

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 50

«Рассмотрено»

Руководитель МО

 Плахотнюк Е.И.

Протокол № 1

от «31» 08 2020 г.

«Согласовано»

Заместитель директора по ВР

МОУ СОШ № 50

 Одинец А.В.

от «31» 08 2020 г.

«Утверждаю»

Директор МОУ СОШ № 50

 Бензар И.Г.

Приказ № 190

от «31» 08 2020 г.



Рабочая программа по внеурочной деятельности  
«Парк шахматного периода»

Ступени обучения (класс): начальное общее образование, 4 класс; основное общее образование, 5-6 класс

Количество часов: 35 ч.

Рабочая программа учебного предмета «Парк шахматного периода» для 4,5,6 классов составлена на основе авторской программы для общеобразовательных учреждений: «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин

Учитель:

Чепрасов Михаил Владимирович

Принята решением  
педагогического совета  
протокол № 1

от «31» 08 2020 г.

г. Комсомольск-на-Амуре,  
2020

## Планируемые результаты освоения курса

Личностные	Метапредметные	Предметные
<p>В сфере личностных универсальных учебных действий будут сформированы</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-внутренняя позиция школьника</li> <li>-адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы</li> <li>-ориентация на моральные нормы и их выполнение</li> <li>-установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;</li> <li>- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;</li> <li>-эстетические потребности - потребность в творческом отношении к окружающему миру, потребность в самостоятельной практической творческой деятельности;</li> <li>-самостоятельность и личная ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.</li> </ul>	<p>Метапредметным результатом изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий:</p> <p>В сфере регулятивных универсальных учебных действий учащиеся овладеют всеми типами учебных действий, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.</p> <p>В сфере познавательных универсальных учебных действий учащиеся научатся использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы решения задач.</p> <p>В сфере коммуникативных универсальных учебных действий учащиеся приобретут умение учитывать позицию собеседника, организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-формирование личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка</li> <li>- развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.</li> <li>-приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.</li> <li>-освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</li> <li>-умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца.</li> <li>-формирование твердых знаний шахматной теории</li> <li>-применение полученных знаний в шахматной партии.</li> </ul>

## Содержание курса внеурочной деятельности « Парк шахматного периода»

(35 часов из расчета 1 час в неделю)

**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.

### *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.** 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.

#### **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.** 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 первого года обучения 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 первого года обучения 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.

**Календарно – тематический план 4 класс**

№ п/п урока	Дата		Раздел	Тема урока	Всего часов
	План	Факт			
1.	03.09.	03.09.	<b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА ( 3 часа)</b>	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1
2.	10.09.	10.09.		Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1
3.	17.09.	17.09.		Диагональ. Большие и короткие диагонали	1
4.	24.09.	24.09.	<b>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (20 часов)</b>	Белые и черные фигуры	1
5.	01.10.	01.10.		Виды шахматных фигур	1
6.	08.10.	08.10.		Начальное положение	1
7.	15.10.	15.10.		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
24.			<b>ШАХ (2 часа)</b>	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1
25.				Открытый шах. Двойной шах	1
26.			<b>МАТ (5 часов)</b>	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
31.			<b>ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ (5 часов)</b>	Игра всеми фигурами из начального положения	1
32.				Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
33.				Демонстрация коротких партий.	1
34.				Повторение программного материала.	2
			<b>Итого часов:</b>		35

**Календарно – тематический план 5 класс**

№ п/п урока	Дата		Раздел	Тема урока	Всего часов
	План	Факт			
1.			<b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА ( 3 часа)</b>	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
4.			<b>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (20 часов)</b>	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.				Слόν. 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
24.			<b>ШАХ (2 часа)</b>	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1
25.				Открытый шах. Двойной шах	1
26.			<b>МАТ (5 часов)</b>	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.			<b>ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ (5 часов)</b>	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
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.	2
			<b>Итого часов:</b>		35

**Календарно – тематический план 6 класс**

№ п/п урока	Дата		Раздел	Тема урока	Всего часов
	План	Факт			
1.			<b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА ( 3 часа)</b>	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
4.			<b>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (20 часов)</b>	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
24.			<b>ШАХ (2 часа)</b>	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1
25.				Открытый шах. Двойной шах	1
26.			<b>МАТ (5 часов)</b>	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.			<b>ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ (5 часов)</b>	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
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.	2
			<b>Итого часов:</b>		35