**г. Каменск – Шахтинский**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**Средняя общеобразовательная школа №18**

«Утверждаю»

Директор МБОУ СОШ №18

Приказ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ №\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Шувалова И.Н.

(подпись)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Покурсу внеурочной деятельности** *«Весёлый шахматист»*

(учебный предмет, курс)

**Уровень общего образования (класс)***1*

(начальное общее, основное общее, среднее общее образование с указанием класса)

**Количество часов**\_\_\_\_\_33*\_*\_\_\_\_\_\_\_\_

**Учитель** \_\_\_\_\_\_*Мельникова Зинаида Васильевна*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Ф.И.О.)

*Программа по внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного стандарта начального общего образования.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(указать примерную программу/программы, издательство, год издания при наличии)

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа для младших школьников «Весёлый шахматист» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.   
Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая дея­тельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

**Цели программы:**

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с дру­гими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

**Задачи:**

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с дру­гими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фи­гур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

**Объем программы:**программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).  
**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.   
**Для закрепления знаний** обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики. 

***Содержание программы внеурочной деятельности***

**Первый год обучения**

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю).

Учебный курс включает в себя шесть тем:

* «Шахматная доска»
* «Шахматные фигуры»
* «Начальная расстановка фигур»
* «Ходы и взятие фигур»
* «Цель шахматной партии»
* «Игра всеми фигурами из начального положения»

Haкаждом 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 первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. Это обеспечива­ется применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изуче­нии игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлага­ются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

**Тематика курса**

* *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.

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

* *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.

* *ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР* (основная тема учебного курса).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.  
  
*Примечание.*Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мыш­ления.

* *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 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.

**К концу учебного года дети должны знать:**

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

**К концу учебного года дети должны уметь:**

* 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.

**Второй год обучения**

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Программа предусматривает 34 учебных занятия (по одному занятию в неделю). Если на первом году обучения большая часть вре­мени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важ­ным достижением в овладении шахматными основами явится уме­ние малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем:

* «Краткая история шахмат»,
* «Шахматная нотация»,
* «Ценность шахматных фигур»,
* «Техника матования одинокого короля»,
* «Достижение мата без жертвы материала»,
* «Шахматная комбинация».

**Тематика курса**

* *КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ*Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.
* *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 el— а5»).  
*«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

* *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.

* *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 на одну 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.

* *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 мага в один ход.

* *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.

**К концу учебного года дети должны знать**:

* обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фи­гур;
* ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

**К концу учебного года дети должны уметь**:

* записывать шахматную партию;
* матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
* проводить элементарные комбинации.

**Третий год обучения**

Программа предназначена для III класса начальной школы. Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал. Программа предусматривает 34 учебных занятия (по одному занятию в неделю).

**Тематика курса**

* *ОСНОВЫ ДЕБЮТА*. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические игры и задания

*«Мат в 1 ход»,*

*«Поставь мат в 1 ход нерокированному королю»,*

*«Поставь детский мат»* Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.  
*«Поймай ладью», «Поймай ферзя».* Здесь надо найти 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 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).  
*«Выведи фигуру»* Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.  
*«Поставить мат в 1 ход “повторюшке».* Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.  
*«Мат в 2 хода».* В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 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?».* Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.  
*«В какую сторону можно рокировать?».* В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.  
*«Чем бить черную фигуру?».* Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.  
*«Сдвой противнику пешки».* Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

**К концу учебного года дети должны знать:**

* принципы игры в дебюте;
* основные тактические приемы;
* что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

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

**Четвертый год обучения**

Программа предназначена для 4 класса начальной школы. Материал четвертого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал. Программа предусматривает 34 учебных занятия (по одному занятию в неделю).

Учебный курс включает в себя шесть тем:

* «Основы миттельшпиля»
* «Основы эндшпиля»

**Тематика курса**

* *ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ*. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические игры и задания.

*«Выигрыш материала».* Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.  
*«Мат в 3 хода».* Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.  
*«Сделай ничью»* Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

* ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические игры и задания

*«Мат в 2 хода».* Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

*«Мат в 3 хода».* Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.

*«Выигрыш фигуры».* Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.  
*«Квадрат».* Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.  
*«Проведи пешку в ферзи».* Тут требуется провести пешку в ферзи.  
*«Выигрыш или ничья?».* Здесь 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 надо добиться ничьей.  
**К концу учебного года дети должны знать:**

* принципы игры в дебюте;
* основные тактические приемы;
* что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

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

**Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности**

***Личностные результаты освоения программы курса.***

* Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
* Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
* Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
* Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
* Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

***Метапредметные результаты освоения программы курса.***

* Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
* Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
* Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
* Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
* Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
* Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
* Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные результаты освоения программы курса.**

* Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
* Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.
* Правильно расставлять фигуры перед игрой.
* Сравнивать, находить общее и различие.
* Уметь ориентироваться на шахматной доске.
* Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
* Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
* Знать 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, принципы игры в дебюте.
* Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
* Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

Тематическое планирование курса

1 класс

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Содержание | Педагогические условия Интеграция | Дата | |
| план | факт |
| **1. Шахматная доска (2 часа)** | | | | | |
| 1 | Знакомство с шахматной доской | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. | 06.09 |  |
| 2 | Шахматная доска | Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». | 13.09 |  |
| **2. Шахматные фигуры. (2 часа)** | | | | | |
| 3-4 | Знакомство с шахматными фигурами | Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». | 20.09  27.09 |  |
| **3. Начальная расстановка фигур. (1 час)** | | | | | |
| 5. | Начальное положение | 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. | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | 04.10 |  |
| **4. Ходы и взятие фигур. (16 часов)** | | | | | |
| 6. | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. | (Основная тема учебного курса.)  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. | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | 11. 10 |  |
| 7. | Ладья в игре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». | 18. 10 |  |
| 8. | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | 25. 10 |  |
| 9. | Слон в игре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | 08.11 |  |
| 10. | Ладья против слона. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». | 15.11 |  |
| 11. | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | 22.11 |  |
| 12. | Ферзь в игре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | 29.11 |  |
| 13. | Ферзь против ладьи и слона. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | 06. 12 |  |
| 14. | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | 13. 12 |  |
| 15. | Конь в игре. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». | 20.12 |  |
| 16. | Конь против ферзя, ладьи слона. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | 27.12 |  |
| 17. | Знакомство с пешкой. |  | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». | 17.01 |  |
| 18. | Пешка в игре. | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». | 24.01 |  |
| 19. | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». | 31.01 |  |
| 20. | Знакомство с шахматной фигурой. Король. | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля). | 07.02 |  |
| 21. | Король против других фигур. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». | 21.02 |  |
| **5. Цель шахматной партии. (9 часов)** | | | | | |
| 22. 23. | Шах. | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». | 28.02  07.03 |  |
| 24. 25. | Мат. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | 14.03  21.03 |  |
| 26. 27. | Ставим мат. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | 04.04  11.04 |  |
| 28. | Ничья, пат. | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат». | 18.04 |  |
| 29. 30. | Рокировка. | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | 25.04 |  |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения. (3 часа)** | | | | | |
| 31. | Шахматная партия. | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | 02.05 |  |
| 32. | Шахматная партия. | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | 16.05 |  |
| 33. | Повторение программного материала. | Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | 23.05 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО  Протокол заседания  методического совета  МБОУ СОШ №18  от\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_ года №\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  (подпись руководителя МС, Ф.И.О.) | СОГЛАСОВАНО  Заместитель директора по УВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Пятницкая Е.С..  (подпись, Ф.И.О.)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_года |