

1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В результате обучения курса у обучающихся будут сформированы личностные и метапредметные (регулятивные, познавательные и коммуникативные) универсальные учебные действия.

Личностные результаты.

Обучающийся научится:

- Определять и высказывать простые и 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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД.

Обучающийся научится:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учить высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, учить работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД

Обучающийся научится:

- Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

- Перерабатывать полученную информацию:
- Делать выводы в результате совместной работы всей команды.

3. Коммуникативные УУД

Обучающийся научится или получит возможность:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Приобрести теоретические знания и практические навыки в шахматной игре.
- Освоить новые виды деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

К концу обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.
-

К концу обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- С целью реализации воспитательного потенциала урока педагогами включены следующие элементы:
- - установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной

деятельности;

- - побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- - привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
- - использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
- - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных, деловых, ситуационных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми;
- - включение в урок игровых процедур, которые помогают поддерживать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
- - организация шефства, наставничества мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
- - инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. **Шахматная доска.** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

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.

2. **Шахматные фигуры.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

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.
- «Угадайка». 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.

3. **Начальная расстановка фигур.** Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями,

диагоналями и начальной расстановкой 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.

4. **Ходы и взятие фигур.** 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, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания:

- «Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. У ребенка
□ □ формируется внутренний план.
- действий, развивается 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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом 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
□ □ с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на

определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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.
- «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную
- фигуру.
- «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они
- проиграли одну из своих фигур.
- «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

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.
- «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания:

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

Содержание курса	Формы организации	Виды деятельности
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	Практическая игра. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Дидактические игры и задания, игровые упражнения. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки. Участие в турнирах и соревнованиях.	Различают главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, сравнивают предметы. Проговаривают последовательность действий. Высказывают свое предложение. Работают по предложенному плану учителя. Анализируют ситуацию. Перерабатывают полученную информацию. Понимают шахматные термины. Называют предметы по описанию.

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Всего часов	Содержание	Дата
1.	Шахматная доска	1	Белые и черные поля. Расположение доски между партнерами. Вертикали. Горизонтали. Диагонали	
2.	Шахматные фигуры. Начальное положение	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Расстановка фигур перед шахматной партией	

3.	Ладья	1	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие	
4.	Слон. Ладья против слона	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Игра	
5.	Ферзь Ферзь против ладьи и слона	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие Игра	
6.	Конь Конь против ферзя, слона, ладьи Урок – викторина	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Игра	
7.	Пешка Урок - сказка	1	Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки	
8.	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1	Игра	
9.	Король Король против других фигур. Урок - соревнование	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя	
10.	Шах.	1	Шах ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах, двойной шах	
11.	Мат	1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой. Мат в один ход.	
12.	Ничья, пат.	1	Отличие пата от мата.	
13.	Рокировка	1	Длинная и короткая рокировка.	
14.	Шахматная партия. Урок – соревнование	1	Игра всеми фигурами из начального положения.	

15.	Тестовая работа	1	Проверить усвоение знаний.	
16.	Сеанс одновременной игры	1	Проверка умения играть.	
17.	Повторение	2	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур. Шах, мат, пат.	
18.	Краткая история шахмат	1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Шахматы проникают в Европу	
19.	Шахматная нотация	2	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	
20.	Ценность шахматных фигур	2	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	
21.	Техника матования одинокого короля	4	Две ладьи против короля	
22.	Достижение мата без жертвы материала	1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг	
23.	Шахматная комбинация	4	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия	
24.	Сеанс одновременной игры	1	Игра Проверить умения детей играть в шахматы.	
25.	Промежуточная аттестация.	1	Проверить уровень усвоения материала	
	Итого	34 ч.		