

Частное учреждение Средняя общеобразовательная школа
Классическая гимназия "Маленький принц"

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Шахматная азбука» для 1 класса
2023-2024 учебный год

Программа внеурочной деятельности «Шахматная азбука» подготовлена для учащихся 1-х классов и соответствует требованиям:

-Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897;

-Письма Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при внедрении Федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;

-Приказа Министерства образования и науки РФ № 2357 от 22.09.2011 г. «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования», утверждённым приказом Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009 г. № 373 в действующей редакции;

- Программы шахматного образования в школе под редакцией И.Г. Сухина;
- Основной образовательной программы ЧУ СОШ "КГ "Маленький принц";

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: «Мы все – одна семья». Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы – часть мирового культурного пространства.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности в мире можно судить по таким весомым аргументам, как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований, выпуском разнообразной шахматной литературы. Для юных шахматистов Международная шахматная федерация ежегодно проводит свои чемпионаты, а также Всемирную детскую Олимпиаду.

В начальной школе происходят радикальные изменения, связанные с приоритетом целей обучения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Цель программы: создание условий для развития интеллектуально-творческой, одаренной личности через занятия шахматами.

Достигается указанная цель через решение следующих задач:

- развитие интеллектуальных процессов, творческого мышления;
- развитие навыков групповой работы;
- развитие способности к управлению своими эмоциями и действиями;
- развитие активности, целеполагания, личной ответственности;
- развитие образного мышления, расширение представления об окружающем мире;
- воспитание целеустремленности, самообладания, навыков самодисциплины, бережного отношения ко времени.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- принцип mini-max – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Рабочая программа по курсу «Шахматная азбука» ориентирована на обучающихся 1 класса. Тематическое планирование рассчитано на 1 час в неделю, что составляет 33 учебных часа в год. Рабочая программа рассчитана на 1 учебный год.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся 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 “доматового” 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 занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Планируемые результаты

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 учителя.

-*Проговаривать* последовательность действий.

-*Учиться высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

-*Учиться работать* по предложенному учителем плану.

-*Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.

-*Учиться совместно с учителем и другими учениками давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

-Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

-Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

-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 школе 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.

Содержание курса

Введение в образовательную программу.

Теория. Знакомство с программой. Режим занятий. Необходимое оборудование.

Правила поведения на занятиях.

Легенды и сказания о возникновении шахмат.

Теория. Что такое шахматы и шахматная игра. Легенды о происхождении шахмат.

Для чего нужно играть в шахматы.

Шахматная доска.

Теория. Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Расположение доски между партнёрами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагональ. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество Полей в центре.

Практика. Дидактические игры: «горизонталь», «вертикаль», «диагональ».

Шахматные фигуры.

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

Практика. Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Что общего?» и др.

Начальная расстановка фигур.

Теория. Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило "*Каждый ферзь любит свой цвет*". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Практика. Дидактические игры «Мешочек», «Да и нет» и др.

Ходы и взятие фигур.

Теория. Правила хода и взятия каждой из фигур.
 Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.
 Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны.

Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура.

Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжёлая фигура.

Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – лёгкая фигура.

Пешка. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Практика. «Игра на уничтожение». Дидактические игры «Один в поле воин», «Лабиринт», «Битва часов», «Атака, ещё раз атака», «Двойной удар», «Ограничение подвижности».

Цель шахматной партии.

Теория. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

ШАХ. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха.

МАТ. Цель игры. Мат ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой.

РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика. Дидактические игры: «Шах - не шах», «5 шахов», «Защита от шаха», «Мат – не мат», «Первый шах», «Рокировка».

Игра всеми фигурами из начального положения.

Теория. Общие положения о том, как начинать шахматную партию. Демонстрация коротких партий.

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактические игры: «Два хода» и др.

Итоговое занятие.

Практика. Повторение программного материала в форме конкурсов, мини-соревнований, турниров.

Методические рекомендации: все дидактические игры и задания моделируются в доступном для детей виде: те или иные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствует тренингу образного и логического мышления (Приложения 1, 2).

Содержание учебного курса внеурочной деятельности «Шахматы в школе» для 1-х классов.

№	Раздел, тема	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение в образовательную программу	1	1	-
2	Легенды и сказания о возникновении шахмат	1	1	-
3	Шахматная доска.	3	1	2
4	Шахматные фигуры.	4	2	2
5	Начальная расстановка фигур.	3	1	2
6	Ходы и взятие фигур.	8	4	4
7	Цель шахматной партии.	6	4	2
8	Игра всеми фигурами из начального положения.	6	3	3
9	Итоговое занятие	1	-	1

Итого	33	13	20
--------------	----	----	----

Приложение 1.

Дидактические игры и игровые задания.

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

“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.

“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.

“Игра на уничтожение” – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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 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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

“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.

Приложение 2.

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“Поймай ладью”. “Поймай ферзя”. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“Выведи фигуру”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“Поставь мат “повторюшке” в один ход”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Выигрыш материала”. “Накажи пешкоода”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

- “Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.
- “Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.
- “Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
- “Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- “Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.
- “Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
- “Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- “Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.
- “Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
- “Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
- “Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
- “Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
- “Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.