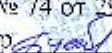
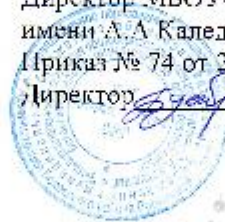


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Большенаполовская основная общеобразовательная школа имени А.А.
Каледина» Боковского района

«Утверждаю»
Директор МБОУ «Большенаполовская ООШ
имени А.А. Каледина» Боковского района
Приказ № 74 от 29.08.2022г.
Директор  В.И. Буханов



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности «Юный шахматист» Точка роста

Уровень общего образования: начальное общее 1 класс

Количество часов: 33

Учитель: Полякова Марина Владимировна

Программа разработана на основе программы «Шахматы - школе»
(авт. И.Г.Сухин), рекомендованной Министерством образования РФ

2022-2023 год

Содержание

1. Пояснительная записка. Стр. 3
2. Планируемые результаты освоения курса «Юный шахматист». Стр. 4
3. Содержание курса. Стр. 5
4. Календарно-тематическое планирование . стр. 8

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности разработана на основе следующих нормативных документов и методических рекомендаций:

-Федеральный закон от 26.12.2012 г.№273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

-Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от октября 2009 г, регистрационный номер 17785 с изменениями) утверждены приказом Минобрнауки России от 26 ноября 2010 г.№1241, зарегистрированы в Минюсте России 4 февраля 2011 г., регистрационный номер 19682;

-требования к планируемым результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования;

-положение о рабочей программе внеурочной деятельности МБОУ «Большенеполовская основная общеобразовательная школа имени А. А. Каледина» Боковского района.

-Примерные программы внеурочной деятельности.

Общее количество часов в год: 33 часа.

Периодичность занятий: 1 час в неделю.

Программа рассчитана на учащихся 1 класса.

Темы, выпадающие на праздничные дни, планирую изучать путем совмещения с другими темами.

2. Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности.

- овладение навыками игры в шахматы
- интеллектуальное развитие детей;
- результативное участие в соревнованиях различных уровней.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы курса «Шахматы».

Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

Предметные и метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделах «Учащиеся должны знать» и «Учащиеся должны уметь».

К концу изучения модуля I учащиеся должны знать

- шахматную доску и её 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.);

К концу изучения модуля I учащиеся должны уметь:

- 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 её достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

К концу первого учебного года (первого класса) учащиеся должны:

- уметь объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые и черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пай, ничья;
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятие каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнера;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать цену каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- владеть способом взятия на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнером от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнера.

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки

3. Содержание программы.

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.

"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 (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).

"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 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.

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.

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.

Тематическое планирование

№ п/п	Раздел	Количество часов
1	Шахматная доска	3
2	Шахматные фигуры	1
3	Начальная расстановка фигур	1
4	Ходы и взятие фигур	16
5	Цель шахматной партии	7
6	Игра всеми фигурами из начального положения	5

Календарно-тематическое планирование

Раздел	№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов	Дата
Шахматная доска	1.	Шахматная доска	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.	1	1.09
	2.	Шахматная доска	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Вертикальная линия. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".	1	8.09
	3.	Шахматная доска.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Дидактическое задание "Диагональ".	1	15.09
Шахматные фигуры	4.	Шахматные фигуры	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Большая и маленькая"	1	22.09
Начальное положение	5.	Начальное положение	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	1	29.10
Ходы и взятие фигур	6.	Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры.	1	6.10
	7.	Ладья.	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи,	1	13.10

			две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".		
	8.	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Разноцветные и одноцветные слоны. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Один в поле воин".	1	20.10
	9.	Слон.	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".	1	27.10
	10.	Ладья против слона.	Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".	1	12.11
	11.	Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Дидактические задания "Один в поле воин"	1	10.11
	12.	Ферзь.	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".	1	17.11
	13.	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь	1	24.12

			против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".		
	14.	Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания "Один в поле воин".	1	1.12
	15.	Конь.	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".	1	8.12
	16.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).	1	15.12
	17.	Пешка.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1	22.12
	18.	Пешка.	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".	1	29.12
	19.	Пешка против ферзя,	Дидактические задания "Взятие", "Защита".	1	12.01

		ладьи, коня, слона.	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".		
	20.	Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Один в поле воин". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).	1	19.01
	21.	Король против других фигур.	Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Взятие". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".	1	26.01
Цель шахматной партии	22.	Шах.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов".	1	2.02
	23.	Шах.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактическая игра "Первый шах".	1	9.02
	24.	Мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат- ил и не мат".	1	2.03
	25.	Мат.	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	1	9.03

	26.	Мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1	16.03
	27.	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	1	23.03
	28.	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	1	6.04
Игра всеми фигурами из начального положения	29.	Шахматная партия.	(без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".	1	13.04
	30.	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	20.04
	31.	Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	27.04
	32.	Повторение программного материала.		1	4.05
	33.	Повторение программного материала.		1	11.05
			Итого:		
				33 часа	