ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА им. А.И.Кузнецова с. Курумоч. Самарская область с. Курумоч,пр Ленина, дом 1

Рассмотрено на заседании педагогического совета ГБОУ СОШ с. Курумоч протокол № 1 от «31» августа 2018 г.	«Согласовано» Бабичева Е.Л. зам. директора по УР «31» августа 2018 г.	«Утверждаю» директор ГБОУ СОШ с. Курумоч Приказ № 64 – од от 01.09.2018 Каширин И.К.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

Шахматы

для ___5____ класса

2018 год

1.Планируемые результаты

К концу обучения учащиеся должны знать сравнительную ценность фигур, иметь понятие о горизонталях, вертикалях и их разновидностях, уметь делать рокировку, знать фазы шахматной партии, о невозможности нахождения короля под шахом, отличать шах от мата, мат от пата, знать виды ничьей, освоить шахматную нотацию и уметь записать сделанный ход.

Обучение игре в шахматы должно помочь детям овладеть нормами поведения и культурой общения, повысить уровень познавательной активности, закрепить устойчивый интерес к интеллектуальной деятельности; активизировать мыслительную деятельность, развить логическое мышление, память, наблюдательность, внимание, фантазию, репродуктивное воображение.

В программе по обучению шахматам большое значение имеет наличие контроля и использование методов стимуляции. Оптимальным представляется сочетание педагогической диагностики и психолого-педагогического мониторинга, осуществляемого по итогам освоения курса обучения специалистами Государственного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования «Региональный центр социопсихологических исследований».

Педагогическая диагностика может проводиться в виде текущего контроля (проверка выполнения заданий, самоанализ и сравнения) и итогового контроля (турниры).

Учитывая специфику возраста обучающихся и развивающий характер курса, систему стимулирования рекомендуется выстраивать с использованием игровых технологий. Традиционная балльная система оценивания может преобразовываться в символические награды, например: за 10 очков – «пятерка» либо или символические корона, кубок, нагрудный знак, медаль и пр.

2.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Занятие №1

Вводное занятие. Шахматы - игра военная. Поле боя - шахматная доска. Два войска: черное и белое. Солдаты – шахматные фигуры. Названия шахматных фигур: король, ферзь, слон, конь, ладья, пешки.

Расстановка фигур на доске. Правило «Ферзь любит свой цвет».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.1 «В стране шахматных чудес»).

Игра «Перепуталка» (педагог показывает фигуру и называет её правильно – все встают, если называет неправильно – все сидят молча).

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл. 2 «В стране шахматных чудес»).

Игра «Волшебный сундучок» (Дети по очереди с закрытыми глазами достают одну из фигур, определяют ее форму и называют фигуру).

Занятие № 2.

Разминка - игра «Перепуталка».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.3 «Волшебная доска»).

Горизонталь, вертикаль, диагональ. Правильное расположение доски: угловое поле справа белого цвета.

Игра «Волшебный сундучок», игра «Кто быстрее» (две команды расставляют чёрные и белые фигуры на доске).

Занятие № 3.

Разминка - игра «Перепуталка».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.4. «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски»). Шахматная нотация - язык шахматистов всего мира.

Игра «Где живет фигура» (шахматную фигуру нужно поставить на загаданную клетку (а4, в7 и т.д.).

Игра «Волшебный сундучок».

Занятие № 4.

Творческая работа: дети рисуют шахматную доску, подписывают дорожки, рисунки отправляются в шахматное королевство в подарок королю. Дети пишут письмо королю с приглашением приехать к ним в гости.

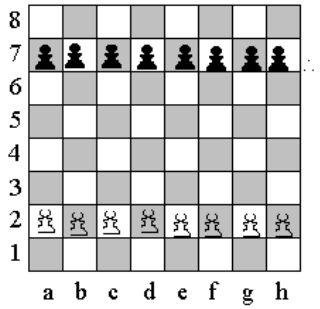
Занятие №5.

Разминка - игра «Перепуталка».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.5 «Ни шагу назад»).

Как ходят пешки. Как бьют пешки. Правило «превращения пешки».

«Пешечный бой» на демонстрационной доске: чья пешка скорее дойдет до края доски и превратится, – тот победил. Дети играют по цепочке с преподавателем.



Занятие № 6.

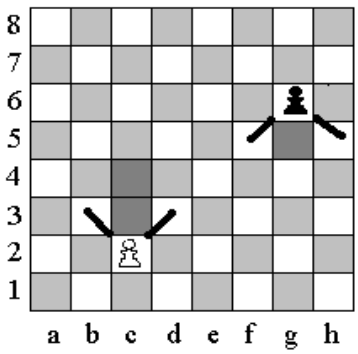
Практика. Учащиеся играют между собой в «Пешечный бой». Все победы фиксируются преподавателем. Применяется система стимулов (например: за 10 очков – «пятерка» либо по иной системе оценивания – например, символические корона, кубок, нагрудный знак или медаль и пр.).

Занятие № 7.

Разминка - игра «Перепуталка».

Повторение хода пешки, взятия.

Сказка «О чём плакала пешка».



Схематическое изображение в тетрадях возможных пешечных ходов (Раскрашиваются в тетрадях клеточки, на которые может пойти пешка, и рисуются рожки-указки).

Три главных правила поведения во время игры: не шуми, не подсказывай, тронул фигуру - ходи ею.

Занятие № 8. Практика. «Пешечный бой».

Занятие № 9. Разминка - игра «Перепуталка».

Повторение хода пешки, взятия, правила «превращения».

Правило взятия на проходе: «пешка может споткнуться, перепрыгивая через рожки пешки противника».

«Пешечный бой» на демонстрационной доске с применением правила взятия на проходе. Класс играет по цепочке с педагогом.

Занятие № 10.

Практика. «Пешечный бой» с применением правила взятия на проходе.

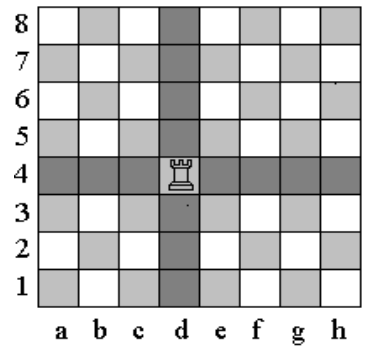
Занятие № 11.

Разминка - игра «Перепуталка».

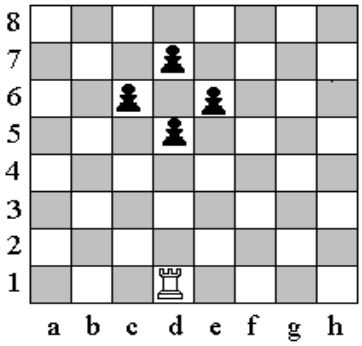
Повторение: Вертикаль, горизонталь, диагональ

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.6 «Прямая бесхитростная фигура»). Ход ладьи. Взятие ладьей.

Схематическое изображение в тетрадях возможных ходов ладьи (Раскрашиваются в тетрадях клеточки, по которым ходит и бьет ладья)



Игра «Ладья против 4-х пешек» с классом на демонстрационной доске. Ладья стремится перебить все пешки. Если хоть одна пешка доходит до поля превращения, выиграли пешки.



Занятие № 12.

Практика. Ладья против 4-х пешек. Партнеры играют, друг с другом 2 раза, меняясь фигурами.

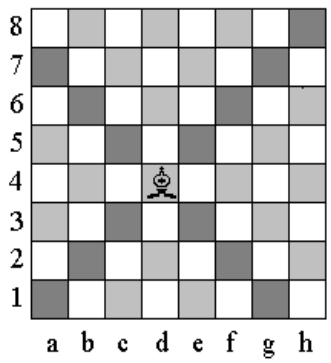
Занятие №13.

Разминка - игра «Перепуталка».

Повторение названий вертикалей.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.7 «Вежливые слоны»). Ход слоном. Взятие слоном. Схематическое изображение в тетрадях возможных ходов слона (Раскрашиваются в тетрадях клеточки, по которым ходит слон).

Чернопольные и белопольные слоны.



Игра на демонстрационной доске «слон против трех пешек». Слон стремится перебить пешки, пешки стремятся достичь края доски.

Занятие №14.

Практика. «Слон против 3-х пешек».

Занятие №15.

Разминка – игра «Перепуталка».

Повторение названий вертикалей.

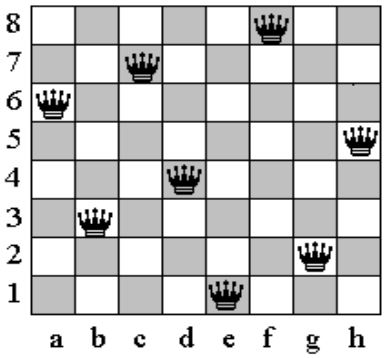
Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.8 «Могучая фигура»). Ход ферзем. Взятие ферзем.

Схематическое изображение в тетрадях возможных ходов ферзя (Раскрашиваются в тетрадях клеточки, на которые может встать ферзь).

Занятие №16.

Практика. «Загадка о 8 ферзях».

Расставить 8 ферзей так, чтобы один другого не бил. Например, один из вариантов:

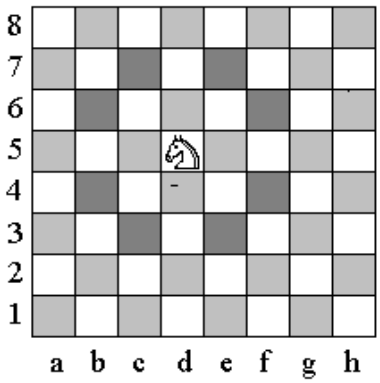


Занятие № 17.

Разминка – игра «Перепуталка».

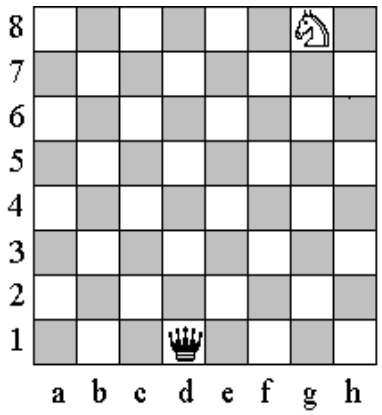
Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.9 «Прыг, скок и вбок»). Ход Коня.

Схематическое изображение в тетрадях возможных ходов коня (Раскрашиваются в тетрадях клеточки, на которые прыгает конь).



Сравнивается сила коня в зависимости от положения на доске.

Игра с классом на демонстрационной доске «Ферзь ловит коня». Если конь продержался на доске 20 ходов или убил ферзя, он выиграл.



Если эта игра окажется для детей слишком сложной, ее можно заменить на игру «Конь против двух пешек».

Занятие №18.

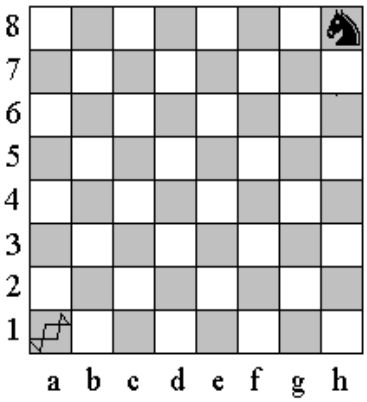
Практика. «Ферзь ловит коня» или «конь против двух пешек».

Занятие №19.

Разминка – игра «Перепуталка».

Повторение шахматной нотации. Повторение хода и взятия конем.

Игра «Помоги коню съесть конфетку».



Занятие №20.

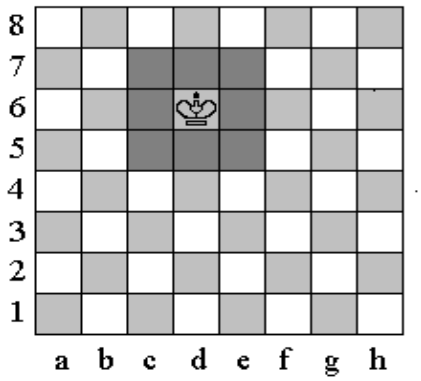
Практика. «Ферзь ловит коня».

Занятие №21.

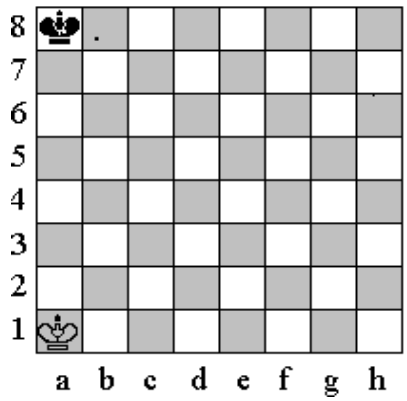
Разминка – игра «Перепуталка».

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.10 «И король жаждет боя»). Ход короля.

Схематическое изображение в тетрадях возможных ходов короля (Раскрашиваются в тетрадях клеточки, на которые может пойти король).



Сказка «Почему короли не встречаются».



Игра 2-х королей: белый король должен пробраться в дом черного (a8, в8, с8). Черный король стремится его не пустить.

Это занятие можно провести в форме театрализованного праздника, на который приходит сам шахматный король и показывает свой ход.

Занятие №22.

Практика «Игра 2-х королей».

Занятие №23.

Разминка – игра «Перепуталка».

Рокировка - двойной ход короля и ладьи.

Дидактическая игра на основе материала из книги Гришина В.Г. “Малыши играют в шахматы” (гл.11 «Как ладья похудела»).

Условия, при которых возможна рокировка:

- король и ладья не ходили,
- между королем и ладьей нет фигур,
- после рокировки король не должен оказаться под шахом,
- король не должен пересекать «битое поле»,
- король не под шахом.

Длинная и короткая рокировки.

Занятие №24.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника.

Занятие №25.

Разминка – игра «Перепуталка».

Ценность фигур. Пешка=1; С=К=3; Л=5; Ф=9; Король - бесценный.

Решение задач.

Занятие №26.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника.

Занятие №27.

Разминка - названия вертикалей.

Шах и три способа защиты от него: уйти, перекрыть линию нападения, убить нападающую фигуру. Мат – шах, от которого нельзя спастись. Пат.

Занятие №28.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника. Кто может- ставит мат.

Занятие №29.

Разминка - названия вертикалей.

Мат. Решение задач «мат или не мат». Решение задач мат в один ход.

Занятие №30.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника. Кто может- ставит мат.

Занятие № 31.

Разминка –3 задачи, мат в 1 ход.

Три фазы шахматной партии: дебют миттельшпиль, эндшпиль. Основные принципы развития дебюта.

Занятие №32.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника. Кто может- ставит мат.

Занятие №33.

Разминка – 3 задачи, мат в 1 ход.

Все виды ничьей:

- Пат
- Вечный шах
- Одинокие короли
- Недостаточно материала для постановки мата
- Троекратное повторение позиции
- 50 ходов без взятия и хода пешкой
- По соглашению противников
- По решению судьи.

Занятие №34.

Практика. Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, убивший короля противника. Кто может - ставит мат.

3.ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Тема	Количество часов		
	Теория	Практика	Всего часов
1. Вводное занятие. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, обозначение полей.	1	2	3
2. Шахматные фигуры. Пешка, ладья, слон, ферзь, конь, король. Ходы и взятие фигур. Взаимная ценность фигур. Тяжелые и легкие фигуры. Начальная расстановка фигур. Рокировка.	5	5	10
3. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья. Мат в один ход. Мат одинокому королю двумя ладьями, одной ладьей и королем, ферзем и королем, двумя слонами.	2	2	4
4. Тактические приемы. Размен, «вилка», связка, полусвязка. Простейшие матовые батареи.	3	3	6
5. Пешечные окончания. Роль короля в эндшпиле, правило квадрата, король и пешка против короля.	4	6	10
6. Итоговые занятия. Турнир класса.		1	1
ВСЕГО ЧАСОВ:			**34**