

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 16 СТ. ГЕОРГИЕВСКОЙ»

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2024 года
Протокол № 1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

Физкультурно - спортивной направленности

«Ход конем»
(название программы)

Уровень программы: ознакомительный
(ознакомительный, базовый, углубленный)

Возрастная категория: от 9 до 12 лет

Срок реализации: 1 год(а)

Автор-составитель:
Креницкий В.М. педагог
дополнительного образования

ст. Георгиевская
2024 год

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Юный шахматист» для 2 класса разработана в соответствии с требованиями:

1. Федерального Закона от 29.12.2012 №273 – ФЗ «Об образовании в РФ».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного стандарта основного общего образования» (зарегистрирован Минюстом России 01.02.2011г., регистрационный №19644) с изменениями, утвержденными приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.12.2014г. №1644 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 06.02.2015 г., регистрационный №35915).
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.
4. Приказ МО и науки РФ от 29.08.2013 №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Цель программы: создание условий для развития интеллектуально-творческой, здоровой личности учащегося посредством занятия шахматами.

Задачи:

- Ознакомить с историей шахмат;
- Обучить правилам игры;
- Дать учащимся теоретические знания по шахматной игре, ознакомление с правилами проведения соревнований и правилами турнирного поведения.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- Сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; Формировать навыки запоминания;
- Вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- Бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств; Прививать навыки самодисциплины;
- Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки. Место курса в учебном плане.

Место курса в учебном плане.

Программа предназначена для организации внеурочной деятельности в 3 классах.

В соответствии с учебным планом количество учебных часов по рабочей программе – 2 часа в неделю, 70 часов в год.

Формы организации детей: групповая, индивидуально-групповая (при подготовке детей к соревнованиям).

Количество учебных занятий в неделю: 1 час в неделю

I. Планируемые результаты освоения курса.

Предметные результаты.

• 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.

Личностные результаты.

• 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 со 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.

Метапредметные результаты.

• 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.

• 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.

II. Содержание учебного курса.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов
		Теория	Практика	
1.	Первое знакомство с Шахматным королевством.	2		2
2.	Шахматная доска.	2		2
3.	Шахматные фигуры.	2		2
	Благородные пешки черно-белой доски.	2		2
	Король - самая важная, главная фигура.	2		2
	Ладья.	2		2
	Слон.	2		2
	«Могучая фигура» Ферзь.	2		2
	Конь.	2		2
4.	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	2	2	4
5.	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	1	1	2
6.	Мат - цель игры.	1	1	2
7.	Техника матования одинокого короля.	1	1	2
8.	Ничья.	1	1	2
9.	Рокировка.	1	1	2
10.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.	1	1	2
11.	Короткие шахматные партии.		4	4
12.	Занимательные страницы шахмат.	2		2
	Итого:	28	12	40
	Дидактические игры и задания.		4	4
	Решение шахматных задач.		4	4
	Практическая игра.		18	18
	Итого часов:			
	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.		2	2
	Итого часов:	28	40	68
	Всего по плану:	68 часов		

Ожидаемый результат.

Закончив 1 год обучения учащийся

должен знать:

- правила игры в шахматы;
- права и обязанности игрока;
- об истории и происхождении шахмат;
- основные понятия о тактике и стратегии.

должен уметь:

- применять указанные знания на практике;
- концентрировать внимание, ценить время;
- играть в шахматы с удовольствием.

Темы занятий:

Первое знакомство с Шахматным королевством.

- Из истории шахмат.
- Возникновение и родина шахмат.
- Начальные сведения.

Шахматная доска - поле шахматных сражений:

- Знакомство с основными понятиями:
- Горизонтали,
- Вертикали
- Диагонали
- Центр, фланги.
- Игра «Почтальон».

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.
- "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.
- "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").
- "Назови диагональ". А здесь определяется диагональ. (Например: "Диагональ e1a5").
- "Какого цвета поле? Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- "Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

Шахматные фигуры. Первое знакомство.

- «Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

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.
- "Угадай-ка". 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.

Начальная позиция.

- Расстановка фигур перед шахматной партией.
- Правило: "Ферзь любит свой цвет".
- Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением 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.

ПЕШКИ

- Благородные пешки черно-белой доски.
- «Маленькая да удаленькая. Всю доску
- прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.
- «Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания:

- «В бой идут одни только пешки».
- "Игра на уничтожение", "Атака неприятельской фигуры".

КОРОЛЬ

- Самая важная, главная фигура.
- Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Дидактические игры и задания:

- "Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

ЛАДЬЯ

- Прямолинейная, бесхитростная.
- Ход, взятие.

Дидактические игры и задания:

Одна против пешек. Лабиринт. "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Кратчайший путь".

- Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», "Сними часовых",
- «Атака неприятельской фигуры».

СЛОН

- Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.
- Где сильнее: на краю, в центре, в углу?
- Легкая и тяжелая фигура.
- Ладья против слона.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

ФЕРЗЬ

- «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.
- Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол.
- Ферзь против ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

КОНЬ

- «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила.
- Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк.
- Игра конем на усеченной доске.
- Центр, край, угол.
- Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля"

Относительная ценность фигур.

- Ценность фигур.
- Сравнительная сила фигур.
- Достижение материального перевеса.

Дидактические игры и задания:

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

"Выигрыш материала". Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

"Защита". В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Что такое шах. Понятие о шахе.

Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

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.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения.

Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

Мат - цель игры.

Техника матования одинокого короля:

Две ладьи против короля.

Ферзь и ладья против короля.

Король и ферзь против короля.

Король и ладья против короля.

Дидактические игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Решение шахматных задач и упражнений.

Ничья.

Варианты ничьей.

Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Дидактическое задание:

"Пат или не пат".

Рокировка.

Длинная и короткая рокировка.

Правила рокировки.

Дидактическое задание:

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Шахматная партия.

Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения.

Короткие шахматные партии.

Занимательные страницы шахмат.

Шахматные сказки.

Практика.

Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

Решение шахматных задач.

№ п\п	Тема	Количество часов	Дата
1.	Центр шахматной доски.	2 часа	
2.	Шахматные фигуры. Ферзь, король	2 часа	
3.	Шахматные фигуры. Ладья, слон, конь.	2 часа	
4.	Практика «Один в поле воин»	2 часа	
5.	Практика «Кратчайший путь»	2 часа	
6.	Практика «Двойной удар»	2 часа	
7.	Практика «Защита»	2 часа	
8.	Благородные пешки чёрно-белой доски	2 часа	
9.	Белая пешка	2 часа	
10.	Бьём наискосок	2 часа	
11.	Игра продолжается	2 часа	
12.	Превращение пешки	2 часа	
13.	Практика «Лабиринт»	2 часа	
14.	Практика Взятие на проходе	2 часа	
15.	Практика Выиграл фигуру	2 часа	
16.	Практика Взятие часовых	2 часа	
17.	Атака неприятельской фигуры	2 часа	
18.	Ферзь против пешки	2 часа	
19.	Король против	2 часа	
20.	Ладья против пешки	2 часа	
21.	Слон против пешки	2 часа	
22.	Кратчайший путь	2 часа	
23.	Игра продолжается	2 часа	
24.	Игра продолжается	2 часа	
25.	Сравнительная сила фигур.	2 часа	
26.	Начальная позиция.	2 часа	
27.	Ладья.	2 часа	
28.	Ладья.	2 часа	
29.	Практика «Сними часовых»	2 часа	
30.	Практика «Игра на уничтожения»	2 часа	
31.	Практика «Ограничение подвижности»	2 часа	
32.	Практика «Перехитри часовых»	2 часа	
33.	Слон.	2 часа	
34.	Слон.	2 часа	