**Филиал Муниципального автономного общеобразовательного учреждения**

**«Прииртышская средняя общеобразовательная школа»-«Полуяновская СОШ»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО:  на заседании педагогического совета школы  Протокол от «30» августа 2019 г. №1 | СОГЛАСОВАНО:  зам. директора по УВР  \_\_\_\_\_\_ Константинова Л.В. | УТВЕРЖДЕНО:  приказом директора школы  от «30» августа 2019 г. № \_\_\_ |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по внеурочной деятельности «Шахматы»

для 5, 6,7 класса

на 2019-2020учебный год

Планирование составлено в соответствии

сФедеральным государственным образовательным стандартом

основного общего образования

Составитель программы:

учитель математики, первая категория

Курманалеева Равия Рисовна

д. Полуянова

2019 год

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Шахматы» для обучающихся 5, 6 класса составлена в соответствии снормативными документами филиала МАОУ «Прииртышская СОШ» - «Полуяновская СОШ» , примерных программ по курсу «Шахматы».

На изучение кружка «Шахматы» в 5, 6 классе в учебном плане МАОУ «Прииртышская СОШ»-«Полуяновская СОШ»отводится 1 час в неделю, 34 часа в год.

**Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы»**

**Личностные результаты освоения программы курса**

* формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
* наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
* бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
* развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
* развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей. формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
* развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

**Метапредметные результаты освоения программы курса**

Регулятивные универсальные учебные действия:

* освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
* формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
* оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла, соотнесение целей с возможностями определение временных рамок определение шагов решения задачи видение итогового результата распределение функций между участниками группы планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
* Познавательные универсальные учебные действия: умение задавать вопросы умение получать помощь умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов; построение логической цепи рассуждений. Коммуникативные универсальные учебные действия: умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании) способность принять другую точку зрения, отличную от своей; способность работать в команде; выслушивание собеседника и ведение диалога.

**Предметные результаты освоения программы курса**

* Познакомить с шахматными терминами и шахматным кодексом.
* Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
* Сформировать умение ставить мат с разных позиций.
* Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов.
* Сформировать умение записывать шахматную партию.
* Сформировать умение проводить комбинации.
* Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением
* **К концу учебного года 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 учебного года 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;

**Содержание внеурочной деятельности «Шахматы»**

**1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА(2 часа)** 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.(2 часа)** 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(1 час).** 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 (основная тема учебного курса) ( 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, 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. Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ(9 часов).** 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.(4 часа)** 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. К концу учебного года 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. Методика занятий Основной методический прием – обучающий, практический семинар, на котором дети имеют возможность задать вопрос педагогу и самостоятельно решать посильные шахматные задачи. Ожидаемые результаты К концу учебного года 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. Система представления результатов Участие в шахматных турнирах школьного, районного и городского уровня.

**Тематическое планирование кружка «Шахматы»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Разделы, темы** | **Количество**  **часов** | **Основные виды деятельности** |
| **1** | Шахматная доска | 2 | Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.  Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». 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. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».  Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».  Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».  Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».  Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». |
| 2 | Шахматные фигуры | 2 |
| 3 | Начальная расстановка фигур | 1 |
| 4 | Ходы и взятие фигур | 16 |
| 5 | Цель шахматной партии | 9 |
| 6 | Игра всеми фигурами из начального положения | 4 |
|  | Итого за 1 четверть | 8 |
|  | Итого за 2 четверть | 8 |
|  | Итого за 3 четверть | 10 |
|  | Итого за 4 четверть | 8 |
|  | Итого за год: | 34 |  |

**Филиал Муниципального автономного общеобразовательного учреждения**

**«Прииртышская средняя общеобразовательная школа»-«Полуяновская СОШ»**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО:  на заседании педагогического совета школы  Протокол от «30» августа 2019 г. №1 | СОГЛАСОВАНО:  зам. директора по УВР  \_\_\_\_\_\_ Константинова Л.В. | УТВЕРЖДЕНО:  приказом директора школы  от «30» августа 2019 г. № \_\_\_ |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по внеурочной деятельности «Шахматы»

для 8,9 класса

на 2019—2020 учебный год

Планирование составлено в соответствии

с Федеральным государственным образовательным стандартом

основного общего образования

Составитель программы:

учитель математики

Курманалеева Равия Рисовна

д. Полуянова

2019 год

**Пояснительная записка**

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Шахматы» для обучающихся 7, 8 класса составлена в соответствии с примерными программами по курсу «Шахматы», с нормативными документами филиала МАОУ «Прииртышская СОШ» - «Полуяновская СОШ».

На изучение кружка «Шахматы» 2 год обучения в 7классе в учебном плане МАОУ «Прииртышская СОШ»-«Полуяновская СОШ» отводится 1 час в неделю, 34 часа в год.

**Планируемые результаты**

Требования к знаниям и умениям 2 года обучения *Закончив второй  год обучения учащиеся должны знать:*

* Историю мировых и русских (советских) шахмат, имена чемпионов мира;
* Правила разыгрывания основных дебютов и окончаний;
* Основы тактики и стратегии шахмат; Порядок проведения и
* организацию шахматных соревнований (турниров)
* Правила этикета при игре в шахматы и ихвыполнение.

Уверенно применять тактические приемы и сочетать их в своей игре;

* Строить и реализовывать свои стратегические планы;
* Осознавать свои ошибки и видеть ошибки соперников

.Требования

*учащиеся должны знать:*

* Историю мировых и русских (советских) шахмат, имена чемпионовмира;
* Правила разыгрывания основных дебютов иокончаний;
* Основы тактики и стратегиишахмат;
* Порядок проведения и организацию шахматных соревнований(турниров)
* Правила этикета при игре в шахматы и ихвыполнение.

учащиеся должны уметь:

* Уверенно применять тактические приемы и сочетать их в своейигре;
* Строить и реализовывать свои стратегическиепланы;
* Осознавать свои ошибки и видеть ошибкисоперников

**Предметные результаты освоения программы курса**

* Познакомить с шахматными терминами и шахматным кодексом.
* Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
* Сформировать умение ставить мат с разных позиций.
* Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов.
* Сформировать умение записывать шахматную партию.
* Сформировать умение проводить комбинации.
* Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением

**К концу учебного года дети должны знать:**

* обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
* ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

**К концу учебного года дети должны уметь:**

* записывать шахматную партию;
* матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
* проводить элементарные комбинации.

**Личностные результаты освоения программы курса**

* формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
* наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
* бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
* развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
* развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей. формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
* развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

**Метапредметные результаты освоения программы курса**

Регулятивные универсальные учебные действия:

* освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
* формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
* оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла, соотнесение целей с возможностями определение временных рамок определение шагов решения задачи видение итогового результата распределение функций между участниками группы планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
* Познавательные универсальные учебные действия: умение задавать вопросы умение получать помощь умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов; построение логической цепи рассуждений. Коммуникативные универсальные учебные действия:умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании) способность принять другую точку зрения, отличную от своей; способность работать в команде; выслушивание собеседника и ведение диалога.

**Цели программы:**

* Обучить правилам игры в шахматы.
* Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с дру­гими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
* Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

**Задачи:**

* Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным

кодексом.

* Научить ориентироваться на шахматной доске.
* Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно

расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

* Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с дру­гими

фигурами.

* Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
* Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
* Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фи­гур.
* Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
* Сформировать умение записывать шахматную партию.
* Сформировать умение проводить элементарные комбинации.

Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

**Объем программы:** На реализацию курса отводится 1 час (40мин )в неделю, – 34 час в год.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.   
**Для закрепления знаний** обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

***Основные******методы обучения:***

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумеваю­щих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

* На начальном этапе преобладают ***игровой, наглядный*** и ***репродуктивный методы***. Они применяется при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.
* Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится ***продуктивный***. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм  мышления:  анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении де­бютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттель­шпиля и эндшпиля.
* При изучении дебютной теории основным методом является ***частично-поисковый***. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.
* На более поздних этапах в обучении применяется ***творческий метод***, для совершенствования тактического мастерства учащихся (само­стоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
* ***Метод проблемного обучения***. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

***Основные формы и средства обучения:***

* 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.

***Формы контроля***

         Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём  её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

**СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ШАХМАТЫ» ( (ВТОРОЙ ГОД)**

**I. Краткая история шахмат (5 часов)**

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.

Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные

правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

**II. Шахматная нотация (7 часов)**

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной

партии.

***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Назови вертикаль»**. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должныназвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони ,ферзевые ладьи и т.п.)

**«Назови горизонталь»**. Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

**«Назови диагональ»**. А здесь называется диагональ (например, диагональ е1 – а5).

**«Какого цвета поле?»**. Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

**«Кто быстрее»**. К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

**«Вижу цель»**. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его.Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе

или дальше.

**«Диагональ»**. Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, е1-h4).

10

**III. Ценность шахматных фигур (7 часов)**

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

***Дидактические игры и игровые задания.***

**«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.

**«Выигрыш материала»**. Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

**«Защита»**. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

**IV. Техника матования одинокого короля (5 часов)**

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля.

Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Шах или мат»**. Шах или мат черному королю?

**«Мат или пат».** Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

**«Мат в один ход»**. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

**«На крайнюю линию»**. Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

**«В угол»**. Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

**«Ограниченный король»**. Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

**V. Достижение мата без жертвы материала (5 часов)**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Объяви мат в два хода»**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**«Защитись от мата»**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**Н**. III. Ценность шахматных фигур. 7 ч. 7 ч.

IV. Техника матования одинокого короля . 5 ч. 5 ч.

V. Достижение безжертвы материала. 5 ч. 5 ч.

**VI. Обобщение. –( 5 ч).**

**Тематическое планирование внеурочной деятельности «Шахматы»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Разделы, темы** | **Количество**  **часов** | **Основные виды деятельности** |
| **1** | Краткаяисторияшахмат | 5 | Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.  Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». 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. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».  Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».  Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». |
| 2 | Шахматная нотация | 7 |
| 3 | Ценность шахматных фигур | 7 |
| 4 | Техника матования одинокого короля | 5 |
| 5 | Достижение без  жертвы материала | 5 |
| 6 | Обобщение. | 5 |
|  | Итого за 1 четверть | 8 |
|  | Итого за 2 четверть | 8 |
|  | Итого за 3 четверть | 10 |
|  | Итого за 4 четверть | 8 |
|  | Итого за год: | 34 |  |