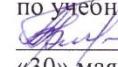


**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Байкаловская средняя общеобразовательная школа»
Тобольского района Тюменской области**

Рассмотрено
на заседании
методического совета
школы
«30» мая 2019 г.

«Согласовано»
заместитель директора
по учебно-воспитательной работе
 Л.В. Бронникова
«30» мая 2019 г.

«Утверждаю»
директор МАОУ «Байкаловская СОШ»
Е.Д. Кугаевская
«31» мая 2019 г.
Приказ № 356 от «31» мая 2019 г.



**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
общеинтеллектуального направления
«Увлекательные шахматы»
для учащихся первого года обучения**

Составил: Бугорин Владимир Евгеньевич
педагог по шахматам

2019 год

Аннотация к программе внеурочной деятельности

Курс «Увлекательные шахматы» реализуется через общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности в объёме 1 час в неделю, 34 часа в год.

Цель программы: Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- Создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- Формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа предусматривает достижение следующих результатов образования:

- личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- метапредметные результаты – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

• предметные результаты – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Увлекательные шахматы” является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- 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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учить высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, учить работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии. Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды. Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

В конце первого года обучения учащийся:

- имеет представление об истории и происхождении шахмат, о новейшей шахматной истории, о именах чемпионов мира.;
- знает культуру поведения на занятиях в условиях групповых занятий;
- знает правила шахмат в соответствии с правилами ФИДЕ;
- знает особенности поведения и действий игрока во время соревнований (работа с часами и судьями);

учащийся научится:

- правильно исполнять ходы на шахматной доске, развивая способность в понимании динамики происходящих событий;
- проводить шахматную партию;
- логично завершать шахматную партию, пройдя все ее стадии.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры.

Шахматная доска: Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Шахматные фигуры: Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

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.
- "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.)

- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

2. Начальная расстановка фигур. Ходы и взятие фигур.

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.

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

- "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.

- "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.

3. Шахматная партия.

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. Шахматные сражения.

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 формы и средства обучения

- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки;
- участие в турнирах и соревнованиях.

Методы обучения и воспитания

- На начальном этапе преобладает **репродуктивный метод**. Он применяется при обучении детей:
 - правилам игры;
 - элементарной технике реализации перевеса.

По мере освоения программы используются:

- частично-поисковые методы;
- проблемного обучения;
- самостоятельная работа;
- методы контроля и самоконтроля;
- работа с литературой;
- методы стимулирования и мотивации.

3. Тематическое планирование.

Шахматная доска. Шахматные фигуры. (5 часов)
1. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля
2. Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали

3. Диагональ. Большие и короткие диагонали
4. Белые и черные фигуры
5. Виды шахматных фигур
Начальная расстановка фигур. Ходы и взятие фигур. (18 часов)
6. Начальное положение
7. Ладья. Место ладьи в начальном положении
8. Ход ладьи
9. Слон. Место слона в начальном положении
10. Ход слона
11. Ладья против слона
12. Ферзь. Место ферзя в начальном положении
13. Ход ферзя
14. Ферзь против ладьи и слона
15. Конь. Место коня в начальном положении
16. Ход коня
17. Конь против ферзя, ладьи, слона
18. Пешка. Место пешки в начальном положении
19. Ход пешки
20. Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня
21. Король. Место короля в начальном положении
22. Ход короля
23. Король против других фигур
Шахматная партия. (7 часов)
24. Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха
25. Открытый шах. Двойной шах
26. Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.
27. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)
28. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.
29. Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей
30. Рокировка. Длинная и короткая рокировка
Шахматные сражения. (4 часа)
31. Игра всеми фигурами из начального положения
32. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.
33. Демонстрация коротких партий.
34. Шахматные сражения.