

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
Елховоозернская средняя школа
муниципального образования «Цильнинский район» Ульяновской
области**

Утверждаю
Директор школы: _____
А.Г.Булатов
Приказ № _____ от «____» _____ 2016 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по __внеурочной деятельности
«Шах и мат»
для 5-6 классов**

на _2016-2017_учебный год

**учитель Булатов Андрей Геннадьевич
(ФИО)**

Рассмотрено и принято
на заседании педагогического
совета

протокол № _____ от _____

Согласовано
Заместитель директора по УВР
_____/Е.В.Тимошкина/

«____» _____ 20 _____ г.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности внеурочной деятельности «Шах и мат»

Кружок «Шахматы» реализует спортивно-оздоровительное направление во внеурочной деятельности в 5 -6 классах в рамках Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника.

Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:

- *развитие любознательности и сообразительности;
- *развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;

- *развитие навыков сотрудничества со сверстниками;

- *развитие наглядно-образного мышления и логики.

Предметные и метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделах «Учащиеся должны знать» и «Учащиеся должны уметь».

К концу года учащиеся должны знать:

- *шахматную доску и её структуру;
- *обозначение полей линий;
- *ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- *основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

К концу года учащиеся должны уметь:

- *играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- *записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- *находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- *оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- *планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- *определять общую цель и пути её достижения;
- *решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

Содержание курса внеурочной деятельности «Шах и мат»

Раздел	Количество часов	Формы организации учебных занятий	Основные виды деятельности учащихся	Примечание
Шахматная доска и фигуры	3	Фронтальная групповая	Знать шахматные фигуры и их обозначения.	
Ходы и взятия фигур	20	Групповая, парная	Знать ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение	

			короля. Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Уметь делать запись шахматных позиций.	
Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат	28	Фронтальная Групповая индивидуальная	Знать способы защиты от шаха, открытый, двойной шах, мат. Понимать сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Правила шахматных соревнований.	
Запись шахматных ходов	2	Групповая индивидуальная	Знать принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки.	
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен	5	Проектная работа индивидуальная	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.	
Общие принципы разыгрывания дебюта	12	Фронтальная групповая	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки.	
Итого	70			

Календарно-тематическое планирование кружка «Шах и мат»

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол- во часов 70 ч	Содержание учебного материала	Формирование УУД	ЦОР
Шахматная доска и фигуры – 3 ч.						
1		Шахматная доска. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1	Чтение 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.	Личностные: формирование мотивации и интереса к учению. Регулятивные: организация рабочего места под руководством учителя. Познавательные: развитие внимания, наблюдательности. Коммуникативные: ответы на вопросы учителя, одноклассников.	Компьютер, проектор, презентация
2		Шахматная доска.	1	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. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».		
3		Шахматная доска.	1	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.		
Ходы и взятие фигур – 20 ч.						
4-5		Шахматные фигуры. Знакомство с шахматными фигурами: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	2	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»	Личностные: формирование интереса к учению. Регулятивные: организация своего рабочего места, Познавательные: развитие внимания, наблюдательности Коммуникативные: потребность в общении, умение слушать, вступать в диалог	Компьютер, проектор, презентация
6-7		Начальное положение.	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	Регулятивные: контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном. Познавательные: построение логической цепочки рассуждений. Коммуникативные: потребность слушать учителя и вступать в диалог.	
8		Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин»,	Регулятивные: волевая саморегуляция, анализ объектов. Познавательные: установление причинно-следственных связей, построение логической цепочки	

				«Кратчайший путь».	рассуждений. Коммуникативные: потребность в общении с учителем и партнером по игре.	
9		Ладья.	1	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».		
10		Слон.	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.	Регулятивные: организация своего рабочего места для игры. Познавательные: овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями. Коммуникативные: участие в диалоге, умение слушать и понимать партнера по игре.	
11		Слон.	1	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».		
12		Ладья против слона. Разбор дидактических заданий, ознакомление с терминами	2	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».	Личностные: целостное восприятие происходящего. Регулятивные: организация своего рабочего места. Познавательные: развитие внимания, наблюдательности у детей.	

				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».	Коммуникативные: умение отвечать на вопросы учителя.	
13		Ферзь.	1	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».	Регулятивные: определение цели учебной деятельности самостоятельно и с помощью учителя. Познавательные: наблюдение, умение самостоятельно делать выводы. Коммуникативные: умение выполнять различные роли в шахматной игре.	
14		Ферзь.	2	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».		
15		Ферзь против ладьи и слона.	2	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».	Личностные: освоение смысла учения. Регулятивные: умение определять цель учебной деятельности. Познавательные: развитие интереса к занятиям, внимания, наблюдательности.	

				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».		
16		Конь.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Личностные: развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками. Регулятивные: соотнесение выполненных заданий с образом. Познавательные: наблюдение и умение самостоятельно делать выводы. Коммуникативные: умение работать в паре.	
17		Конь.	2	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».		
18		Конь против ферзя, ладьи, слона.	3	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват	Личностные: умение оценивать жизненные ситуации и поступки окружающих. Регулятивные: использование при выполнении заданий ранее полученных знаний. Познавательные: наблюдение,	

				контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	сравнение. Коммуникативные: умение работать в паре.	
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат – 28 ч.						
19		Пешка.	2	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».	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.	
20		Пешка.	2	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».		
21		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	3	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	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.	

				подвижности».		
22		Король.	1	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).	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение, развитие внимания. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.	Компьютер, проектор, презентация
23		Король.	2	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).		
24		Король против других фигур.	4	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,	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение внимание Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.	

				король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».		
25		Шах.	4	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».	Личностные: целостное восприятие окружающего мира. Регулятивные: умение соотносить выполненное задание с образцом. Познавательные: наблюдение. Коммуникативные: умение сотрудничать с партнером в совместном решении проблемы.	Компьютер, проектор, презентация
26		Шах.	3	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».		
27		Мат.	5	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».		
28		Мат.	2	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».		
Запись шахматных ходов – 2 ч.						
29		Условные обозначения перемещения, взятия.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».		Компьютер, проектор, презентация

30		Рокировка.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».		
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен – 5 ч.						
31		Ценность фигур. Единица измерения ценности.	2	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».		
32		Размен. Равноценный и неравноценный размен.	3	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».		
Общие принципы разыгрывания дебюта – 12 ч.						
33		Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	3	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.		Компьютер, проектор, презентация
34		Классификация дебютов.	4	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.		
35		Анализ учебных партий.	5			