



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Гимназия им. М.Горького»**

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по ВР

А.С. Гишнев
А.С. Гишнев

«16» *авг* 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МКОУ «Гимназия

им. М.Горького»

З.А. Арсланова
З.А. Арсланова

«18» *авг* 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Мир шахмат»

Учитель: Карабудаков Алевдин Акмурзаевич

2023-2024 учебный год

Цель программы.

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;
- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- овладение навыками игры в шахматы.

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

Воспитательные:

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты	– 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 результаты:	– 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 результаты:	– 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.

Содержание курса.

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

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

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

III. Начальная расстановка фигур.

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией/

Дидактические игры и игровые задания.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

IV. Ходы и взятие фигур. (основная тема учебного курса)

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

«*Защита*». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья.

Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Рокировка.

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактические игры и игровые задания.

«*Шах или не шах*». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«*Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«*Мат в один ход*». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«*Рокировка*». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«*Два хода*». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

VII. Обобщение.

**Календарно - тематическое планирование
на 2023-2024 учебный год**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата
			План
1 четверть- 8 часов			
I раздел «Шахматная доска»			
1	Вводное занятие	1	05.09.2023
2	Шахматная доска. Белые и черные поля	1	12.09.2023
3	Шахматная доска. Горизонталь	1	19.09.2023
4	Шахматная доска. Вертикаль	1	26.09.2023
5	Шахматная доска. Диагональ	1	03.10.2023
6	Фланги и центр.	1	10.10.2023
II раздел «Начальная расстановка фигур»			
7	Начальная позиция	1	17.10.2023
8	Расстановка фигур перед шахматной партией	1	24.10.2023
III раздел «Шахматные фигуры», 2 четверть- 8 часов			
9	Тяжелые и легкие фигуры	1	07.11.2023
10	Ладья	1	14.11.2023
11	Слон	1	21.11.2023
12	Взаимная ценность фигур. Ладья против слона	1	28.11.2023
13	Ферзь	1	05.12.2023
14	Ферзь против ладьи и слона	1	12.12.2023
15	Король	1	19.12.2023
16	Король против других фигур	1	26.12.2023
3 четверть- 8 часов			
17	Поле под ударом	1	09.01.2024

18	Конь	1	16.01.2024
19	Конь	1	23.01.2024
20	Конь против других фигур	1	30.01.2024
21	Пешка. Место пешки в начальном положении	1	06.02.2024
22	Превращение пешки	1	13.02.2024
23	Король и пешка против коня	1	27.02.2024
24	Ударная сила фигур .Ценность фигур	1	05.03.2024
IV раздел «Цель и результат шахматной партии»			
25	Шах.	1	12.03.2024
26	4четверть- 8 часов Ставим шах. «Умный шах»	1	19.03.2024
27	Мат.	1	02.04.2024
28	Мат в один ход.	1	09.04.2024
29	Пат. Рокировка	1	16.04.2024
30	Шахматная партия	1	23.04.2024
31-32	Игра всеми фигурами.	2	07.05.2024 14.05.2024
33-34	Итоговый урок	2	20.05.2024 24.05.2024

Итого: 34 часа.