муниципальное общеобразовательное учреждение

«Средняя школа № 42 им. Н.П. Гусева

с углубленным изучением французского языка»

УТВЕРЖЕНО

Приказ № 01-19/220

от "30" августа 2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

в 1 классе

по направлению

«Спортивно-оздоровительная деятельность»

Кружок «Шахматная азбука»

2022 - 2023 учебный год

г. Ярославль

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. **Шахматная доска (4 ч)**

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.

1. **Шахматные фигуры** **( 1 ч)**

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.

1. **Начальная расстановка фигур ( 1 ч)**

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.

1. **Ходы и взятие фигур ( 26 ч)**

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.

**Планируемые результаты**

|  |  |
| --- | --- |
| Личностные  результаты | – формирование чувства гордости за свою Родину, формирование ценностей многонационального российского общества;  – формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;  – развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;  – развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;  – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;  – развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;  – развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;  – формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни |
| Метапредметные результаты: |  |
| Регулятивные | - умение проговаривать последовательность действий;  – овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;  - умение работать по предложенному учителем плану;  - организующие умения: вовремя приходить на занятие, организованно входить, знать и выполнять правила внутреннего распорядка, санитарно-гигиенические требования,  - умение соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем,  – формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;  - развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.  - умение  формулировать совместно с учителем задание. |
| Познавательные | - умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;  - умение перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате  совместной  работы всего класса;  - умение анализировать, сравнивать, группировать;  – овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;  – формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата; |
| Коммуникативные | - умение осуществлять совместную продуктивную деятельность;  – готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;  - умение сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми, умение слушать и понимать речь других;  - умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;  – определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; |
| Предметные  результаты: | – формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное);  – шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, шах, мат, ничья;  - названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;  – взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;  – выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;  - правила хода и взятия каждой фигуры;  - 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;  - напасть одной фигурой одновременно на две фигуры противника;  - из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру противника;  - нужно одной фигурой защитить другую, стоящую под боем;  - решать элементарные задачи в один ход.  . |

-

**ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ И КОНТРОЛЯ**

Основные формы организации занятий: практическая игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения; теоритические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки, участие в турнирах и соревнованиях.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в соревновательной обстановке.

**КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Дата | Тема | Характеристика учебной деятельности учащихся |
| 1 |  | Шахматная доска | История появления шахмат. Чтение дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски» |
| 2 |  | Шахматная доска | Чтение дидактической сказки "Котята - хвастунишки". Знакомство с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль. Соблюдение основных правил личной гигиены. |
| 3 |  | Шахматная доска | Закрепление знакомства с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль. Новые понятия: диагональ, центр. |
| 4 |  | Шахматная доска | Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре |
| 5 |  | Знакомство с шахматными фигурами | Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры. |
| 6 |  | Начальная расстановка фигур | Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой. |
| 7 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | Познакомиться с понятием: партнёры. Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре |
| 8 |  | Ладья в игре. | Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем. |
| 9 |  | Ладья в игре | Научиться играть фигурой в отдельности и в |
| 10 |  | Тест. Ладья |  |
| 11 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса. |
| 12 |  | Слон в игре | Соблюдать основные правила личной гигиены. |
| 13 |  | Слон в игре |  |
| 14 |  | Ладья против слона | Уважать мнение и решение других |
| 15 |  | Ладья против слона |  |
| 16 |  | Слон. Тренажеры |  |
| 17 |  | Слон. Тест |  |
| 18 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь | Делать выводы, выяснять закономерности. Анализировать ситуацию и принимать правильное |
| 19 |  | Ферзь в игре | решение. |
| 20 |  | Ферзь в игре |  |
| 21 |  | Ферзь против ладьи | Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию. |
| 22 |  | Ферзь против слона |  |
| 23 |  | Ферзь против ладьи и слона |  |
| 24 |  | Ферзь. Тренажеры |  |
| 25 |  | Ферзь. Тест |  |
| 26 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Конь | Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. |
| 27 |  | Конь в игре | Работать в парах. |
| 28 |  | Конь в игре |  |
| 29 |  | Конь против ладьи |  |
| 30 |  | Конь против слона |  |
| 31 |  | Конь против ферзя |  |
| 32 |  | Конь против ферзя, ладьи, слона |  |
| 33 |  | Конь. Тест |  |
|  |  |  |  |