

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ПСКОВА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 18

ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА ГЕНЕРАЛА АРМИИ В.Ф. МАРГЕЛОВА»

ул. 23 Июля, д.9, г. Псков, 180004

тел./факс (8112) 72-14-94

e-mail: org13@pskovedu.ru

«ОБСУЖДЕНО»

«УТВЕРЖДАЮ»

на заседании педагогического совета

Директор МБОУ «Средняя общеобразовательная
школа № 18 имени Героя Советского Союза
генерала армии В.Ф.Маргелова»

(Протокол №1 от 28 .08. 2020 года)

_____ М.Б.Ильина

(Приказ № 195 от 31 .08.2020 года)

Шахматный всеобуч

Программа внеурочной деятельности детей _8-9_ лет

Срок реализации — _1_ года

Направленность общеинтеллектуальная

Количество часов за год: _34_ ч

в неделю _1_ час.

Разработчик (автор/составитель): Сидорова Н.Н.

Псков

2020 г

1. Личностные и метапредметные результаты освоения курса

В результате обучения курса у обучающихся будут сформированы личностные и метапредметные (регулятивные, познавательные и коммуникативные) универсальные учебные действия.

Личностные действия Обучающийся научится:

-*Определять* и *высказывать* простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

-В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД Учащийся научится:

- **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **Проговаривать** последовательность действий.
- Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности на занятии. Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД Учащийся научится:

- Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию:
- **Делать** выводы в результате совместной работы всей команды.

3. Коммуникативные УУД Учащийся научится или получит возможность: :

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.
- **Слушать** и **понимать** речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Приобрести теоретические знания и практические навыки в шахматной игре.
- Освоить новые виды деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

1. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

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.

«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. 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. 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» – 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. 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.

К концу первого года обучения 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 первого года обучения 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.

Вид учебной деятельности: игровая.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы обучения:

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

Участие в турнирах и соревнованиях.

2. Тематическое планирование:

№	Тема	Всего час	аудиторные	вне аудиторные	Содержание деятельности
1.	Шахматная доска	1	1		Белые и черные поля. Расположение доски между партнерами. Вертикали. Горизонтالي. Диагонали.
2.	Шахматные фигуры. Начальное положение.	1	1		Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Расстановка фигур перед шахматной партией.
3.	Ладья	1	1		Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие.
4.	Слон Ладья против слона Урок - состязание	1	1		Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Игра
5.	Ферзь Ферзь против ладьи и слона	1	1		Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие Игра
6.	Конь Урок – викторина Конь против ферзя, слона, ладьи	1	1		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие Игра

7.	Пешка Урок - сказка	1	1		Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.
8.	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1		1	Игра
9.	Король Король против других фигур. Урок - соревнование	1		1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.
10.	Шах.	1	1		Шах ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах, двойной шах.
11.	Мат	1	1		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой. Мат в один ход.
12.	Ничья, пат.	1	1		Отличие пата от мата.
13.	Рокировка	1	1		Длинная и короткая рокировка.
14.	Шахматная партия. Урок – соревнование	1		1	Игра всеми фигурами из начального положения.
15.	Контрольная работа	1	1		Проверить усвоение знаний.
16.	Сеанс одновременной игры	1		1	Проверка умения играть.
17.	Повторение	2		2	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур. Шах, мат, пат.

18.	Краткая история шахмат	1	1		Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Шахматы проникают в Европу
19.	Шахматная нотация	2	1	1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.
20.	Ценность шахматных фигур	2	1	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур
21.	Техника матования одинокого короля	4	1	3	Две ладьи против короля
22.	Достижение мата без жертвы материала	1		1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг
23.	Шахматная комбинация	4		4	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия
24.	Сеанс одновременной игры	1		1	Игра Проверить умения детей играть в шахматы.
25.	Промежуточная аттестация. Тестовая работа	1	1		Проверить уровень усвоения материала
	Итого	34	17	17	