

02.20.08 .

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХАРЬКОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
РОВЕНЬСКОГО РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ»

Рассмотрена на заседании МО учителей, реализующих программы основного общего образования МБОУ «Харьковская средняя общеобразовательная школа» Протокол № 1 от «26» августа 2022 г.	Согласована Заместитель директора МБОУ «Харьковская средняя общеобразовательная школа»  Харьковская Н. Н. «26» августа 2022 г.	Утверждена приказом по МБОУ «Харьковская средняя общеобразовательная школа» № 202 от «31» августа 2022 г.
---	---	--

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Шахматная школа»
срок реализации – 1 год
возраст обучающихся – 12-13 лет
7 класс

Педагог:
Беденко Сергей Владимирович

2022 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа составлена на основе авторской программы И.Г. Сухина. «Шахматы – школе». Программой предусматривается 35 шахматных занятий. Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом 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.

Шахматы 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 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.

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.

Требования к уровню подготовки учащихся

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.

Учебно - тематический план

№ п/п	Название раздела и тем	Количество часов		
		Всего	теория	практика
1.	Шахматная доска	2	2	-
2	Шахматные фигуры	2	2	-
3	Начальная расстановка фигур	1	0.5	0.5
4	Ходы и взятие фигур	16	10	6
5	Цель шахматной партии	9	5	4
6	Игра всеми фигурами из начального положения	5	1	4
	Итого	35	20.5	14.5

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата		Раздел и тема учебного занятия	Всего часов	Содержание деятельности		Воспитательная работа
	факт	план			Теоретическая часть занятия /форма организации деятельности	Практическая часть занятия /форма организации деятельности	
1. Шахматная доска				2			
1.	04.09		Знакомство с шахматной доской	1	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.		Воспитание интереса и любви к шахматам
2.	11.09		Шахматная доска	1			
2. Шахматные фигуры.				2			
3.	18.09		Знакомство с шахматными фигурами	1	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.		Воспитание интереса и любви к шахматам
4.	25.09			1			
3. Начальная расстановка фигур.				1			
5.	02.10		Начальное положение	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.	игра	Воспитание эстетической культуры
4. Ходы и взятие фигур.				16			
6.	09.10		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»,		Воспитание толерантности
7.	16.10		Ладья в игре.	1		игра	
8.	23.10		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры,		Развитие логического мышления
9.	30.10		Слон в игре.	1		игра	
10.	06.11		Ладья против слона.	1	ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение		Воспитание толерантности
11.	13.11		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1			
12.	20.11		Ферзь в игре.	1		игра	

13.	27.11		Ферзь против ладьи и слона.	1	пешки.		Развитие логического мышления			
14.	04.12		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1			Воспитание толерантности			
15.	11.12		Конь в игре.	1		игра				
16.	18.12		Конь против ферзя, ладьи слона.	1			Развитие логического мышления			
17.	25.12		Знакомство с пешкой.	1			Воспитание толерантности			
18.	15.01		Пешка в игре.	1		игра				
19.	22.01		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1			Развитие логического мышления			
20.	29.01		Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1			Воспитание исторических ценностей			
21.	05.02		Король против других фигур.	1		игра				
5. Цель шахматной партии.				9						
22.	12.02		Шах.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила	игра	Воспитание эстетической культуры			
23.	19.02			1						
24.	26.02		Мат.	1			игра	Воспитание толерантности		
25.	05.03			1						
26.	12.03		Ставим мат.	1				игра	Развитие логического мышление	
27.	19.03			1						
28.	02.04		Ничья, пат.	1						Воспитание эстетической культуры
29.	09.04		Рокировка.	1						
30.	16.04			1					игра	
6. Игра всеми фигурами из начального положения.				5						
31.	23.04		Шахматная партия.	1	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.				игра	Воспитание толерантности
32.	30.04			1					игра	
33.	07.05			1		игра				
34.	14.05			1		игра			Воспитание эстетической культуры	
35.	21.05			1						

Содержание программного материала (35 ч)

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.

«**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.

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» — важная 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 похитит все фигуры противника.

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.

«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

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.

Формы и средства контроля

Основными методами проверки знаний и умений учащихся являются проведение игры в шахматы. Основные виды проверки знаний – текущая и итоговая проверка. Текущая проверка проводится систематически, а итоговая – по завершении темы (раздела), школьного курса.

Учебно-методическое обеспечение:

- Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.
- Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985.
- Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993.
- Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991.
- Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
- Книжка – раскраска «Шахматные герои».