МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЛИЦЕЙ № 5

ГОРОДА ЕЛЬЦА» ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ

Утверждено Рекомендовано

приказом МБОУ лицея №5 педагогическим советом

от 23.08.2017 № 154/1 МБОУ лицея №5

Директор МБОУ лицея №5 протокол от 23.08.2017\_№ 1

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.М.Журавская

 Рассмотрена

 на заседании ЛМО учителей

 физической культуры

 протокол от 22.08.2017 № 1

**Рабочая программа**

**внеурочной деятельности**

**спортивно-оздоровительной направленности**

**« Обучение шахматам**

**с использованием компьютерных технологий»**

**учителя МБОУ лицея №5**

**Бурдакова Д.В.**

**на 1 год обучения (2 класс)**

**2017-2018 учебный год**

1. **Результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

- 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;

- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

- знать правила хода и взятия каждой фигуры, их обозначения при записи партии.

**-** уметьориентироваться на шахматной доске;

 - различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

 - правильно помещать шахматную доску между партнерами;

 - правильно расставлять фигуры перед игрой;

 - играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими

 фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- записывать «неподвижную шахматную позицию» в соответствии с шахматной нотацией;

 - уметь рокировать;

- уметь объявлять шах;

- уметь ставить мат;

- уметь решать элементарные задачи на мат в один ход.

1. **Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.**

КОМПЬЮТЕР. Общие сведения о компьютере и его устройстве (системный блок – «мозг» компьютера, монитор, клавиатура, мышь). Порядок включения и выключения, правила поведения за компьютером и организация рабочего места (осанка, расстояние от глаз до экрана и т.п.). Первое знакомство со специализированным программным комплексом «Шахматное образование» (СПК ШО) и программой обучающей шахматам «Динозавры учат шахматам».

ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, запись «неподвижной» позиции

*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.

*Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей, вертикалей, диагоналей, центра*

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, 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.

*Компьютерные игры и упражнения*

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.

*Компьютерные игры и упражнения*

ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). 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 черные при любом своем ответе проиграли одну из фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

*Компьютерные игры и упражнения*

 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.

*Компьютерные игры и упражнения*

ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Шахматная нотация. 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.

*Компьютерные игры и упражнения*

**Формы организации:**

1.Групповая

2. Фронтальная

3.Идивидуальная

**Виды деятельности:**

1.Игровая деятельность

2.Познавательная деятельность

3.Досугово-развлекательная деятельность

4.Художественное творчество

5.Спортивно-оздоровительная

деятельность

1. **Тематическое планирование.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема** | **Количество часов** |
| Компьютер | 1ч. |
| Шахматная доска и фигуры | 4ч. |
| Начальное положение | 24ч**.** |
| Шахматная партия | 3ч. |
| Повторение | 3ч. |

1. **Календарно-тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Обучение шахматам с использованием компьютерных технологий» во 2-х классах.**

**35 часов ( 1 час в неделю)**

**Учитель Бурдаков Д.В.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **№ урока** **в теме** | **Тема урока** | **Дидактические единицы** | **дата** |
| **2а** | **2б** | **2в** | **2г** | **2д** |
| КОМПЬЮТЕР (1ч) |  |  |  |  |  |
| **1** | **1** | КОМПЬЮТЕР. | Специализированный программный комплекс «Шахматное образование» и обучающая шахматная программа «Динозавры учат шахматам». | **1.09** | **7.09** | **6.09** | **4.09** | **7.09** |
| ШАХМАТНАЯ ДОСКА И ФИГУРЫ(4ч.) |  |  |  |  |  |
| **2** | **1** | ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Компьютерные игры и упражнения. | Чтение и инсценировка 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. | **8.09** | **14.09** | **13.09** | **11.09** | **14.09** |
| **3** | **2** | ШАХМАТНАЯ ДОСКА.  | 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. Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей и вертикалей. | **15.09** | **21.09** | **20.09** | **18.09** | **21.09** |
| **4** | **3** | ШАХМАТНАЯ ДОСКА | 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. Компьютерные игры и упражнения на узнавание диагоналей и центра. | **22.09** | **28.09** | **27.09** | **25.09** | **28.09** |
| **5** | **4** | ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.  | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Что общего?». Компьютерные игры и упражнения. | **29.09** | **5.10** | **4.10** | **2.10** | **5.10** |
| НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ (24ч) |  |  |  |  |  |
| **6** | **1** | НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.  | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Запись «неподвижной» шахматной позиции. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Компьютерные игры и упражнения. | **6.10** | **12.10** | **11.10** | **9.10** | **12.10** |
| **7** | **2** | ЛАДЬЯ.  | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения. | **13.10** | **19.10** | **18.10** | **16.10** | **19.10** |
| **8** | **3** | ЛАДЬЯ.  | Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. | **20.10** | **26.10** | **25.10** | **23.10** | **26.10** |
| **9** | **4** | СЛОН.  | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения. | **27.10** | **9.11** | **8.11** | **13.11** | **9.11** |
| **10** | **5** | СЛОН.  | Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. | **10.11** | **16.11** | **15.11** | **20.11** | **16.11** |
| **11** | **6** | ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.  | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». 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». Компьютерные игры и упражнения. | **17.11** | **23.11.** | **22.11** | **27.11** | **23.11.** |
| **12** | **7** | КОНЬ.  | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения | **24.11** | **30.11** | **29.11** | **4.12** | **30.11** |
| **13** | **8** | КОНЬ.  | 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». Компьютерные игры и упражнения. | **1.12** | **7.12** | **6.12** | **11.12** | **7.12** |
| **14** | **9** | ПЕШКА.  | 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». Компьютерные игры и упражнения. | **8.12** | **14.12** | **13.12** | **18.12** | **14.12** |
| **15** | **10** | ПЕШКА.  | Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. | **15.12** | **21.12** | **20.12** | **25.12** | **21.12** |
| **16** | **11** | ФЕРЗЬ.  | 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». Компьютерные игры и упражнения. Компьютерные игры и упражнения. | **22.12** | **11.01** | **27.12** | **15.01** | **11.01** |
| **17** | **12** | ФЕРЗЬ.  | Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. | **12.01** | **18.01** | **17.01** | **22.01** | **18.01** |
| **18** | **13** | КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА.  | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. | **19.01** | **25.01** | **24.01** | **29.01** | **25.01** |
| **19** | **14** | ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА.  | 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 подвижности». Компьютерные игры и упражнения. | **26.01** | **1.02** | **31.01** | **5.02** | **1.02** |
| **20** | **15** | ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.  | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». 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». Компьютерные игры и упражнения. | **2.02** | **8.02** | **7.02** | **12.02** | **8.02** |
| **21** | **16** | КОРОЛЬ. | 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). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга». Компьютерные игры и упражнения | **9.02** | **15.02** | **14.02** | **19.02** | **15.02** |
| **22** | **17** | КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.  | 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, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения | **16.02** | **22.02** | **21.02** | **26.02** | **22.02** |
| **23** | **18** | РОКИРОВКА.  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Компьютерные игры и упражнения. | **23.02** | **1.03** | **28.02** | **5.03** | **1.03** |
| **24** | **19** | ШАХ. | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Компьютерные игры и упражнения. | **2.03** | **8.03** | **7.03** | **12.03** | **8.03** |
| **25** | **20** | ШАХ.  | Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Компьютерные игры и упражнения. | **9.03** | **15.03** | **14.03** | **19.03** | **15.03** |
| **26** | **21** | MAT.  | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения. | **16.03** | **22.03** | **21.03** | **2.04** | **22.03** |
| **27** | **22** | MAT.  | Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения. | **23.03** | **5.04** | **4.04** | **9.03** | **5.04** |
| **28** | **23** | MAT.  | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения. | **6.04** | **12.04** | **11.04** | **16.04** | **12.04** |
| **29** | **24** | НИЧЬЯ, ПАТ.  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Компьютерные игры и упражнения. | **13.04** | **19.04** | **18.04** | **23.04** | **19.04** |
| ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ (3ч.) |  |  |  |  |  |
| **30** | **1** | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.  | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Правила поведения за шахматной доской. Дидактическая игра «Два хода». Компьютерные игры и упражнения. | **20.04** | **26.04** | **25.04** | **30.04** | **26.04** |
| **31** | **2** | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения. | **27.04** | **3.05** | **2.05** | **7.05** | **3.05** |
| **32** | **3** | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.  | Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения. | **4.05** | **10.05** | **9.05** | **14.05** | **10.05** |
| ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА (3ч.) |  |  |  |  |  |
| **33** | **1** | ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. Проверочная работа. |  | **11.05** | **17.05** | **16.05** | **21.05** | **17.05** |
| **34** | **2** | ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.  |  | **18.05** | **24.05** | **23.05** | **28.05** | **24.05** |
| **35** | **3** | ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. Итоговая контрольная работа. |  | **25.05** | **31.05** | **30.05** | **4.06** | **31.05** |