Программа предназначена для учащихся первых классов и разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта НОО, Федерального курса и программы «Шахматы - школе», автор И.Г. Сухин, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования, и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя, авторы С.П. Абрамов, В.Л. Барский).

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «АЗБУКА ШАХМАТ»

Личностные:

1. Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
2. 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.
3. Наличие учебно-познавательного интереса к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи.
4. Развитие творческого потенциала ребенка.

Метапредметные:

Регулятивные УУД:

1. Осознавать границы собственных знаний и понимать перспективы дальнейшей учебной

работы, определять познавательные задачи на усвоение новых знаний.

1. Принимать учебную задачу; понимать предлагаемый план действий, действовать по плану.
2. планировать свои учебные действия (самостоятельно, с одноклассниками, с помощью учителя) для решения учебно-познавательных, учебно-практических задач.
3. Проверять правильность выполнения действий, вносить необходимые коррективы в ходе решения поставленных задач.
4. Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
5. Оценивать совместно с педагогом и другими обучающимися успехи своего учебного труда и труда одноклассников.

Познавательные УУД:

1. Понимать информацию, представленную в разных формах: словесной, схематической, условно-знаковой.
2. Ориентироваться в системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.
3. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
4. Делать выводы в результате совместной работы всей группы.
5. Сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
6. Находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

***Коммуникативные УУД**:*

1. Донести свою позицию до других оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста), учиться слышать, слушать и понимать партнера; уметь договариваться, вести дискуссию.
2. Планировать и согласованно выполнять совместную деятельность.
3. Совместно договариваться о правилах общения и поведения, следовать им.
4. Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика), уважать в общении и сотрудничестве партнера и самого себя.

Предметные:

К концу первого года обучения обучающиеся 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;

- название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения учащиеся 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 (делать рокировку);
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Форма организации курса внеурочной деятельности «Азбука шахмат» - секция, форма объединения детей для занятия физической культурой и спортом (шахматная секция).

Секция – среда формирования физической культуры и здорового образа жизни. Результат - проявление у ребенка техники спортивного мастерства.

Внеурочная деятельность учащихся по курсу «Азбука шахмат» объединяет следующие **виды деятельности** школьников, в которых возможно и целесообразно решение задач их воспитания и социализации:

1) игровая деятельность;
2) познавательная деятельность;
3) проблемно-ценностное общение;
4) досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение);
5) соревновательная деятельность;
6) спортивно-оздоровительная деятельность.

Содержание теоретического раздела программы

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на ***первом*** году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат.

Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание практического раздела программы

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.
- "Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, обучающиеся должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд. обучающиеся 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 обучающиеся 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. Обучающиеся 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

- «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы» - игры направлены на то, чтобы ребенок четко усвоил, как ходит и как бьет каждая фигура.
- «Волшебный сундучок», «Поймай фигуру» - с помощью этих двусторонних игр, с одной стороны, продолжается отработка ходов и взятий фигур, а с другой – добавляется соревновательный элемент, присущий любой двусторонней игре.
- "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 г»: кировка 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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов, отводимых на изучение раздела, темы
1.	**Шахматная доска**	**2**
	Знакомство с шахматной доской	
	Шахматная доска	
2.	**Шахматные фигуры.**	**2**
	Знакомство с шахматными фигурами	

3.	**Начальная расстановка фигур.**	**1**
	Начальное положение	
4.	**Ходы и взятие фигур.**	**16**
	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	
	Ладья в игре.	
	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	
	Слон в игре.	
	Ладья против слона.	
	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	
	Ферзь в игре.	
	Ферзь против ладьи и слона.	
	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	
	Конь в игре.	
	Конь против ферзя, ладьи слона.	
	Знакомство с пешкой.	
	Пешка в игре.	
	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	
	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	
	Король против других фигур.	
5.	**Цель шахматной партии.**	**9**
	Шах.	
	Мат.	
	Ставим мат.	
	Ничья, пат.	
	Рокировка.	
6.	**Игра всеми фигурами из начального положения.**	**3**
	Шахматная партия.	
	Шахматная партия.	
	Повторение программного материала.	
Итого		33 часа