


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №11»

Рассмотрено на заседании  
ШМО учителей  
обществоведческих наук и  
технологии, ИКТ, ИЗО,  
физической культуры и  
ОБЖ  
Протокол № 1  
от «31» 08 2020 г.  
Руководитель ШМО  
Е.В.Корнакова 

Согласовано  
«31» 08 2020 г.

Заместитель директора  
по УВР



В.И. Голодышин

Утверждаю  
Приказ № 223-09  
от «1» 09 2020  
г.

Директор МБОУ  
«СОШ №11»



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
курса «**Шахматы**»

**Класс/ классы:** 5  
**Срок реализации:** 1 год.  
**Количество часов в год:** 34 часа



Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» 2 класс разработана в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы, основной образовательной программы основного общего образования МБОУ «СОШ № 11» на 2020 год.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРЕДМЕТА**

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.

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования 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 | 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 УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

Курс относится к спортивно-оздоровительной деятельности и проводится в форме регулярных еженедельных занятий по отработке навыков игры в шахматы, знаний правил шахматной игры.

### **I. Шахматная доска**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

«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 она из диагоналей шахматной доски.

### Шахматные фигуры

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

«**Волшебный-мешочек**».

В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается и а ощупь определить, какая фигура спрятана.

«**Угадай-ка**». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«**Большая и маленькая**». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«**Кто сильнее?**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

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

### Начальная расстановка фигур

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «**Каждый ферзь любит свой цвет**». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да или нет?**». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Не зевай!**». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например:

«Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

### 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

«**Игра на уничтожение**» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

**«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**«Защита».** Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

### **Цель шахматной партии**

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры.

**«Шах или не шах».** Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

**«Мат в один ход».** Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

**«Рокировка».** Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

### **Игра всеми фигурами из начального положения**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

**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 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 решать элементарные задачи на мат в один ход.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	ТЕМА	КОЛ-ВО ЧАСОВ	Дата
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	1	
2	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	1	
3	Линии на шахматной доске. Диагонали.	1	
4	Центр шахматной доски.	1	
5	Шахматные фигуры.	1	
6	Сравнительная сила фигур.	1	
7	Начальная позиция.	1	
8	Ладья.	2	
9	Слон.	2	
10	Ладья против слона.	1	
11	Ферзь.	2	
12	Ферзь против ладьи и слона.	1	
13	Конь.	2	
14	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	
15	Пешка.	2	
16	Пешка против ферзя, коня, ладьи и слона.	1	
17	Король.	1	
18	Король против других фигур.	1	
19	Шах.	2	
20	Мат.	2	
21	Ничья. Пат.	1	
22	Рокировка.	1	
23	Игра всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	3	
24	Повторение материала.	2	
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	