


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Лицей №1 городского поселения Терек»
Терского муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

«РАССМОТРЕНО»

На заседании
методического совета
лицея протокол
от «26» августа 2022г.
№ 1

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора по
 УВР Каирова А.А.

«УТВЕРЖДЕНО»

Приказ
от «26» августа 2022г. № 64
Директор  Л.З. Балкарова



Рабочая программа

курса внеурочной деятельности по формированию математической грамотности « Шахматы»

Курс внеурочной деятельности рассчитан: на 34 часа; 1-5 классы.

Руководитель курса внеурочной деятельности: Баждугова М.А.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

В результате изучения данной программы в 1-ом классе обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

- *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- 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.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- *Определять* и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учиться *высказывать* своё 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: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *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).

Предметных результатов:

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

Содержание курса внеурочной деятельности

Шахматная доска 2 часа

Из истории шахмат. Шахматная доска. Шахматная доска - поле шахматных сражений:

Знакомство с основными понятиями: Белые и черные поля. Горизонтали. Вертикали. Диагонали. 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.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

Шахматные фигуры. 2 час

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии. 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.

"Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. "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 позиция. 1 ч

Начальная расстановка фигур

Расстановка фигур перед шахматной партией в начальной позиции; Правило: "Ферзь любит свой цвет".

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением 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.

Ходы и взятие фигур. 16 час

(Основная тема учебного курса.)

Пешки

Благородные пешки черно-белой доски.

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.

«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.

«Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания: «В бой идут одни только пешки». «Игра на уничтожение».

Король

Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Дидактические игры и задания: Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

Ладья

Ход, взятие.

Дидактические игры и задания: Одна против пешек. Лабиринт. Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры».

Слон

Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Дидактические игры и задания: "Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита".

Ферзь

«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Ферзь против ладьи, слона

Дидактические игры и задания: "Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Кратчайший путь".

Конь

Ход, взятие, сила Игра конем на усеченной доске. Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические игры и задания: Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь".

Относительная ценность фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Дидактические игры и задания: "Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

Цель шахматной партии 9 час

Шах.

Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

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. "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

Мат - цель игры.

Техника матования одинокого короля: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Мат в один ход

Дидактические игры и задания: "Шах или мат". Шах или мат черному королю? "Мат или пат".

Решение шахматных задач и упражнений.

Ничья.

Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Дидактическое задание: "Пат или не пат".

Рокировка.

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактическое задание: "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Игра всеми фигурами из начального положения. 3 час

Шахматная партия. Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения. Короткие шахматные партии.

Занимательные страницы шахмат. Шахматные сказки.

Для занятий используется специальная литература, комплекты шахмат.

Все дидактические игры и задания моделируются в доступном для детей 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.

Основные формы и средства обучения:

Практическая игра.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки

Тематическое планирование курса «Шахматы» 1 класс 33 часа

№	Тема занятия	Педагогические условия
	1. Шахматная доска 2 часа	
1.	История шахмат. Знакомство с шахматной доской	Знакомство с историей шахмат. 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.
2.	Шахматная доска	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».
	2. Шахматные фигуры. 2 часа	
3. 4.	Знакомство с шахматными фигурами	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».
	3. Начальная расстановка фигур. 1 час	
5.	Начальное положение	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».
	4. Ходы и взятие фигур. 16 часов	
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
7.	Ладья в игре.	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».
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9.	Слон в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».
10.	Ладья против слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и 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».
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
12.	Ферзь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
13.	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
15.	Конь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
17.	Знакомство с пешкой.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».
18.	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).

21.	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «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».
	5. Цель шахматной партии. 9 часов	
22. 23.	Шах.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
24. 25.	Мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».
26. 27.	Ставим мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
28.	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».
29. 30.	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
	6. Игра всеми фигурами из начального положения. 3 часа	
31.	Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
32.	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
33.	Повторение программного материала.	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.