МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Департамент образования Вологодской области
Управление образования Администрации города Вологды
Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 7 имени 24 Краснознаменной Евпаторийской гвардейской стрелковой дивизии»

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Руководитель МО	Методист	Директор МОУ "СОШ №7"
_____ Е.А. Хайдина	_____ М.Г. Кованская	_____ М.В. Савкова
Протокол заседания №1 от	Педсовет №13 от	Педсовет №13 от
«28» августа 2023 г.	«29» августа 2023 г.	«30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Шахматы»

начальное общее образование

1 класс

Вологда
2023

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» в 1 классе рассчитана на 1 час в неделю (33 часа в год) и составлена на основе:

- Шахматы – школе. Рабочие программы. 1-4 годы обучения: учебное пособие для общеобразовательных организаций/ И.Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2019 – 144с.

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

- 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.
- Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своѐ 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.
- 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).

Предметные результаты

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнѐры, 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.

Правила хода и взятия каждой из фигур

- лѐгкие и тяжѐлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,
- взятие на проходе,
- превращение пешки.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- 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.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Шахматная доска (6 часов).

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.

Начальное положение фигур (3 часа).

Начальное положение; 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.

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.

Ходы и взятие фигур (17 часов).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение". Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. 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". "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.

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.

Основные принципы игры (7 часов).

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.

Основные ошибки в дебюте. Правила матования одинокого короля разными фигурами.

3. Тематическое планирование

№	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат
1	**Шахматная доска**	**6 часов**	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. 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 белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	**Предметные результаты:** Уметь отличать горизонтали, вертикали, диагонали, знать названия, ходы шахматных фигур **Личностные результаты:** Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). **Метапредметные результаты:** <u>Регулятивные УУД:</u> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. <u>Познавательные УУД:</u> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. <u>Коммуникативные УУД:</u> Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других.
2			Шахматная доска		
3			Горизонталь		
4			Вертикаль		
5			Диагональ		
6			Шахматная нотация		
7	**Начальное положение**	**3 часа**	Шахматные фигуры в	Расстановка фигур перед шахматной	**Предметные результаты:** знать шахматные термины: белое

	фигур		начальной позиции	партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч"	и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, уметь ориентироваться на шахматной доске **Личностные результаты:** 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. **Метапредметные результаты:** <u>Регулятивные УУД:</u> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. <u>Познавательные УУД:</u> 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. <u>Коммуникативные УУД:</u> Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других. • Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
8			Шахматные фигуры в начальной позиции.		
9			Шахматные фигуры в начальной позиции		
10	**Ходы и взятия**	**17 часов**	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых". Место слона в	**Предметные результаты:** знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, знать правила хода и взятия каждой фигурой; различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
11			Слон		
12			Слон		
13			Ферзь		

14			Ферзь	начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"	уметь проводить элементарные комбинации; уметь ориентироваться на шахматной доске **Личностные результаты:** 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. **Метапредметные результаты :** <u>Регулятивные УУД:</u> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. <u>Познавательные УУД:</u> 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. <u>Коммуникативные УУД:</u> Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им. • Учиться выполнять различные роли в группе.
15			Конь		
16			Конь		

17			Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин" Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности" Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах" Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат" Отличие пата от мата. Варианты ничьей.	**Предметные результаты:** знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, знать правила хода и взятия каждой фигурой; различать диагональ, вертикаль, горизонталь; уметь проводить элементарные комбинации; уметь ориентироваться на шахматной доске **Личностные результаты:** 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. **Метапредметные результаты :** <u>Регулятивные УУД:</u> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. <u>Познавательные УУД:</u> 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. <u>Коммуникативные УУД:</u> Донести свою позицию до других. Слушать и понимать речь других.
18			Пешка. Превращение пешки		
19			Нападение		
20			Взятие. Взятие на проходе.		
21			Ценность фигур		
22			Шах и защита от шаха.		
23			Мат.		
24			Пат – ничья.		
25			Рокировка.		

				Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат" Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка"	Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им. • Учиться выполнять различные роли в группе.
26	**Основные принципы игры**	**8 часов**	Основные принципы игры в начале партии	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода" Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения Матование одинокого короля различными фигурами. Демонстрация коротких партий. Правила шахматного этикета, дебютные ошибки.	**Предметные результаты:** уметь проводить элементарные комбинации; уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; уметь ориентироваться на шахматной доске, определять последовательность событий; **Личностные результаты:** 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. **Метапредметные результаты** : <u>Регулятивные УУД:</u> Проговаривать последовательность действий. Учиться работать по предложенному учителем плану. Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного. <u>Познавательные УУД:</u> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. <u>Коммуникативные УУД:</u> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
27			Мат двумя ладьями одинокому королю		
28			Мат ферзѐм и ладьѐй одинокому королю		
29			Мат ферзѐм и королѐм одинокому королю		
30			Материальное преимущество		
31			Нарушение основных принципов игры в начале партии.		
32			Запись шахматной партии.		
33			Партии – миниатюры. Шахматный этикет		