

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КРУЖКА «ШАХМАТЫ 1-4 классы»

Раздел 1. Планируемые результаты освоения программы кружка «ШАХМАТЫ»

В результате освоения курса кружковой деятельности у обучающегося будут сформированы предметные, личностные и метапредметные результаты.

Предметные результаты:

К концу года обучения обучающийся научиться:

- пользоваться шахматными терминами: 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;
- называть шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правилам хода и взятию каждой фигуры.

К концу года обучения обучающийся получит возможность научиться:

- 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.

Метапредметные результаты освоения программы кружка «Шахматы» характеризуют уровень сформированности следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Личностные результаты освоения программы кружка «Шахматы» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование основ шахматной культуры;
- формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- уважительное отношение к сопернику;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Положительные результаты освоения программы кружка «Шахматы»:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игры.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Раздел 2.Содержание кружка «ШАХМАТЫ».

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. Шах. 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. Мат. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, 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. Шахматная партия. 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.

«Игра всеми фигурами из начального положения». Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

"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.

Раздел 3. Тематическое планирование кружка «ШАХМАТЫ»

Содержание	Кол-во часов
Раздел 1. Шахматная доска.	3
Раздел 2. Шахматные фигуры.	20
Раздел 3. Шах.	2
Раздел 4. Мат.	5
Раздел 5. Повторение и обобщение. Шахматная партия.	3
Итого	33

Раздел 4. Календарно-тематическое планирование кружка «Шахматы»

№	Дата	Тема занятия	Планируемые результаты			
			Предметные	Метапредметные и личностные УУД		
Шахматная доска (3 ч.)						
1	04.09	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	<p>Личностные: формирование основ шахматной культуры;</p> <p>Познавательные: умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;</p> <p>Регулятивные: умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;</p> <p>Коммуникативные: умение донести свою позицию до других;</p>		
2	11.09	Шахматная доска. Горизонтали и вертикали.				
3	20.09	Диагональ. Большие и короткие диагонали.				
Шахматные фигуры (20 ч.)						
4	27.09	Шахматные фигуры.	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, ферзь, пешка, король.	<p>Личностные: приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками; умение управлять своими эмоциями;</p> <p>Познавательные: овладение способом структурирования шахматных знаний;</p> <p>Регулятивные: умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;</p> <p>Коммуникативные: умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.</p>		
5	29.09	Начальное положение фигур.				
6	04.10	Ладья. Место ладьи в начальном положении.				
7	11.10	Ладья. Ход ладьи.				
8	18.10	Слон. Место слона в начальном положении.				
9	25.10	Слон. Ход слона.				
10	15.11	Ладья против слона.				
11	22.11	Ладья против слона.				
12	29.11	Ферзь. Место ферзя в начальном положении.				
13	06.12	Ферзь. Ход ферзя.				
14	13.12	Ферзь против ладьи.				
15	20.12	Ферзь против слона.				
16	27.12	Конь. Место коня в начальном положении.				
17	10.01	Конь. Ход коня.				
18	17.01	Конь против ферзя, ладьи, слона.				
19	24.01	Пешка. Место пешки в начальном положении				
20	31.01	Пешка. Ход пешки.				
21	07.02	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.				
22	14.02	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля.				
23	21.02	Король против других фигур.				
Шах. (2 ч.)						

24	28.02	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	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.	<i>Личностные:</i> уважительное отношение к сопернику; <i>Познавательные:</i> овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий; <i>Регулятивные:</i> способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение. <i>Коммуникативные:</i> находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
25	07.03	Шах. Открытый шах. Двойной шах.		
Мат. (5 ч.)				
26	14.03	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество фигур, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	
27	21.03	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).		
28	04.04	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.		
29	11.04	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей.		
30	18.04	Рокировка. Длинная и короткая рокировка.		
Повторение и обобщение. Шахматная партия. (3 ч.)				
31	25.04	Повторение. Игра всеми фигурами из начального положения	Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	<i>Личностные:</i> дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей. <i>Познавательные:</i> умение строить логические цепи рассуждений; умение анализировать результат своих действий; <i>Регулятивные:</i> способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение. <i>Коммуникативные:</i> формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
32	02.05	Повторение. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий.		
33-34	16.05 23.05	Повторение. Шахматная партия. Повторение пройденного материала.		