

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@psko
vedu.ru

«ОБСУЖДЕНО»

«УТВЕРЖДАЮ»

на заседании педагогического совета

(Протокол №1 от 30.08.2023 года)

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

_____ М.Б.Ильина
(Приказ № 235 от 30.08.2023 года)

Шахматный всеобуч

Программа внеурочной деятельности детей 8-9 лет

Срок реализации — 1 год

Количество часов за год - 34 ч.
в неделю

1 раз

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

Руководитель: Александрова СВ.

Псков, 2023г.

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 исследовать 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 ит. 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» – 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 приточной 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 шахчерному 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 выполняет 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	