этикет.
33.	05.05		Итог.
Шахматный праздник(1ч.)			
34.	12.05		Шахматный турнир.

