

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
ЛЕНИНГРАДСКИЙ РАЙОН**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 4 ИМЕНИ ДУБА Г.М.
СТАНИЦЫ ЛЕНИНГРАДСКОЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЛЕНИНГРАДСКИЙ РАЙОН**

УТВЕРЖДЕНО

решением Педагогического совета
от 31 августа 2020 года протокол №1
Председатель Педагогического совета

О.Г. Науменко



**Программа внеурочной деятельности
курса «Шахматы»**

Направление программы - общеинтеллектуальное

Вид программы - познавательная

Уровень образования, класс - среднее общее образование, 6 класс

Количество часов всего – 34, в неделю-1

Автор—Аль – Радами Анастасия Олеговна, педагог – организатор

Программа разработана на основе учебно-методических материалов и пособий: Ю. Корлюговой «Шахматы»: Учебная программа 5-8 классы, Москва «Вита- ПРЕСС», 2016 год, в соответствии Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования.

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные УУД	– 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 УУД	– 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 УУД	– 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.

2.Содержание курса внеурочной деятельности

1. Шахматная доска (2 ч)

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

Дидактические игры и задания

1.2."Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

1.3."Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

1.4."Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры (1 ч)

2.1.Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

2.2.Дидактические игры и задания

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

2.4."Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

2.5."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".

2.6."Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

2.7."Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

2.8."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 (2 ч)

3.1.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.

3.2.Дидактические игры и задания

3.3."Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

3.4."Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

3.5."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 (16 ч)

4.1.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.

4.2.Дидактические игры и задания

4.3."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.

4.4."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).

4.5."Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

4.6."Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

4.7."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.

4.8."Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

4.9."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.

4.10."Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

4.11."Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

4.12."Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

4.13."Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

4.14."Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

4.15."Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

4.16."Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии (9 ч)

5.1.Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

5.2."Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

5.3."Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

5.4."Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

5.5."Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

5.6."Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

5.7."Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения.

5.8.Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

5.9. "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения (5 ч)

6.1. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

6.2. 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.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др.

6.3. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

6.4. «Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

6.5. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

3. Тематическое планирование с указанием форм организации и видов

деятельности

№ п\п	Тема	Вид организации	Форма деятельности
1	Шахматная доска	Познавательная, игровая	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Соблюдение основных правил личной гигиены.
2	Шахматная доска	Познавательная, игровая	Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре
3	Знакомство с шахматными фигурами	Познавательная, игровая	Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры.
4	Начальная расстановка фигур	Познавательная, игровая	Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой
5	Шахматная доска и	Познавательная,	Познакомиться с понятием: партнёры.

	фигуры	игровая	Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	Познавательная, игровая	Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем.
7	Ладья в игре	Познавательная, игровая	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса.
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Познавательная, игровая	Соблюдать основные правила личной гигиены.
9	Слон в игре	Познавательная, игровая	Уважать мнение и решение других
10	Ладья против слона		Делать выводы, выяснять закономерности
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	Познавательная, игровая	Анализировать ситуацию и принимать правильное решение.
12	Ферзь в игре		Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию.
13	Ферзь против ладьи и слона		Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь		Работать в парах.
15	Конь в игре		
16	Конь против ферзя, ладьи, слона		
17	Знакомство с пешкой		Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем.
18	Пешка в игре		Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса.
19	Пешка против ферзя, ладьи, слона	Познавательная, игровая	Анализировать положение фигур на шахматной доске.
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король		
21	Король против других фигур		
22	Шах		Оценивать правильность ходов.
23	Шах		Научиться рокировать.
24	Мат. Цель шахматной партии		Научиться объявлять шах. Научиться ставить мат.
25	Мат	Познавательная, игровая	Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.
26	Ставим мат		Анализировать положение фигур на шахматной доске.
27	Ставим мат	Познавательная, игровая	Оценивать правильность ходов.
28	Ничья, пат		
29	Рокировка		
30	Рокировка		
31	Шахматная партия	Познавательная, игровая	Познакомиться с элементарными шахматными задачами.
32	Шахматная партия		Оценивать свои достижения и достижения других учащихся.
33-34	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами	Познавательная, игровая	Играть всеми фигурами из начального

			положения.
			Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре.

СОГЛАСОВАНО Протокол заседания школьного методического объединения учителей естественно-математического цикла от 25 августа 2020 года № 1  _____ В.К.Пичугина	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по ВР  _____ Т.Н.Радченко 27 августа 2020 года
--	--