

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
Ханты-Мансийского района  
«Средняя общеобразовательная школа с. Кышик»

Утверждено.  
Решение педсовета  
протокол № 1 от 31.08.2017 г.  
(С.В.Демченко).



Приложение № 1  
к программе внеурочной деятельности  
обучающихся на ступени основного общего  
образования на 2017-2018 учебный год  
приказ от 31.08.2017 № 368-о

Рабочая программа внеурочной деятельности  
«Шахматы»  
Направленность программы: общеинтеллектуальное.  
Тип программы: по конкретным видам внеурочной деятельности.  
Срок реализации программы 1 год  
Класс: 7

Составитель: Долгушин М.В.  
Учитель истории

С. Кышик  
2017 г.

## **Раздел I. Комплекс основных характеристик программы по внеурочной деятельности.**

### **1. Пояснительная записка**

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

**формы и методы** реализации программы:

- уроки
- групповые занятия
- игровая деятельность
- конкурсы решения
- турнирная практика
- разбор партий

**средства** реализации программы:

- учебно-тематические планы
- методические указания и методическое обеспечение программы
- сборники задач (приложения № 1-4)
- шахматная литература

Этап начального обучения рассчитан на 1 год обучения: для групп начальной подготовки (ГНП). В итоге учащиеся должны получить представление об основных правилах игры, познакомиться с историей возникновения и развития шахмат, с выдающимися шахматистами разного времени. После окончания начального этапа обучения дети должны знать: принципы игры в дебюте, основные тактические приёмы, некоторые шахматные термины (дебют, эндшпиль и т.д.). В процессе обучения используются различные формы и методы подачи материала:

- 1) шахматные уроки;
- 2) игровая деятельность;

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приёма обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, делают выводы, выясняют закономерности.

В процессе формирования игровых навыков решение комбинаций дополняется заданиями логического характера, нацеливающими детей на анализ ситуации, логические размышления и выяснение причинно-следственных связей, способствующих возникновению той или иной позиции или игровой ситуации.

### **2. Цель и задачи программы**

Цель данной программы состоит в развитии, прежде всего творческой личности способной аналитически и критически подходить к решению не только шахматных, но и жизненных проблем. Также в воспитании гармонично развитого шахматиста, владеющего широким арсеналом позиционных и тактических приёмов и навыков, способного концентрировать внимание, быстро и точно считать варианты.

Задачи:

Обучать основным приемам игры в шахматы

Развивать аналитические способности, критический подход к решению различных задач

Воспитывать умения контролировать себя в различных ситуациях, находить верное решение в сложных и непредвиденных случаях

### 3. Содержание программы

Программой предусматривается 34 занятия, по одному учебному часу в неделю. Учебный курс включает в себя восемь тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

№	Наименование разделов, блоков, тем	Количество часов	Характеристика деятельности обучающихся
1	Шахматная доска	2	Знакомятся с понятиями
2	Шахматные фигуры	2	Знакомятся с фигурами, обучаются не путать их
3	Начальная расстановка фигур	1	Знакомятся с расстановкой фигур, обучаются правильно расставлять их на доске
4	Ходы и взятие фигур	15	Знакомятся с тем, как ходят фигуры, обучаются верным ходам
5	Цель шахматной партии	1	Знакомство с понятиями
6	Игра всеми фигурами из начального положения	10	Применяют полученные знания на практике в ходе игры
7	Повторение программного материала	1	Повторение основных понятий и ходов
8	Тренировочные и турнирные партии	2	Играют партии и разбирают ошибки
	Всего	34	

### Содержание учебного плана.

#### Шахматная доска (2 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.

#### Шахматные фигуры (2 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.

### **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.

### **Ходы и взятие фигур (15 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.

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 обучающихся 6 класса 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.

### **Цель шахматной партии (1 ч.).**

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.

### **Игра всеми фигурами из начального положения (10 ч.).**

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.

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.

#### **Повторение программного материала (1 ч.).**

Повторение основных понятий, фигур, ходов и т.д.

#### **Тренировочные и турнирные партии (2 ч.)**

Проведение тренировочных партий с разбором ходов, ошибок и анализом партий.

Проведение турнира по шахматам среди обучающихся курса.

#### **4. Планируемые результаты**

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

### **Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий.**

#### **1. Условия реализации программы**

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы.

Обучающийся должен запомнить, как называется каждая из фигур, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету. Дети с интересом рассматривают шахматные фигуры, сами ставят рядом одинаковые фигуры, с удовольствием по-своему играют в них.

Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)

- 1) столы,
- 2) стулья,
- 3) шкаф,
- 4) доска,
- 5) интерактивная доска,
- 6) компьютерная программа «Динозаврик учит шахматы»,
- 7) компьютер.

Для каждого воспитанника

- 1) шахматные фигуры,
- 2) шахматная доска,
- 3) листы бумаги,
- 4) цветные карандаши,
- 5) листы бумаги в клетку.

#### **2. Формы аттестации/контроля**

Проверочные тестирования после каждой темы, турнир в конце обучения.

#### **3. Оценочные материалы**

Результаты тестирования, партий.

#### **4. Методические материалы.**

Организация внеурочной деятельности – очная.

*Объяснительно-иллюстративный.* (Рассказ, беседа, просмотр фильмов, демонстрация опыта и др.). Основное назначение метода – организация усвоения детьми путем сообщения им учебного материала и обеспечение его успешного восприятия.

Объяснительно-иллюстративный метод – один из наиболее экономных способов передачи детям обобщенного и систематизированного опыта человечества.

*Репродуктивный.* (Практические упражнения и задания, алгоритмы, программирование). Основное назначение метода – формирование навыков и умений использования и применения полученных знаний. Суть метода состоит в повторении (многократном) способа деятельности по заданию педагога. Деятельность педагога заключается в разработке и сообщении образца, а деятельность воспитанника – в выполнении действий по образцу.

*Частично-поисковый или эвристический.* (Эвристическая беседа, «черный ящик», случайный поиск, организующий понятия, контрольные вопросы и шахматные задачи и др.). Основное назначение метода – постепенная подготовка обучающихся к самостоятельной постановке и решению проблем.

*Креативный (творческий).* (Творческое задание). Основное назначение метода – обеспечить овладение обучающимися методами познания, развить и сформировать у них черты творческой деятельности, обеспечить условия успешного формирования мотивов творческой деятельности, способствовать формированию осознанных, оперативно и гибко используемых знаний.

Формы организации внеурочной деятельности: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая. Эти формы позволяют раскрыть и развивать особенности каждого обучающегося.

В ходу обучения применяются элементы следующих технологий:

1. *Игровые технологии* (П.И. Пидкасистый, Д.Б. Эльконин, Е.М. Минский, С.В. Григорьев и др.). Это позволяет мне активно включить ребенка в деятельность, улучшает его позиции в коллективе, создает доверительные отношения. Игровые технологии использую как при организации учебных занятий, так и в культурно-досуговой деятельности 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.

2. *Технология развития критического мышления* (авторы: Дж. Л. Стилл, К.С. Мередит, Ч. Темпл, С. Уолтер). На какое-то время дети являются автором точки зрения по обсуждаемому вопросу. У него формируется умение высказывать свое мнение, понимать, принимать или отвергать чужое мнение, осуществлять конструктивную критику, уметь «докапываться» до истины, искать позиции, объединяющие различные точки зрения.

Критическое мышление представляет собой такой тип мышления, который помогает детям находить собственные приоритеты в личной, общественной жизни, а так же соотносить их с актуальными нормами.

## **5. Список литературы**

1. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или шахматы для детей 2-5 лет: Книга сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994. - 160с.

2. Я познаю мир: Шахматы: Дет. энцикл. Я 11 И.М Линдер; Художник. А.А Румянцев и другие. – М.: ООО» Издательство Астрель»: ООО»Издательство АСТ», 2002.- 395,(5) с.: ил.

3. Гришин В. Г. Малыши играют в шахматы: Кн. Для воспитателя дет. сада: Из опыта работы.- М.: Просвещение, 1991.- 158 с.: ил.- ISBN 5-09-001133-8.

4. Горенштейн Р.Я. Подарок юному шахматисту. Для начинающих. – М.: ТОО «Синтез»; АО»МАРВИК – М»,1994. – 128 с.: ил.

5. Интернет ресурсы:

1) [http://chess555.narod.ru/z\\_kovaleva.htm](http://chess555.narod.ru/z_kovaleva.htm)

2) <http://chess555.narod.ru/1god.htm>

## **6. Календарный учебный график**

№	Тема занятия	Количество часов	Дата
1	Шахматная доска	1	
2	Шахматная доска	1	
3	Шахматные фигуры	1	
4	Шахматные фигуры	1	
5	Начальная расстановка фигур	1	
6	Ходы и взятие фигур	1	
7	Ходы и взятие фигур	1	
8	Ходы и взятие фигур	1	
9	Ходы и взятие фигур	1	
10	Ходы и взятие фигур	1	
11	Ходы и взятие фигур	1	
12	Ходы и взятие фигур	1	
13	Ходы и взятие фигур	1	
14	Ходы и взятие фигур	1	
15	Ходы и взятие фигур	1	
16	Ходы и взятие фигур	1	
17	Ходы и взятие фигур	1	
18	Ходы и взятие фигур	1	
19	Ходы и взятие фигур	1	
20	Ходы и взятие фигур	1	
21	Цель шахматной партии	1	
22	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
23	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
24	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
25	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
26	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
27	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
28	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
29	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
30	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
31	Игра всеми фигурами из начального положения	1	
32	Повторение программного материала	1	
33	Тренировочные и турнирные партии	1	
34	Тренировочные и турнирные партии	1	







## 7. Пакет оценочных материалов

### *Тест по шахматам*

1. Всего на шахматной доске 64 клетки, из которых сколько белых и черных \_\_\_\_\_
2. Соответственно шахматная доска это квадрат \_\_\_\_\_ на \_\_\_\_\_ клеток
3. Обязательное условие расположения доски: первая клетка слева от играющего должна быть какой? \_\_\_\_\_
4. В шахматной партии принимает участие сколько видов фигур? \_\_\_\_\_



5. Как называются эти фигуры и в каждой армии соответственно по сколько таких фигур ?

6. 1.  - \_\_\_\_\_
2.  - \_\_\_\_\_
3.  - \_\_\_\_\_
4.  - \_\_\_\_\_
5.  - \_\_\_\_\_
6.  - \_\_\_\_\_

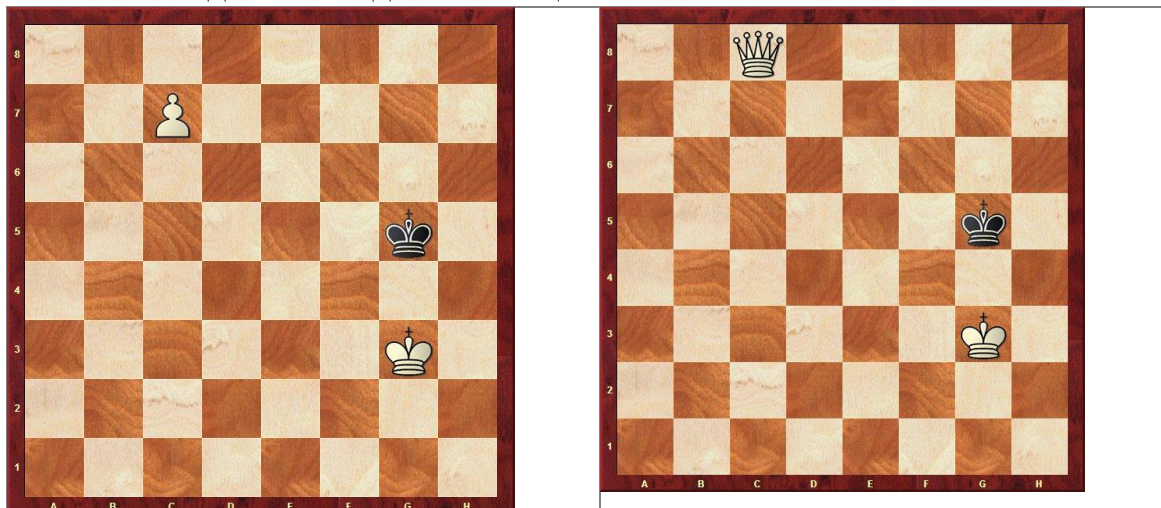
7. У каждой стороны по сколько фигур в начале игры \_\_\_\_\_

8. Ходят пешки только \_\_\_\_\_.

9. После своего первого хода пешка передвигается только на \_\_\_\_\_ клетку вперед за один ход.

10. Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_

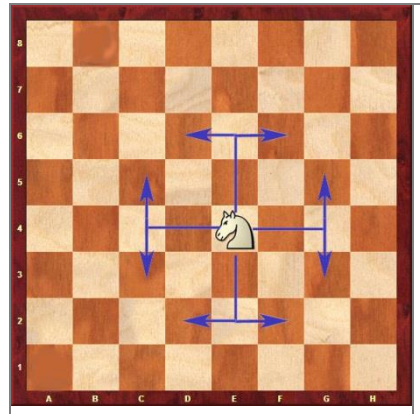
11. С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – правила \_\_\_\_\_. Заключается оно в следующем. Если пешка доходит до последней горизонтали (8-я для белых пешек и 1-я для черных), она превращается в любую другую фигуру (кроме короля). Наглядно это видно в позициях ниже.



Перед ходом

После хода

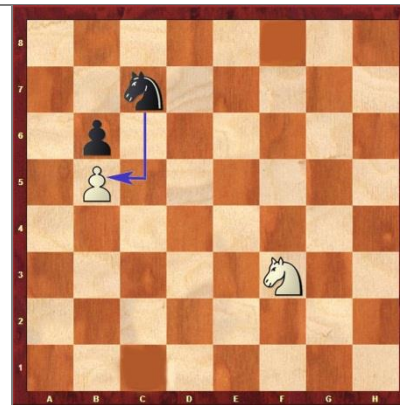
12. Конь ходит буквой «\_\_\_\_\_». Траектория его хода указана ниже на диаграмме:



13. Ниже указаны два небольших задания для того, чтобы Вы запомнили принципы ходов пешки и коня.

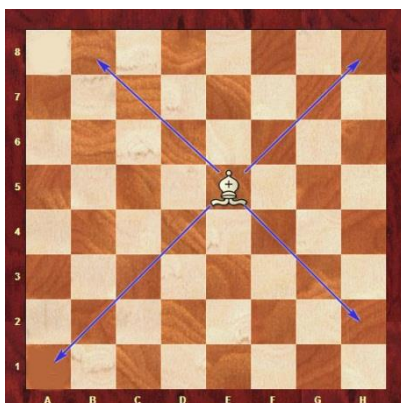


Сколько ходов необходимо белому коню, чтобы сбить черную пешку?

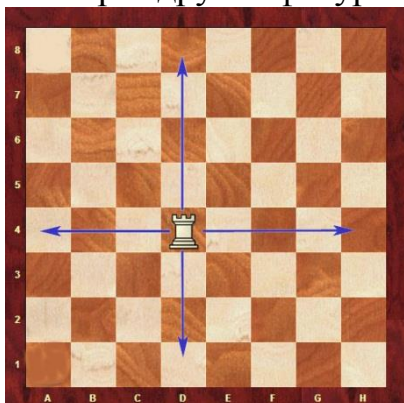


Чёрный конь напал на белую пешку. Каким образом её можно защитить?

14. Какая фигура ходит и наносит удары только **по диагонали во все стороны и на любое расстояние** как показано на рисунке.



15. Какая фигура **ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны** (вперед, назад, вправо и влево). Не может перепрыгивать через другие фигуры.



16. Ниже указаны легкие задачи для того, чтобы запомнить, как ходят ладья и слон.



**Ход белых**

Каким ходом белый слон может, одновременно напасть на черную ладью и коня?

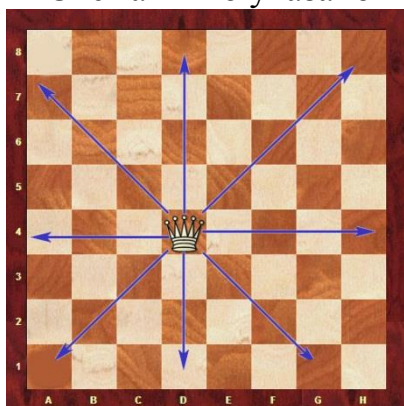


**Ход черных**

Ладья может ударить белого слона. Выгоден ли такой удар черным? Обоснуйте свой ответ

17. Какая фигура **ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния.** \_\_\_\_\_

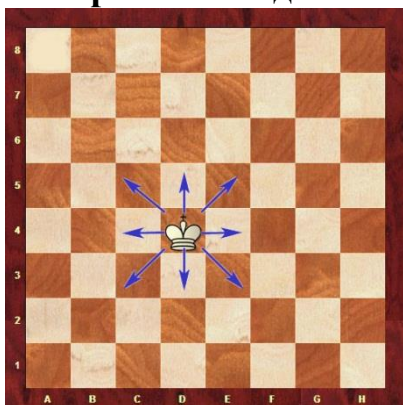
То есть, он обладает возможностями ладьи и слона одновременно. Схематично указано на диаграмме ниже.



18. \_\_\_\_\_ – самая главная фигура.

Он не имеет номинальной стоимости. Его нельзя разменивать, держать под боем фигур соперника. Он требует постоянной защиты. Но это не потому, что слишком уж слабый как фигура, а потому, что если он погибает, то партия для играющего проиграна.

19. Король, как и ферзь, ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на \_\_\_\_\_ клетку.



20. То есть, находясь в середине доски король пробивает \_\_\_\_\_ полей.