

Приложение 5

к содержательному разделу ФООП, утвержденной приказом МБОУ «СОШ № 2» от «30» августа 2023г. № 241

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Юный шахматист»

в том числе инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, программа может быть реализована при помощи дистанционных образовательных технологий.

I. Личностные и метапредметные результаты освоения курса

Личностные результаты освоения программы

В результате освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы» ученик научится:

- адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих;
- формировать уважительное отношение к иному мнению;
- понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность;
- развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
- относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия;
- находить способы решения и осуществления поставленных задач;
- формировать умение контролировать свои действия;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

Познавательные УУД:

- осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии;
- учиться использовать знако-символические средства представления информации;
- использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему;
- собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами;
- овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями;
- овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах);
- учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

Коммуникативные УУД:

- активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий;
- учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения;
- учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

II. Содержание курса

Раздел курса, название	Содержание материала	Формы организаци и занятий	Основные виды деятельности учащихся
1. <i>Шахматная доска</i>	<p>Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).</p> <p>"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.</p> <p>"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.</p>	фронтальная парная дифференци рованная групповая	<p>Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Соблюдение основных правил личной гигиены.</p> <p>Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре</p>
2. <i>Шахматные фигуры</i>	<p>Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p> <p>"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p>	фронтальная парная дифференци рованная групповая	<p>Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры.</p>

	<p>"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".</p> <p>"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p> <p>"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>		
3. Начальная расстановка фигур	<p>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.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.</p> <p>"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> <p>"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.</p>	фронтальная парная дифференци рованная групповая	Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой.
4. Ходы и взятие фигур	<p>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.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-</p>	фронтальная парная дифференци рованная групповая	Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем. Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса. Соблюдать основные правила

	<p>синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p> <p>"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).</p> <p>"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.</p> <p>"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>"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.</p> <p>"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>"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.</p> <p>"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p> <p>"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую,</p>	<p>личной гигиены.</p> <p>Уважать мнение и решение других</p> <p>Делать выводы, выяснять закономерности</p> <p>Анализировать ситуацию и принимать правильное решение.</p> <p>Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию.</p> <p>Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.</p> <p>Работать в парах.</p>
--	---	---

	<p>стоящую под боем.</p> <p>"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.</p> <p>"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p>		
<p>5. Цель шахматной партии</p>	<p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>	<p>фронтальная парная дифференци рованная групповая</p>	<p>Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.</p> <p>Научиться рокировать.</p> <p>Научиться объявлять шах.</p> <p>Научиться ставить мат.</p> <p>Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре.</p> <p>Анализировать положение фигур на шахматной доске.</p> <p>Оценивать правильность ходов.</p>
<p>6. Игра всеми фигурами из начального положения</p>	<p>Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>"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.</p> <p>«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p>	<p>фронтальная парная дифференци рованная групповая</p>	<p>Познакомиться с элементарными шахматными задачами.</p> <p>Оценивать свои достижения и достижения других учащихся.</p> <p>Играть всеми фигурами из начального положения.</p>

	<p>«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре</p> <p>«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p> <p>«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.</p> <p>«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p>Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.</p>		
--	--	--	--

III. Тематическое планирование

№		Наименование раздела (темы)	Количество часов
1		<i>Шахматная доска</i>	3
1	1.1	Шахматная доска. "Горизонталь".	1
2	1.2	Шахматная доска. "Вертикаль"	1
3	1.3	Шахматная доска. "Диагональ"	1
2		<i>Шахматные фигуры</i>	3
4	2.1	Знакомство с шахматными фигурами	1
5	2.2	Белые и черные	1
6	2.3	Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	1
3		<i>Начальная расстановка фигур</i>	3
7	3.1	Расположение каждой из фигур в начальной позиции	1
8	3.2	Правило "ферзь любит свой цвет"	1
9	3.3	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1
4		<i>Ходы и взятие фигур</i>	16
10	4.1	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1
11	4.2	Ладья в игре	1
12	4.3	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1
13	4.4	Слон в игре	1
14	4.5	Ладья против слона	1
15	4.6	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1
16	4.7	Ферзь в игре	1
17	4.8	Ферзь против ладьи и слона	1
18	4.9	Знакомство с шахматной фигурой. Конь	1
19	4.10	Конь в игре	1
20	4.11	Конь против ферзя, ладьи, слона	1
21	4.12	Знакомство с пешкой	1
22	4.13	Пешка в игре	1
23	4.14	Пешка против ферзя, ладьи, слона	1
24	4.15	Знакомство с шахматной фигурой. Король	1
25	4.16	Король против других фигур	1
5		<i>Цель шахматной партии</i>	6
26	5.1	Шах	1
27	5.2	Мат. Цель шахматной партии	1
28	5.3	Мат	1
29	5.4	Ставим мат	1
30	5.5	Ничья, пат	1
31	5.6	Рокировка	1
6		<i>Игра всеми фигурами из начального положения</i>	4
32	6.1	Шахматная партия	1
33	6.2	Шахматная партия. Ход игры	1

34	6.3	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами	1
35	6.4	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами. Турнир между учениками.	1