

**Частное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа «Веста»**

«Принято»

педагогическим советом

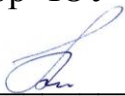
протокол от « 29 » августа 2023 г. № 1

Введено приказом

от « 29 » августа 2023 г. № 032/ОД

Директор ЧОУ «СОШ «Веста»




подпись

Ермолаева Н.М.
Ф.И.О.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности «Шахматы»
1 год обучения
в неделю – 1 час, в год – 33 часа**

Составитель: Ермолаев А.А., учитель физической культуры

«Согласовано»

Заместитель директора по УВР _____ Давыдова Я.М. от 29.08. 2023г.
подпись ФИО

г. Набережные Челны

2023 г.

Планируемые результаты

к концу учебного курса дети научатся:

- 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.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Выпускник получит возможность научиться:

1 уровень:

обучающиеся научатся

- шахматную доску и ее структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

выпускник получит возможность научиться

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути ее достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностные:

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Познавательные:

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знако-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.
- Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.
- Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.
- Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)
- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

Коммуникативные:

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Регулятивные:

- Овладеть способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
- Формировать умение контролировать свои действия.
- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен начинающим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Содержание первого года обучения включает в себя следующие разделы:

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым "полем". **(1 ч)**
2. Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы. **(1ч).**
3. Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре. **(5 ч).**
4. Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы. **(5 ч).**
5. Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов. **(10 ч).**
6. Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации. **(8 ч)**
7. Повторение изученного в течение года. Шахматные баталии. Соревнования в группе. **(3ч).**

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

с определением основных видов внеурочной деятельности

Раздел 1. Введение (1 ч.)

Шахматная доска.

Объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно **определять и называть** белые, чёрные шахматные фигуры. Правильно **расставлять** фигуры перед игрой.

Знакомство и игровым "полем".

Раздел 2. Краткая история шахмат (1 ч.)

Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы.

Получить представление об истории шахмат. **Сравнивать, сопоставлять, анализировать, находить** общее и различие. Уметь **ориентироваться** на шахматной доске. **Понимать** информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. **Развивать интерес** к жизни людей.

Раздел 3. Ценность шахматных фигур (2 ч).

Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.

Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. **Понимать и объяснять** термины: шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Осваивать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. **Владеть** принципами игры в дебюте.

Раздел 4. Техника матования одинокого короля (8 ч).

Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы.

Осваивать основные тактические приемы. **Понимать и объяснять** термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. **Разыгрывать** простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

Раздел 5. Достижение мата без жертвы материала (10 ч).

Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов.

Грамотно **располагать** шахматные фигуры в дебюте; **находить** несложные тактические удары и проводить комбинации; точно **разыгрывать** простейшие окончания.

Раздел 6. Шахматная комбинация (8 ч).

Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и её роль, разрушение королевского прикрытия.

Овладевать логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, **устанавливать** аналогии и причинно-следственные связи, **строить** рассуждения.

Раздел 7. Повторение (3ч).

Повторение изученного в течение года. Промежуточная аттестация.

Сравнивать, сопоставлять, анализировать, находить общее и различие. **Обретать** навыки игры.

Всего 33 ч.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата по плану	Дата фактичес кая	Содержание курса	Кол-во часов	Элемент Содержания
1.			Шахматная доска.	1ч	Знакомство с шахматами. Шахматная доска, ее внешний вид, количество белых и черных полей. Шахматные фигуры - основной материал игры. Их количество, функции каждой фигуры.
2.			Знакомство с игровым "полем".	1ч	Диагональ, вертикаль, горизонталь.
3. 4.			Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы.	2 ч	Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности. Сильнейшие юные шахматисты мира Шахматная доска. Поля, линии, их обозначение. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция. Запись позиций. Начальная позиция. Кодирование информации на шахматном материале. Краткая история создания шахмат. Первые чемпионы, как совершенствовалась игра с течением времени?
5. 6. 7.			Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре	3 ч	Шахматные фигуры. Изучение отдельно взятой фигуры в шахматах, запись перемещений фигур, их роль. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске, защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес,

					Легкие и тяжелые фигуры, качество. Аналогии шахмат с экономикой
8. 9. 10. 11. 12.			Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы.	5 ч	Геометрические мотивы траекторий перемещения шахматных фигур. Безопасность короля (короткая и длинная рокировка). Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не». Ударность и подвижность фигур в зависимости от их положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Дидактические игры. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур. Упражнения. Запись ходов шахматных фигур – кодирование информации. Понятие о варианте. Логическая связка «если...то». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля Атака на короля Централизация Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонталью. Вскрытие и запирающие линии. Техника матования одинокого короля. Что такое эндшпиль, миттельшпиль. Как правильно построить игру?
13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20.			Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько	10 ч	Понятие о шахе Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие мата. Обучение алгоритму матования в 1 ход. Понятие о пате. Сходства и различия понятий мата и пата. Выигрыш, ничья, виды

21. 22.			ходов.		ничьей. Мат в один, два, три и более ходов. "Детский" мат, рокировка. Какую роль играет она в игре? Задачи на постановку мата в несколько ходов.
23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30.			Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры.	8 ч	Мобилизация фигур, борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте Гамбиты, пункт f2 (f7)в дебюте Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Игровая практика. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах. Шахматные комбинации. Король против нескольких фигур, ферзь против короля, ладья и ферзь против короля, ферзь и конь против короля. Параллельный мат. Мат двумя ладьями.
31. 32. 33. 34. 35.			Повторение изученного в течение года. Промежуточная аттестация.	3 ч	Слабость крайней горизонтали, двойной удар, Открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее. Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты. Сквозное действие фигур (рентген). Перегрузка. Комбинаторика в шахматах. Понятие о комбинации. Комбинации на мат и на достижение материального перевеса. Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций. Повторение. Закрепление изученного в

					соревновательной практике.
			Всего	33 ч	

Дидактические игры и игровые задания.

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

“Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

“Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

“Большая и маленькая”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

“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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

“Да или нет?”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Не зевай!”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

“Игра на уничтожение” – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание.*Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Приложение 2.

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“Поймай ладью”. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“Выведи фигуру”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“Поставь мат “повторюшке” в один ход”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Выигрыш материала”. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“Мат в два хода”. Белые начинают и дают мат в два хода.

“Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.