

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей р.п. Исса имени Героя Советского Союза Н.Н. Гаврилова»



Рабочая программа курса внеурочной деятельности « Шахматная гостиная»

Класс: 2-6

Педагог: Денисова Наталья Евгеньевна

Количество часов по программе: 132

2021 – 2022 учебный год

Содержание:

Пояснительная записка

1. Планируемые результаты освоения курса
2. Содержание курса
3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

I. Пояснительная записка

Данная программа рассчитана на 2 года обучения. В кружок принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков по шахматной игре, по результатам которой учащиеся распределяются в ту или иную группу. В первой группе занимаются ребята, не владеющие знаниями основы тактики и стратегии игры, не владеющие фундаментальными знаниями по теории игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле, а также не имеющие игровой опыт. Во второй группе совершенствования занимаются учащиеся, владеющие тактическими приемами, умеющие выстраивать стратегические планы, знающие основные дебюты, имеющие опыт выступления в соревнованиях разного уровня.

Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты

- формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

– овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Предметные результаты:

– формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;

– овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);

– взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;

– выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;

-развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

Мероприятия

Шахматный турнир (23 января – 24 февраля).

II. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности Первый год обучения (68 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 наодну 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.

**Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых
на освоение каждой темы курса
«Шахматная гостиная»**

Первый год обучения

№ урока	Раздел	Тема занятия	Кол-во часов
1.	Шахматная доска (3ч.)	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1
2.		Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1
3.		Диагональ. Большие и короткие диагонали	1
4.	Шахматные фигуры(29ч.)	Белые и черные фигуры	1
5.		Виды шахматных фигур	1
6.		Начальное положение	1
7.		Ладья. Место ладьи в начальном положении	1
8.		Ход ладьи	1
9.		Ход ладьи	1
10.		Слон. Место слона в начальном положении	1
11.		Ход слона	1
12.		Ход слона	1
13.		Ладья против слона	1
14.		Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1
15.		Ход ферзя	1
16.		Ход ферзя	
17.		Ферзь против ладьи и слона	1
18.		Ферзь против ладьи и слона	1
19.		Конь. Место коня в начальном положении	1

20.		Ход коня	1
21.		Ход коня	1
22.		Конь против ферзя, ладьи, слона	1
23.		Пешка. Место пешки в начальном положении	1
24.		Ход пешки	1
25.		Ход пешки	1
26.		Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1
27.		Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1
28.		Король. Место короля в начальном положении	1
29.		Ход короля	1
30.		Ход короля	1
31.		Король против других фигур	1
32.		Король против других фигур	1
33.	Шах (6ч.)	Шах. Шах ферзем, ладьей. Защита от шаха	1
34.		Шах. Шах ферзем, ладьей. Защита от шаха	1
35.		Шах слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1
36.		Шах слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1
37.		Открытый шах.	1
38.		Двойной шах	1
39.	Мат (15ч.)	Мат. Цель игры. Мат ферзем.	1
40.		Мат. Цель игры. Мат ферзем.	1
41.		Мат ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
42.		Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
43.		Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
44.		Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
45.		Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
46.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1

47.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1
48.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1
49.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1
50.		Ничья, пат. Отличие пата от мата.	1
51.		Варианты ничьей	1
52.		Рокировка. Короткая рокировка	1
53.		Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1
54.	Шахматная партия(12ч.)	Игра всеми фигурами из начального положения	1
55.		Игра всеми фигурами из начального положения	1
56.		Игра всеми фигурами из начального положения	1
57.		Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
58.		Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
59.		Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
60.		Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
61.		Демонстрация коротких партий.	1
62.	Демонстрация коротких партий.	1	
63.	Демонстрация коротких партий.	1	
64.	Повторение программного материала.	1	
65.	Повторение программного материала.	1	
66.	Шахматная партия	1	
67.	Шахматная партия	1	
68.	Шахматная партия	1	

**Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых
на освоение каждой темы курса «Шахматная гостиная»
Второй год обучения**

№ урока	Раздел	Тема занятия	Кол-во часов
---------	--------	--------------	--------------

1.	Повторение (7 ч.)	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1
2.		Ходы шахматных фигур	1
3.		Шах, мат, пат. Начальное положение.	1
4.		Рокировка.	1
5.		Взятие на проходе	1
6.		Превращение пешки.	1
7.		Варианты ничьей.	1
8.	Краткая история шахмат (1ч.)	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1
9.	Шахматная нотация (4 ч.)	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
10.		Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1
11.		Краткая и полная шахматная нотация.	1
12.		Запись партии.	1
13.	Ценность шахматных фигур (4ч.)	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
14.		Достижение материального перевеса	1
15.		Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1
16.		Защита.	1
17.	Техника матования одинокого короля (4ч.)	Две ладьи против короля.	1
18.		Ферзь и ладья против короля.	1
19.		Ферзь и король против короля.	1
20.		Ладья и король против короля.	1
21.	Достижениемата без жертвы материала 7 ч.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
22.		Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
23.		Цугцванг.	1
24.		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1
25.		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1

26.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
27.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
28.	Шахматная комбинация(31 ч.)	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1
29.		Матовые комбинации. Тема завлечения.	1
30.		Матовые комбинации. Тема блокировки.	1
31.		Тема разрушения королевского прикрытия.	1
32.		Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1
33.		Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1
34.		Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1
35.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темаотвлечения.	1
36.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темаотвлечения.	1
37.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темазавлечения.	1
38.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темазавлечения.	1
39.		Тема уничтожения защиты.	1
40.		Тема уничтожения защиты.	1
41.		Тема связки.	1
42.		Тема связки.	1
43.		Тема освобождения пространства.	1
44.		Тема освобождения пространства.	1
45.		Тема перекрытия.	1
46.		Тема перекрытия.	1
47.		Тема превращения пешки.	1
48.		Тема превращения пешки.	1
49.		Сочетание тактических приемов.	1
50.		Сочетание тактических приемов.	1
51.		Патовые комбинации.	1
52.		Комбинации на вечный шах.	1
53.		Комбинации на вечный шах.	1
54.		Типичные комбинации в дебюте.	1

55.		Типичные комбинации в дебюте.	1
56.		Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	1
57.		Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	1
58.		Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	1
59-62.	Повторение(4ч.)	Повторение программного материала	1
63-68		Игровая практика	1