

Приложение к ООП ДО
МБОУ «Кармалинская СОШ» НМР РТ

утвержд. приказом № 23

от « 9 » 03 2020 г.



Рабочая программа
дополнительного образования
«Шахматы»
Общеинтеллектуального направления
(2 класс)

1 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРЕДМЕТА

В результате освоения программы «Шахматы в школе» учащиеся должны знать /применять:

- правила техники безопасности во время занятий;
- историю возникновения и развития шахматной игры;
- имена чемпионов мира по шахматам и ведущих шахматистов мира, какой вклад они внесли в развитие шахмат;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований, шахматный этикет, а также какими личностными (интеллектуальными, физическими, духовно-нравственными) качествами должен обладать шахматист-спортсмен;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- приобретённые знания и умения в самостоятельной творческой деятельности.

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

- уметь объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые и чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятия каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнёра;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами

без нарушений правил шахматного кодекса;

- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- 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, ферзём и ладьёй,

ферзём и королём;

- владеть способом взятия на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнёром от начала до конца с за-

писью своих ходов и ходов партнёра.

Программа «Шахматы в школе» предусматривает достижение школьниками начальных классов в процессе обучения определённых результатов – личностных, ме- тапредметных и предметных.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные каче- ства, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного мате- риала. К личностным результатам относят:

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной

децентрации;

- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;

- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, комму-никативных и регулятивных.

1. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;

– умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;

– способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

2. Коммуникативные УУД:

– умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;

– способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;

– умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);

– возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

3. Регулятивные УУД:

– умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

– способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыты обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного предмета

«Шахматы в школе».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся начальной школы (1–4 классы) должны:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Шахматная доска (3 ч)

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 (3 ч)

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.

"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.

3. Начальная расстановка фигур (4 ч)

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 (32ч)

Правила хода и взятие каждой из фигур. Игра "на уничтожение", слоны на белом и черном полях, одноцветные и разноцветные слоны. Качество фигур: 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.

5. Цель шахматной партии (18 ч)

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.

6. Игра всеми фигурами из начального положения (8 ч)

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.

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

«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.

«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.

Содержание

№ п/п	Тема	теория	практика	итого
1	Шахматная доска			3
1.1	Шахматная доска: черные и белые поля	0,5	0,5	1
1.2	Шахматная доска: диагональ	0,5	0,5	1
1.3	Шахматная доска: вертикали и горизонтали		1	1
2	Знакомство с шахматными фигурами:			3
2.1	слон и конь	0,5	0,5	1
2.2	Знакомство с шахматными фигурами: ладья, ферзь	0,5	0,5	1
2.3	Знакомство с шахматными фигурами: король, пешка	0,5	0,5	1
3	Начальная позиция			4
3.1	Начальная расстановка фигур	0,5	1	2
3.2	Шахматная доска и фигуры	0,5	0,5	1
3.3	Правило ферзя	0,5	0,5	1
4	Ходы и взятие фигур			32
4.1	Ладья в игре	1	1	2
4.2	Слон в игре	1	1	2
4.3	Ладья против слона		1	1
4.4	Ферзь в игре	1	3	4
4.5	Ферзь против ладьи и слона	1	3	4
4.6	Конь	1	1	2
4.7	Конь в игре		4	4
4.8	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	2	3
4.9	Знакомство с пешкой	1		1
4.10	Пешка в игре		3	3
4.11	Пешка против ферзя, ладьи, слона		4	4
4.12	Король	0,5	1	2
4.13	Король против других фигур		2	2
5	Цель шахматной партии			18
5.1	Шах	0,5	2	3
5.2	Мат. Цель шахматной партии	0,5	3	4
5.3	Ставим мат		4	4
5.4	Ничья, пат	0,5	2	3

	5.5	Рокировка	0,5	0,5	1
	5.6	Шахматная партия	0.5	3	4
6		Игра всеми фигурами			8
	6.1	Повторение и закрепление программы.		2	2
	6.2	Игра с начальной позиции(турнир)		6	6
ИТОГО			14	54	68

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Перечень разделов, тем	Теория часы	Практика часы	Всего часы
1	Шахматная доска	1	2	3
2	Шахматные фигуры	1.5	1.5	3
3	Начальная расстановка фигур	2	2	4
4	Ходы и взятие фигур	8	24	32
5	Цель шахматной партии	4.5	13.5	18
6	Игра всеми фигурами из начального положения		8	8
		17	51	68
		ИТОГО	ИТОГО	ИТОГО

тематическое планирование

№ урока	Раздел, тема	Количество часов	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
	Шахматная доска	3ч		
1.	Шахматная доска: черные и белые поля	1 ч		
2.	Шахматная доска: диагональ	1 ч		
3.	Шахматная доска: вертикали и горизонтали	1 ч		
	Знакомство с шахматными фигурами	3ч		
4.	Слон и конь	1 ч		
5.	Знакомство с шахматными фигурами: ладья, ферзь	1 ч		
6.	Знакомство с шахматными фигурами: король, пешка	1 ч		
	Начальная позиция	4 ч		
7.	Начальная расстановка фигур	1 ч		
8.	Начальная расстановка фигур	1 ч		
9.	Шахматная доска и фигуры	1 ч		
10.	Правило ферзя	1 ч		
	Ходы и взятие фигур	34 ч		
11.	Ладья в игре	1 ч		
12.	Ладья в игре	1 ч		
13.	Слон в игре	1ч		
14.	Слон в игре	1 ч		
15.	Ладья против слона	1 ч		
16.	Ферзь в игре	1 ч		
17.	Ферзь в игре	1 ч		
18.	Ферзь в игре	1 ч		
19.	Ферзь в игре	1 ч.		
20.	Ферзь против ладьи и слона	1 ч		
21.	Ферзь против ладьи и слона	1 ч		
22.	Ферзь против ладьи и слона	1 ч		
23.	Ферзь против ладьи и слона	1 ч		
24.	Конь	1 ч		
25.	Конь	1 ч		
26.	Конь в игре	1 ч		
27.	Конь в игре	1 ч		
28.	Конь в игре	1 ч		
29.	Конь в игре	1 ч		
30.	Конь против ферзя, ладьи, слона	1 ч		

31.	Конь против ферзя, ладьи, слона	1 ч		
32.	Конь против ферзя, ладьи, слона	1 ч		
33.	Знакомство с пешкой	1 ч		
34.	Пешка в игре	1 ч.		
35.	Пешка в игре	1 ч		
36.	Пешка в игре	1 ч		
37.	Пешка против ферзя, ладьи, слона	1 ч		
38.	Пешка против ферзя, ладьи, слона	1 ч		
39.	Пешка против ферзя, ладьи, слона	1 ч		
40.	Пешка против ферзя, ладьи, слона	1 ч		
41.	Король	1 ч		
42.	Король	1 ч		
43.	Король против других фигур	1 ч		
44.	Король против других фигур	1 ч		
	Цель шахматной партии	19 ч		
45.	Шах	1 ч		
46.	Шах	1 ч		
47.	Шах	1 ч		
48.	Мат. Цель шахматной партии	1 ч		
49.	Мат. Цель шахматной партии	1 ч		
50.	Мат. Цель шахматной партии	1 ч		
51.	Мат. Цель шахматной партии	1 ч		
52.	Ставим мат	1 ч		
53.	Ставим мат	1 ч		
54.	Ставим мат	1 ч		
55.	Ставим мат	1 ч		
56.	Ничья, пат	1 ч		
57.	Ничья, пат	1 ч.		
58.	Ничья, пат	1 ч		
59.	Рокировка	1ч		
60.	Шахматная партия	1 ч		
61.	Шахматная партия	1 ч		
62.	Шахматная партия	1 ч		
63.	Шахматная партия	1 ч		
	Игра всеми фигурами	8 ч		
64.	Повторение и закрепление программы. Ходы и взятие фигур	1 ч		
65.	Повторение и закрепление программы. Цель шахматной партии	1 ч		
66.	Игра с начальной позиции(турнир)	1 ч		
67.	Игра с начальной позиции(турнир)	1 ч		

68.	Игра с начальной позиции(турнир)	1 ч		
69	Игра с начальной позиции(турнир)	1 ч		
70	Игра с начальной позиции(турнир)	1 ч		
71	Игра с начальной позиции(турнир)	1 ч		