

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГИМНАЗИЯ №168
ЦЕНТРАЛЬНОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

УТВЕРЖДАЮ Директор ГБОУ гимназии №168 Т.Н. Судакова-Голлербах Приказ № 77-1/о от 31 августа 2023 г.	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по УВР Г.Н.Рудник 31 августа 2023 г.
РАССМОТРЕНО На заседании МО учителей начальных классов протокол № 1 от 30 августа 2023 г. Руководитель МО И.Г. Петрова	ПРИНЯТО решением педагогического совета протокол № 1 от 31 августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Юный шахматист»

1 класс

2023-2024 учебный год

МО учителей начальных классов

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности социального направления «Юный художник» разработана в соответствии с нормативными документами.

Нормативная основа программы

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 №286.
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.
- Основная образовательная программа НОО ГБОУ гимназия № 168 Центрального района Санкт-Петербурга.

ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

ЗАДАЧИ

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительности (абстрактно - логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

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 проделывает 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.

Планируемые результаты обучения по курсу «Шахматы»

1 класс

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;

- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления
- 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:

- определять цель деятельности с помощью учителя и самостоятельно;
- учиться формулировать учебную проблему совместно с учителем;
- учиться планировать учебную деятельность на занятии;
- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.
- определять успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем;
- объяснять (доказывать) выбор способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- 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.

Предметные результаты:

- использование приобретённых математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также для оценки их количественных и пространственных отношений;
- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, основами счёта, измерения, прикидки результата и его оценки, наглядного представления данных в разной форме (таблицы, схемы, диаграммы), записи и выполнения алгоритмов;
- умение строить алгоритмы и стратегии в игре, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных навыков работы на компьютере (набирать текст на клавиатуре, работать с меню, находить информацию по заданной теме).

Основные виды деятельности учащихся:

- решение шахматных задач;
- просмотры тематических фильмов

- знакомство с научно-популярной литературой, связанной с шахматами;
- участие в шахматных турнирах;
- парные игры в шахматы;

Способы отслеживания результатов

- наблюдение за детьми в ходе работы;
- шахматные игры в классе;
- решение шахматных задач;
- выход на районные соревнования.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает взрослый учащимся при выполнении заданий: чем помощь взрослого меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть повышение успеваемости по разным школьным дисциплинам, а также наблюдения учителей за работой учащихся на других уроках (повышение активности, работоспособности, внимательности, улучшение мыслительной деятельности).

Основные формы и средства обучения:

Преподавание курса осуществляется в очной форме, в том числе с применением дистанционных образовательных технологий.

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Особенности содержания программы:

Образовательная программа «Шахматы - школе» разработана на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы - школе» и модифицирует данную программу, рекомендованную Министерством образования Российской Федерации и опубликованную в "Программах общеобразовательных учреждений для начальных классов (1 - 4) в двух частях. Часть вторая". - М.: Просвещение, 2001, 2-е издание, с. 370 - 392.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "до матового" периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

Предлагается также перечень диафильмов, рекомендательный список художественной литературы, которую можно читать на занятиях, и список методической литературы для учителя.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования Личностных результатов:

- * *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые 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.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- * Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
- * Проговаривать последовательность действий.
- * Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- * Учиться работать по предложенному педагогом плану.
- * Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- * Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- * Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью педагога.
- * Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- * Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- * Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- * Преобразовывать информацию из одной формы в другую: *находить* и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- * Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- * Слушать и понимать речь других.
- * Совместно договариваться о правилах общения и поведения в образовательном учреждении и следовать им.

* Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика). Предметных результатов:

- * знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
 - * знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
 - * знать правила хода и взятия каждой фигурой;
 - * различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления; обобщать, делать несложные выводы;
- * уметь проводить элементарные комбинации; уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
 - * уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
 - * определять последовательность событий;
 - * выявлять закономерности и проводить аналогии.

Требования к уровню подготовки учащихся

1 ШАХМАТНАЯ ДОСКА Личностная компетенция: уметь активно включаться в коллективную деятельность со сверстниками в достижении общей цели. Метапредметная компетенция: находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила.

Коммуникативная компетенция: знакомство с учителем и одноклассниками, умение вступать в диалог.

2 ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ Личностная компетенция: проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях.

Метапредметная компетенция: находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила.

Коммуникативная компетенция: управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами, проявлять больше выдумки и смекалки.

3 НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР Личностная компетенция: четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении.

Метапредметная компетенция: организовывать самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий.

Коммуникативная компетенция: управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.

4 ХОДЫ И ВЗЯТИЯ ФИГУР (основная тема учебного курса) Личностная компетенция: четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении.

Метапредметная компетенция: организовывать самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий.

Коммуникативная компетенция: управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.

5 ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ Личностная компетенция: проявлять положительные качества

личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях.

Метапредметная компетенция: находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные

правила.

Коммуникативная компетенция: управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.

6 ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Личностная компетенция: уметь активно включаться в коллективную деятельность со сверстниками в достижении общей цели. Метапредметная компетенция: находить ошибки при выполнении

заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила.

Коммуникативная компетенция: знакомство с учителем и одноклассниками, умение вступать в диалог.

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Программой «Шахматы, первый год» (занятия для Первого класса) предусматривается проведения 33-х занятий в течении учебного года (одно занятие в неделю).

Учебный курс включает шесть тем:

1. «Шахматная доска»;
2. «Шахматные фигуры»;
3. «Начальная расстановка фигур»;
4. «Ходы и взятие фигур»;
5. «Цель шахматной партии»;
6. «Игра всеми фигурами из начального положения».

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ШАХМАТЫ», ПЕРВЫЙ ГОД

I. Шахматная доска (4 часа)

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

II. Шахматные фигуры (2 часа)

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Сравнительная сила фигур.

Ценность шахматных фигур (К, С = 3,5 пешки; Л = 5 пешек, Ф = 10 пешек).

Дидактические игры и игровые задания.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

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

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

III. Начальная расстановка фигур (1 час)

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «*Ферзь любит свой цвет*».

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

IV. Ходы и взятие фигур (16 часов)

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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика - формируется внутренний план действий, аналитикосинтетическая 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

«Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

V. Цель шахматной партии (6 часов)

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Мат - цель шахматной партии.

Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей.

Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и игровые задания.

«Шах или не шах». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Объяви 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.

«Мат или не мат». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения (3 часа)

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

К концу первого года обучения дети должны *знать*:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); 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 нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Учебно-тематический план первого года обучения (Первый класс)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная доска.	4 часа	15 – 20 минут на каждом занятии	4 часа
II.	Шахматные фигуры.	2 часа		2 часа
III.	Начальная расстановка фигур.	1 час		1 час
IV.	Ходы и взятие фигур.	16 часов		16 часов
V.	Цель шахматной партии.	6 часов		6 часов
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 часа		3 часа
VII.	Обобщение.	-	1 час	1 час
		32 часа	1 час	33 часа

Ресурсное обеспечение образовательного процесса

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. - М.: ФиС, 1976.
2. Гик Я.И. Беседы о шахматах: Кн. Для учащихся. - М.: Просвещение, 1985.
3. Журавлев Н.И. Шаг за шагом. - М.: ФиС, 1986.
4. Костьев А.Н. . Уроки шахмат. / М: ФиС, 1984.
5. Мучник Х.Л. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. - М.: ФиС, 1979.
6. Новотельнов Н.А. Знакомьтесь: шахматы. - 2-е изд. - М: ФиС, 1981.
7. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991.
8. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Рабочая тетрадь для начальной школы. Часть 1. - Обнинск: Духовное возрождение, 2013.
9. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Рабочая тетрадь для начальной школы. Часть 2. - Обнинск: Духовное возрождение, 2013.
10. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Тетрадь для проверочных работ. - Обнинск: Духовное возрождение, 2013.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ»
ПЕРВЫЙ КЛАСС 2023-2024 (33 часа)**

№ п/п	Дата		Тема занятия	Краткое содержание занятия	Форма проведения	УУД
	План	Факт				
I. ШАХМАТНАЯ ДОСКА (4 часа)						
1.			Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	<i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».</i> Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму. <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котята- хвастунишки».</i>	Теория	Знакомство с учителем и одноклассниками. Умение вступать в диалог. Формирование мотива, реализующего потребность в социально значимой и социально оцениваемой деятельности.
2.			Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	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 черных и белых полей в горизонтали и вертикали. <i>Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».</i>	Теория	Развитие готовности к сотрудничеству и дружбе.
3.			Линии на шахматной доске. Диагонали.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране».</i> <i>Дидактические задания и игры «Диагональ».</i>	Теория	Формирование установки на здоровый образ жизни.
4.			Центр шахматной доски.	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски.	Теория	Формирование социальных мотивов.
II. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (2 часа)						
5.			Шахматные фигуры.	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. <i>Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая».</i>	Теория	
6.			Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К.С = 3,5 пешки; Л = 5 пешек; Ф = 10 пешек). <i>Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i>	Теория	

III. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (1 час)					Ориентация на понимание причин успеха в деятельности.
7.		Начальная позиция.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: <i>«Каждый ферзь любит свой цвет»</i> . Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Мяч».	Теория	
IV. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (16 часов)					Развитие учебно-познавательного интереса к новому материалу и способам решения новой задачи.
8.		Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. <i>Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i>	Теория	
9.		Ладья.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «заминированными» полями).	Теория	
10.		Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Теория	Понимание возможности различных позиций и точек зрения на какой-либо предмет и вопрос.
11.		Слон.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	Теория	
12.		Ладья против слона.	Термин «стоять под боем». Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». 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».	Теория	Умение договариваться, находить общее решение.
13.		Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Теория	

14.		Ферзь.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	Теория	Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися и того, что ещё неизвестно. Понимание возможности различных позиций и точек зрения на какой-либо предмет и вопрос. Умение договариваться, находить общее решение Умение
15.		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).	Теория +практика	
16.		Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Теория	
17.		Конь	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	Теория	
18.		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», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».	Теория +практика	
19.		Пешка.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».	Теория	
20		Пешка.	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	Теория	

21.			Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	<p>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</p> <p>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</p>	Теория +практика	аргументировать своё предложение, убеждать и доказывать.
-----	--	--	--	---	---------------------	--

22.			Король.	<p>Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</p> <p>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p> <p>Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение-инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба-Яга»</p>	Теория	Развитие готовности к сотрудничеству с учителем.
-----	--	--	---------	--	--------	--

23.			Король против других фигур.	<p>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие».</p> <p>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности».</p>	Теория +практика	Формирование потребности в реализации основ
-----	--	--	-----------------------------	--	---------------------	---

V. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (6 часов)

24.			Шах.	<p>Шах - угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа).</p> <p>Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».</p>	Теория +практика	поведения в поступках и деятельности уступать.
-----	--	--	------	--	---------------------	--

25.			Шах.	<p>Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.</p> <p>Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального положения до первого шаха.</p>	Теория +практика	
-----	--	--	------	---	---------------------	--

26.			Мат.	Мат - цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). <i>Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».</i>	Теория +практика	Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации
27.			Мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур. <i>Дидактическое задание «Дай мат в один ход».</i>	Теория +практика	деятельности.

28			Ничья. Пат.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. <i>Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат».</i>	Теория +практика	Умение контролировать свои действия и действия партнёра
29			Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. <i>Дидактическое задание «Рокировка».</i>	Теория +практика	
VI. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (3 часа)						
30			Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). <i>Дидактическая игра «Два хода».</i>	Теория +практика	Умение договариваться и. приходиться к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.
31			Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Теория +практика	
32			Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	Теория +практика	
VII. ОБОБЩЕНИЕ (2 час)						
33			Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса.	Практика	