

**Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

В результате изучения данной программы обучающиеся получат 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).
* 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).

**Предметные результаты:**

* 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 внеурочной деятельности**

**«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, Л = 5, Ф = 9).

***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 (1час)**

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.

***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, 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.

**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.

**Обобщение (1 час)**

**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.

**Тематическое планирование курса внеурочной деятельности**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  **п\п** | **Раздел/Тема** | **Количество часов** |
| **ШАХМАТНАЯ ДОСКА (4 часа)** | | |
| 1 | Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. | 1 |
| 2 | Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. | 1 |
| 3 | Линии на шахматной доске. Диагонали. | 1 |
| 4 | Центр шахматной доски. | 1 |
| **ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (2 часа)** | | |
| 5 | Шахматные фигуры. | 1 |
| 6 | Сравнительная сила фигур. | 1 |
| **НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (1 час)** | | |
| 7 | Начальная позиция. | 1 |
| **ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (16 часов)** | | |
| 8 -9 | Ладья. | 2 |
| 10-11 | Слон. | 2 |
| 12 | Ладья против слона. | 1 |
| 13-14 | Ферзь. | 2 |
| 15 | Ферзь против ладьи и слона. | 1 |
| 16-17 | Конь. | 2 |
| 18 | Конь против ферзя, ладьи,  слона. | 1 |
| 19-20 | Пешка. | 2 |
| 21 | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона | 1 |
| 22 | Король. | 1 |
| 23 | Король против других фигур. | 1 |
| **ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (6 часов)** | | |
| 24-25 | Шах. | 2 |
| 26-27 | Мат. | 2 |
| 28 | Ничья. Пат. | 1 |
| 29 | Рокировка. | 1 |
| **ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (3 часа)** | | |
| 30-32 | Шахматная партия. | 3 |
| **ОБОБЩЕНИЕ ( 1 час)** | | |
| 33 | Повторение материала | 1 |