

СОГЛАСОВАНО
протокол методического совета
от 27.08.2018 г. №1

УТВЕРЖДЕНО
приказом МАОУ СОШ №17
от 30.08.2018 г. № 127-О

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Юный шахматист»
(общеинтеллектуальное направление
срок реализации – 2 года, 68 часов)

Составители программы:
Аксёнов В.Л.
учитель технологии высшей
квалификационной категории

Тобольск, 2018

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Юный шахматист» является формирование следующих умений:

- **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.

Личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности.

Метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры. Правильно расставлять фигуры перед игрой. Сравнить, находить общее и различие.

Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию,

представленную в виде текста, рисунков, схем.

Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

Формы организации: комбинированное занятие, групповые, индивидуальные, работа в парах.

Содержание	Виды деятельности
Введение. Шахматная доска. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Игра «Вертикаль. Горизонталь».	Компьютерное моделирование, игра, теоритические занятия
Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Игра «Секретная фигура», «Что общего?», «Угадайка».	Компьютерное моделирование, игра, теоритические занятия
Начальная расстановка фигур. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Игра «Мешочек», «Да-нет».	Компьютерное моделирование, игра, теоритические занятия
Ходы и взятие фигур. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактическая игра «Лабиринт». СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Игра «Перехитри часовых». ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем".	Компьютерное моделирование, игра, теоритические занятия, решение шахматных задач и этюдов, шахматный поединок

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности". ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности". КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности". ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности". КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на	
--	--

уничтожение" (король против короля). КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".	
Цель шахматной партии. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах". МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход". НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	Компьютерное моделирование, игра, теоритические занятия
Игра со всеми фигурами из начального положения. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	Компьютерное моделирование, игра, теоритические занятия, игра, решение шахматных задач и этюдов, шахматный поединок

3. Тематическое планирование

№	Наименование тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	Введение. Шахматная доска.	2 ч.	3 ч.	5 ч.
1.	Введение. Шахматная доска.	1 ч.		1ч.
2.	Введение. Шахматная доска.	1 ч.		1ч.
3.	Шахматная доска.		1ч.	1ч.
4.	Шахматная доска.		1ч.	1ч.
5.	Шахматная доска.		1ч.	1ч.
	Шахматные фигуры.	2 ч.	3 ч.	5 ч.
6.	Шахматные фигуры.	1 ч.		1ч.
7.	Шахматные фигуры.	1 ч.		1ч.
8.	Шахматные фигуры.		1ч.	1ч.
9.	Шахматные фигуры.		1ч.	1ч.
10.	Шахматные фигуры.		1ч.	1ч.

Начальная расстановка фигур.		2 ч.	2 ч.	4ч.
11.	Начальное положение фигур.	1ч.		1ч.
12.	Начальное положение фигур.	1ч.		1ч.
13.	Начальное положение фигур.		1ч.	1ч.
14.	Начальное положение фигур.		1ч.	1ч.
Ходы и взятие фигур.		4 ч.	20 ч.	24 ч.
15.	Ладья.	1ч.	1 ч.	2ч.
16.	Слон.	1ч.	2 ч.	3ч.
17.	Ладья против слона.		1 ч.	1ч.
18.	Ферзь.	1ч.	2 ч.	3ч.
19.	Ферзь против ладьи и слона.		2 ч.	2ч.
20.	Конь.	1ч.	2 ч.	3ч.
21.	Конь против ферзя, ладьи, слона.		2 ч.	2ч.
22.	Пешка.		2 ч.	2ч.
23.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		2 ч.	2ч.
24.	Король.		2 ч.	2ч.
25.	Король против других фигур.		2 ч.	2ч.
Цель шахматной партии.		2 ч.	8 ч.	10 ч.
26.	Шах.	1 ч.	2 ч.	3 ч.
27.	Мат.	1ч.	2 ч.	3 ч.
28.	Ничья, пат.		2 ч.	2 ч.
29.	Рокировка.		2 ч.	2 ч.
Игра всеми фигурами из начального положения.		4ч.	6 ч.	10ч.
30.	Шахматная партия.	4 ч.	6 ч.	10 ч.
Итого		16 ч.	42 ч.	68

4. Материально-техническое обеспечение курса внеурочной деятельности

№	Наименование	Количество
1.	Компьютер	1
1.	Принтер	1
2.	Шахматные доски	10
3.	Комплект шахматных фигур	10