

Приложение № 8

Утверждено в составе
Дополнительной
общеобразовательной
общеразвивающей программы
«Группы адаптации детей
к школьной жизни»
Приказ МАОУ Гимназии № 86
от 28.08.2023 № 3/О

**Рабочая программа учебного курса
«Шахматы»**

Рабочая программа учебного курса «Шахматы» является неотъемлемой частью Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Группы адаптации детей к школьной жизни» МАОУ Гимназии № 86.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

Реализация Рабочей программы учебного курса «Шахматы» обеспечивает достижение детьми 6-7 лет следующих результатов.

В результате изучения курса дошкольники *научатся*:

- владеть шахматными терминами: белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, ничья;
- владеть названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правилам хода и взятия каждой фигуры.
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и всеми фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах; ставить мат;
- решать задачи на мат в один ход.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

Тема 1. Вводное занятие (1 час)

Шахматы - культурный досуг, интеллектуальная игра, развлечение, спорт, искусство, наука.

История возникновения шахмат. Легенда о радже и мудреце.

Тема 2. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, центр (2 часа)

Дидактические игры и задания.

«Горизонталь». Двое по очереди заполняют одну из горизонтальных линий (фишками, пешками, кубиками).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

«Центр». Обозначить центральные поля шахматной доски.

Тема 3. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король (6 часов)

Дидактические игры и задания.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый ученик наощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны угадать, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, а дети по очереди называют все фигуры, кроме «секретной», которую выбирают заранее, вместо ее названия говорят: «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, чем они похожи, чем отличаются.

«Большая и маленькая». На столе 6 разных фигур. Дети называют самую высокую и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

Тема 4. Начальная расстановка фигур (1 час)

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 фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции.

«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.

Тема 5. Ходы и взятие фигур (1 час)

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» - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (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, 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 уничтожить, 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 фигур.

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

Примечание.

Все дидактические игры и задания моделируют в доступном для детей 6-7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Тема 6. Цель шахматной партии (1 час)

Шах, мат, пат. Ничья. Мат в 1 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 первый объявит шах.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Тема 7. Игра всеми фигурами из начального положения (13 часов)

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 (24 ч)

<i>№ темы</i>	<i>Наименование темы</i>	<i>Количество часов</i>
1	Введение	1
	Знакомство с шахматной страной. Е. Ильин «Приключения пешки»	
2	Шахматная доска	2
	Доска. Горизонтали, вертикали	
	Диагонали. Центр	
3	Шахматные фигуры	6
	Пешка. Ход, взятие, превращение	
	Ладья. Ход, взятие, сила ладьи	
	Слон. Способности слона	
	Ферзь. Способности ферзя	
	Король. Шах, мат, пат	
	Конь. Способности коня	
4	Начальная расстановка фигур	1
5	Ходы и взятие фигур. Рокировка	1
6	Цель шахматной партии	1
7	Игра всеми фигурами. Упражнения на мат	13
ВСЕГО за учебный год:		25 часов