

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ШКОЛА № 690 НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

«Принята к использованию»


Рук.МО *Красиль К.А.*
«30» августа 2022 г.

«Принята»

Протокол педагогического
совета № 1 от 31.08.2022 _

«Утверждаю»

Директор ГБОУ №690
В.Ю.Соловьева
Приказ № 266 от 31.08.2022



ПРОГРАММА
внеурочной деятельности

«Шахматный мир»
для 6 «А» класса
общеинтеллектуальное направление

Составитель:
Крупенко Алексей Юрьевич

Санкт-Петербург
2022г.

Пояснительная записка

Программа «Шахматный мир» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций.

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

Задачи:

Обучающие:

- Научить детей играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- сформировать необходимые для игры навыки (простейшие тактические приемы, умение оценивать позицию и вести игру);
- познакомить с историей развития шахмат в контексте развития мировой культуры (в том числе показать значение шахмат в жизни великих людей);
- формировать навык самостоятельной работы с учебной шахматной литературой.

Развивающие:

- развить способность регулировать свое поведение и прикладывать волевые усилия для выполнения поставленных задач;
- развить образное и логическое мышление, память, логику;
- развить математические способности;
- развивать личностные качества: целеустремленность, внимательность, уважение к сопернику.

Воспитательные:

- формировать социальную активность и коммуникативные навыки;
- воспитать настойчивость, выдержку, волю, уверенность в своих силах;
- формировать основы шахматной культуры: шахматную этику (уважение к партнеру, к шахматным школам и направлениям), шахматную психологию (сопоставление умов и характеров);
- сформировать целеустремленность, самостоятельность, усидчивость, внимание и эстетический вкус, повысить самооценку.

Прогнозируемые результаты:

Личностные результаты:

- 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

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметным результаты

- Знание шахматных терминов: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
 - правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
 - Правильно расставлять фигуры перед игрой;
 - Сравнить, находить общее и различие.
 - Уметь ориентироваться на шахматной доске.
 - Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
 - Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
 - Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки, принципы игры в дебюте;
 - Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Особенности содержания программы и организации процесса обучения

Программа предназначена для обучающихся 6 классов основной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС. Программой предусматривается 34 шахматных занятий (1 час в неделю). 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.

Программа предусматривает проведение теоретических и практических занятий. Программа реализуется через учебно-тренировочные занятия. Группы формируются совместно мальчики и девочки.

Курс внеурочной деятельности «Шахматный мир» рассчитан на 34 часа и состоит из 2 разделов.

Раздел 1. «Теоретическая часть» – 10 часов

В теоретической части представлены основные понятия и термины.

Раздел 2. «Практическая часть» – 24 часа

1. Шахматная доска. 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. 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. 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. Шахматная нотация.

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.

- "Угадай цвет поля". Педагог называет координаты поля, а дети находят цвет поля.

4. Ходы и взятие фигур. 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.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Связка. Ценность фигур.

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.

- "Свяжи фигуру". Дальнбойная белая фигура должна связать черную фигуру.

- "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.

- "Уравновесь весы". На одну чашу весов кладётся одна или две чёрные фигуры, на другую чашу весов дети кладут белые фигуры так, чтобы весы были уравновешены (согласно относительной ценности фигур).

6. Игра всеми фигурами из начального положения. 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.

Электронные ресурсы, используемые при реализации курса внеурочной деятельности «Шахматный мир»:

1. Портал дистанционного обучения (<http://do2.rcokoit.ru>).

2. Российская электронная школа, <https://resh.edu.ru/>.

3. Учи.ру и т.д.

В условиях режима повышенной готовности реализация программы курса внеурочной деятельности «Шахматный мир», может осуществляться с использованием дистанционных образовательных технологий, с применением электронного обучения.

Учебно-тематический план:

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Характеристика деятельности учащегося
1	<i>ТБ. Вводное занятие.</i> Расположение доски между партнерами.	1	Узнают термины: шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
2	Горизонтальные и вертикальные линии Диагональ. Центр	1	"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.
3	Белые и черные Начальное положение: расстановка фигур Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным расположением фигур. Шахматная нотация.	1	Изучают фигуры: белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. "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. «Угадай цвет поля». Педагог называет координаты поля, а дети находят цвет поля.
4	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи.	1	"Игра на уничтожение" "Лабиринт" "Перехитри часовых" "Сними часовых"
5	Взятие ладьи	1	"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

6	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие.	1	«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.
7	Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны.	1	"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.
8	Ладья против слона	1	"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.
9	Ферзь. Место ферзя в начальном положении.	1	"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
10	Ферзь – тяжелая фигура Ферзь.	1	"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
11	Ферзь против ладьи и слона.	1	"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
12	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие.	1	"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
13	Конь – легкая фигура. Коневая вилка.	1	"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
14	Конь против ферзя, ладьи и слона.	1	"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
15	Пешка. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая и королевская пешка. Ход пешки.	1	"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
16	Взятие пешки. Взятие на проходе. Превращения пешки.	1	"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.
17	Пешка против ферзя,	1	"Лабиринт". Белая фигура должна достичь

	ладьи, коня и слона. Дидактические задания.		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.
18	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.	1	"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).
19	Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	1	"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
20	Король против других фигур.	1	"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
21	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем. Шах пешкой, защита от шаха.	1	"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.
22	Открытый шах. Двойной шах. Связка.	1	"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха. «Свяжи фигуру». Дальнобойная белая фигура должна связать чёрную фигуру.
23	Мат. Цель игры. Мат ферзем, конем, ладьей, пешкой.	1	"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
24	Мат в один ход. Мат ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой (простые примеры)	1	"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
25	Мат. Мат в один ход, сложные примеры.	1	"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях. -решать элементарные задачи на мат в один ход.
26	Мат с большим количеством фигур.	1	"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. -решать элементарные задачи на мат в один ход.
27	Ничья, пат. Отличие мата от пата. Варианты ничьей. Ценность фигур.	1	"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Уравновесь весы». На одну чашу весов кладётся одна или две чёрные фигуры, на другую чашу весов дети кладут белые фигуры так, чтобы весы были уравновешены (согласно относительной ценности фигур).
28	Примеры на пат. Задания	1	решать элементарные задачи на мат в один ход.
29	Игра всеми фигурами,	1	"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать

	без объяснения, как лучше начинать.		и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.
30	Шахматная партия. Принципы разыгрывания дебюта.	1	"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.
31	Шахматный этикет. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	5 главных правил шахматного этикета. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.
32	Шахматная партия, демонстрация коротких партий.	1	Общие представления о стратегии развития в шахматной партии.
33	Шахматная олимпиада.	1	Дети отвечают на вопросы и решают шахматные задачи.
34	Подведение итогов олимпиады.	1	Награждение победителей олимпиады.

Методическое и информационное обеспечение

Список литературы и интернет-источников для педагога

1. Евгений Гик, «Шахматные вундеркинды», М.; Астрель, АСТ, 2006.-540с.
2. А.Н. Костылев, «Уроки шахмат», Методический материал для работы с детьми, 2003.-300с.
3. Малая дебютная энциклопедия. М.; «Физкультура и спорт», 1985.-600с.
4. В.Г. Черняк, «1000 самых известных шахматных партий», М.,ООО «Астрель», 2002.-540с.
5. Николай Калиниченко, «100 уроков шахматных маэстро», М.; Астрель, АСТ, 2007.-500с.
6. Виктор Хенкин, «1000 матовых комбинаций», М.; Астрель, АСТ, 2002.-600с.
7. Я.Б. Эстрин, Н.М. Калиниченко, «Шахматные дебюты. Полный курс», М.; 2013.-840с.
8. Н.М. Калиниченко, «Энциклопедия шахматных комбинаций», М.; Астрель, АСТ, Транзиткнига, 2004.-640с.
9. Н.М. Калиниченко, «Энциклопедия шахматных окончаний», М.; Астрель, АСТ, 2004.-570с.
10. <https://www.chess.com/ru/learn>
11. <https://www.shahimat.org>
12. <https://lichess.org>

Список литературы и интернет-источников для обучающихся и родителей

1. Юрий Авербах, Михаил Бейлин, «Путешествие в шахматное королевство», серия «Первый шаг», 4-ое изд., перераб. М.Терра-Спорт,2000.-256 с.
2. «Шахматное королевство» (шахматная азбука), Москва, «РОСМЭН», 1996.-240с.
3. Инна Весела, Иржи Веселы «Шахматный букварь», Петрозаводск, «Кругозор», 1994.-112с., илл.
4. И.М.Линдер, «Я познаю мир. Шахматы» Детская энциклопедия, М., ООО «Астрель», 2002, 395с.
5. Виктор Пожарский, «Шахматный учебник», г. Ростов-на-Дону, Изд. «Феникс», 2002.-320с.

