**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«СОВХОЗНАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

**КИЗЛЯРСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН**

**РАСМОТРЕНО СОГЛАСОВАНО УТВЕРЖДАЮ**

на заседании ШМО

Протокол № 1 от 30.08.2021 зам. директора по УВР директор школы

\_\_\_\_\_\_\_Андреев С.В. \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

( *ГасановаФ.А.*) ( *Магомедгаджиев М.Г..*)

«\_30\_» 08. 2021 г. Приказ №1\1 от 01.09.2021

**Рабочая программа внеурочной деятельности для 1 класса**

**«Шахматы»**

Направление-спортивно-оздоровительное

Уровень общего образования: начальное общее образование, 1 класс

Количество часов в неделю-1 час

Всего 33 часа

Программа «Шахматы» предназначена для обучающихся 1-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина , в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным).

Учебник И.Г.Сухин Шахматы / М.: Просвещение.1999.

Срок реализации программы 2021-2022 учебный год

**Составил – учитель технологии Аскеров Н.Г.**

**1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**

Рабочая программа внеурочной деятельности для 1 класса по спортивно-оздоровительному направлению«Шахматы» составленана основе авторской программы «Шахматы - школе», под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

**Актуальность данной программы**состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

**Новизна** программы заключается в том, что она направлена на реализацию потребностей учащихся в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение числа педагогически запущенных детей. В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. В программе реализуется не только принцип «от простого к сложному» (т. е. последовательного усложнения материала), но и принцип историзма – теория шахмат раскрывается как исторический (хронологический) процесс непрерывного углубления в законы шахматной игры, который происходил в течение нескольких столетий и продолжается в наши дни. Такой подход характерен для многих областей человеческого знания, и в этом заключается **педагогическая целесообразность данной программы.**

**Цель программы:** создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

**Обучающие:**

-познакомить с историей шахмат, шахматной терминологией

-дать учащимся теоретические и практические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований

-научить основам шахматного дебюта, приёмам шахматной борьбы

**Воспитывающие:**

-привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,

-научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно

-научить уважать соперника

**Развивающие:**

-развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности

-ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире

**Направленность программы - спортивно-оздоровительное.**Содержание учебного предмета «Шахматы» направлено на воспитание творческих, компетентных и успешных граждан России, способных к активной самореализации в личной, общественной и профессиональной деятельности. В процессе освоения курса у учащихся начальной школы укрепляется здоровье, формируются общие и специфические учебные умения, способы познавательной и предметной деятельности.

**Метапредметными результатами программы является формирование универсальных учебных действий (УУД).**По окончанию изучения данной программы возможно достижение следующих результатов -**личностных**:

способность к организации собственной деятельности,уважительное отношение к мнению других,самостоятельность и личная ответственность за свои поступки,умение сотрудничать со сверстниками.

**РегулятивныеУУД** обеспечивают организацию обучающимися своей деятельности: планирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция.  
**Познавательные  УУД** включают: самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;  самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении шахматных задач, строить речевое высказывание с использованием соответствующих шахматных  терминов, способность к рефлексии деятельности; умение обучающихся производить простые логические действия (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, доказательство).

**Коммуникативные УУД** обеспечивают социальную компетентность: умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении.

**Особенность программы** в том, что она разработана с учётом современных направлений развития шахмат.

**Участники программы:**участниками программы являются дети младшего школьного возраста 6-7 лет, имеющие желание заниматься данным видом спорта. Набор детей осуществляется согласно заявления родителей и медицинской справки о состоянии здоровья. Группы укомплектованы учащимися в количестве не более 15 человек, режим работы не превышает 1 часа в неделю.

**Основными формами обучения игры, являются:** групповые занятия. В групповых занятиях занимающиеся выполняют задание при различных методах организации: фронтальном, в подгруппах, индивидуальном. При начальном обучении основам используется фронтальный метод обучения, так как он позволяет более полно контролировать и корректировать деятельность занимающихся. Применяются следующие формы контроля: теоретическая подготовка: опрос, собеседование, тест-задания.

**2.Содержание программы.**

**1.История шахмат.** Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам.

**2.Шахматная доска**. Чтение и инсценировка 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. Компьютерные игры и упражнения.

**3.Шахматная доска.** 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. Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей и вертикалей.

**4.Шахматная доска.** 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. Компьютерные игры и упражнения на узнавание диагоналей и центра.

**5.Шахматные фигуры.** Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Что общего?». Компьютерные игры и упражнения.

**6.Начальное положение.** Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Запись «неподвижной» шахматной позиции. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Компьютерные игры и упражнения.

**7.Ладья.**Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

**8.Ладья.** Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**9.Слон.**Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

**10.Слон.**Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**11.Ладья против слона.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**12.Ферзь.**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. Третий шаг в мир шахмат». Компьютерные игры и упражнения. Компьютерные игры и упражнения.

**13.Ферзь.**Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**14.Ферзь против ладьи и слона.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**15.Конь.**Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

**16.Конь**. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**17.Конь против ферзя, ладьи, слона.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**18.Пешка.**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». Компьютерные игры и упражнения.

**19.Пешка.**Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограниченные подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**20.Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.** 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». Компьютерные игры и упражнения.

**21.Король.** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга». Компьютерные игры и упражнения.

**22.Король против других фигур**. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

**23.Шах.**Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Компьютерные игры и упражнения.

**24.Шах.** Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Компьютерные игры и упражнения.

**25.Мат.**Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения.

**26.Мат.**Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения.

**27. Мат.** Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения.

**28.Ничья. Пат.** Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Компьютерные игры и упражнения.

**29.Рокировка**. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Компьютерные игры и упражнения.

**30.Шахматный турнир.**Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Правила поведения за шахматной доской. Дидактическая игра «Два хода». Компьютерные игры и упражнения.

**31.Шахматный турнир.**Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения.

**32.Шахматный турнир.**Демонстрация коротких партий.  Компьютерные игры и упражнения.

**33.Шахматный турнир .** Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения.

**3. Ожидаемые результаты**

**К концу первого года обучения дети должны *знать*:**

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

**К концу первого года обучения дети должны *уметь*:**

* ориентироваться на шахматной доске;
* играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
* правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
* различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
* рокировать;
* объявлять шах, мат;
* решать элементарные задачи на мат в один ход.

**4.Календарно-тематический план 1 года обучения.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Дата | | | Тема урока | Кол-во  часов  часов | Домашнее задание |
| план | | факт |
|  | | **Шахматная доска (3ч.)** | | | |  |
| 1 |  |  | | Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля | 1 |  |
| 2 |  |  | | Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали | 1 |  |
| 3 |  |  | | Диагональ. Большие и короткие диагонали | 1 |  |
|  | | **Шахматные фигуры (20ч.)** | | | |  |
| 4 |  |  | | Белые и черные фигуры | 1 |  |
| 5 |  |  | | Виды шахматных фигур | 1 |  |
| 6 |  |  | | Начальное положение | 1 |  |
| 7 |  |  | | Ладья. Место ладьи в начальном положении | 1 |  |
| 8 |  |  | | Ход ладьи | 1 |  |
| 9 |  |  | | Слон. Место слона в начальном положении | 1 |  |
| 10 |  |  | | Ход слона | 1 |  |
| 11 |  |  | | Ладья против слона | 1 |  |
| 12 |  |  | | Ферзь. Место ферзя в начальном положении | 1 |  |
| 13 |  |  | | Ход ферзя | 1 |  |
| 14 |  |  | | Ферзь против ладьи и слона | 1 |  |
| 15 |  |  | | Конь. Место коня в начальном положении | 1 |  |
| 16 |  |  | | Ход коня | 1 |  |
| 17 |  |  | | Конь против ферзя, ладьи, слона | 1 |  |
| 18 |  |  | | Пешка. Место пешки в начальном положении | 1 |  |
| 19 |  |  | | Ход пешки | 1 |  |
| 20 |  |  | | Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня | 1 |  |
| 21 |  |  | | Король. Место короля в начальном положении | 1 |  |
| 22 |  |  | | Ход короля | 1 |  |
| 23 |  |  | | Король против других фигур | 1 |  |
|  | | **Шах (2ч.)** | | | |  |
| 24 |  |  | | Шах.Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха | 1 |  |
| 25 |  |  | | Открытый шах. Двойной шах | 1 |  |
|  | | **Мат (5ч.)** | | | |  |
| 26 |  |  | | Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. | 1 |  |
| 27 |  |  | | Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры) | 1 |  |
| 28 |  |  | | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. | 1 |  |
| 29 |  |  | | Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей | 1 |  |
| 30 |  |  | | Рокировка. Длинная и короткая рокировка | 1 |  |
|  | | **Шахматная партия (4ч.)** | | | |  |
| 31 |  |  | | Игра всеми фигурами из начального положения | 1 |  |
| 32 |  |  | | Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. | 1 |  |
| 33 |  |  | | Демонстрация коротких партий. | 1 |  |
| 34 |  |  | | Повторение программного материала. | 1 |  |

**5.Список литературы:**

1.Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы-школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений. 2-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2011. -40 с.

2.Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране». (Занимательное пособие для родителей и учителей), М.: Поматур 2000г. - 320 с.

3. Ресурсы-интернет: http://chess555.narod.ru

**Перечень диафильмов:**

1.Дамский Я. Анатолий Карпов – чемпион мира. – М.: Диафильм, 1982.

2.Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990.

3.Сухин И. Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1992.

**Приложение№1**

**Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики**

Протокол диагностического обследования детей 6-7 лет по программе «Шахматы».

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/ п | Ф./И ребенка | Итог | Знает имена выдающихся шахматистов | Знает шахматные термины | | | | | | Разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры |
| Рокировка | Нотация | Битое поле | Мат | Шах | Пат |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| 5. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |

Условные обозначения:

2- высокий уровень

1 - средний уровень

0 - низкий уровень

**Критерии оценки.**

2- (Высокий): ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадью в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

1- (Средний): ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 - (Низкий): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.