

Министерство образования и науки Самарской области
Поволжское управление
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа пос.Самарский
муниципального района Волжский Самарской области
(ГБОУ ООШ пос.Самарский)

СОГЛАСОВАНА на заседании МО ГБОУ ООШ пос. Самарский (протокол от " <u>17</u> " <u>августа</u> 20 <u>22</u> г. № <u>1</u>)	УТВЕРЖДЕНА приказом директора ГБОУ ООШ пос. Самарский « <u>17</u> » <u>08</u> 20 <u>22</u> г. № <u>131-од</u>
---	--

Программа

*по внеурочной деятельности
объединения «Шахматы»
для учащихся 5-6 классов
направление: общеинтеллектуальное*

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (утверждён Приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 287 от 31 мая 2021 г.).

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Шахматы необходимы и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам они помогут отточить их логический аппарат, а у мечтателей они позволят создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения шахматам много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с различными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше, это умение действовать в уме, или «внутренний план действий». Проблема формирования внутреннего плана действий остаётся одной из самых актуальных и на заре XXI века. Следует начинать его формирование в сензитивный период, т.е. тогда, когда ребёнок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени. Идеальным инструментом для формирования умственных действий представляются шахматы. Обучение игре в шахматы – не самоцель. Именно использование шахмат как средства обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, социализации обучающихся посредством обучения игре в шахматы

Задачи:

- развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;
- формировать универсальные способы мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- развить навыки групповой работы;
- способствовать развитию управления своими эмоциями и действиями;
- заложить идеи развития у подростков собственной активности, целеполагания, личной ответственности.
- воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени

Взаимосвязь с программой воспитания. Программа курса внеурочной деятельности разработана с учётом рекомендаций Программы воспитания. Это проявляется:

- в особой значимости личностных результатов реализации программы внеурочной деятельности, направленной на понимание обучающимися ценности интеллектуального развития

- в возможности комплектования разновозрастных групп и в формах организации занятий в данных группах, например, мастер-класс, представление опыта старшеклассников, игры среди других классов и др., для реализации воспитательного потенциала, значение которого отмечается в программе воспитания;

- в интерактивных формах занятий для обучающихся, обеспечивающих большую их вовлечённость в совместную с педагогом и другими участниками

деятельность (создание проектных работ, проведение конкурсов по шахматам и др.), а также в возможности образования разных по устремлениям детскозрелых общностей (сетевое взаимодействие, творческий союз и др.), значение которых для воспитания подчёркивается Программой воспитания

Материал рабочей программы внеурочной деятельности распределён и структурно представлен модулями (тематическими линиями). Каждый модуль имеет дополнительное название.

Модульный принцип построения учебного материала допускает вариативный подход к очерёдности изучения модулей и принципам компоновки учебных тем. Тематическое наполнение модулей предоставляет возможность объединять, перекомпоновывать, вносить изменения по количеству часов, отводимых на изучение того или иного раздела, темы в зависимости от учебного плана и возможностей образовательной организации

Модульный принцип позволяет учителю моделировать программу внеурочной деятельности с учётом своей рабочей программы по предмету «Математика», выбирать из соответствующих модулей изучаемые по календарно-тематическому плану темы и вносить их в свою программу внеурочной деятельности, словно конструктор. При этом педагог вправе изменить порядок изучения модулей, использовать возможность перераспределения учебного времени между ними, выбрать раздел и тему для организации внеурочной деятельности. Модульный принцип также даёт возможность использовать содержание отдельных модулей в качестве самостоятельной программы по внеурочной деятельности

Для реализации программы внеурочной деятельности «Шахматы» учитель может применять сетевую, электронную форму обучения, дистанционные образовательные технологии, использовать возможности как самого образовательного учреждения (компьютерный класс, сеть Интернет), так и учреждения дополнительного образования.

Формы внеурочной деятельности (формы проведения занятий) организованы: практических и дидактические игры и задания, игровых упражнений, инсценировок, турниров, соревнований, показательных выступлений.

Основными видами деятельности на занятиях являются:

- групповая работа;
- работа в парах;
- индивидуальная работа;
- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- участие в турнирах и соревнованиях.

Материал программы предполагает межпредметную связь с такими учебными предметами, как «Математика», «Физическая культура»

Подведение итогов реализации рабочей программы осуществляется в следующих формах:

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
3. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Сроки освоения программы: 2 года (5 – 6 классы), из расчета 1 час в неделю.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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, 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.

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

(основная тема учебного клуба).

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 клуба. 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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) 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.

5. 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.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Рабочая программа направлена на достижение планируемых результатов освоения курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования

Программа будет способствовать достижению обучающимися личностных результатов:

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

1. Социально- патриотическое воспитание

Социально–патриотическое направление предполагает активизацию духовно-нравственной и культурно-исторической преемственности поколений, формирование активной жизненной позиции, проявление чувств благородства и сострадания.

2. Гражданское воспитание

Программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» направлена на активное приобщение обучающихся к ценностям отечественной культуры на дорогах. При этом реализуются задачи социализации и гражданского воспитания школьника. Формируется чувство личной причастности к жизни общества. Коллективные творческие работы, а также участие в общих социальных проектах создают условия для разнообразной совместной деятельности, способствуют пониманию другого, становлению чувства личной ответственности

3. Трудовое воспитание

Развитие обучающихся обязательно должно осуществляться в процессе личной социально-творческой деятельности, освоения социальных материалов и специфики каждого из них. Эта трудовая и смысловая деятельность формирует такие качества, как навыки практической (не теоретико-виртуальной) работы своими руками, умение преобразовать реальное жизненное пространство, меняя его оформление, создание реального творческого продукта в разных видах техники. Воспитываются качества упорства, стремление к результату, понимание эстетики трудовой деятельности. Обучающиеся учатся сотрудничать, участвовать в коллективной трудовой деятельности, работать в команде

4. Воспитывающая предметно-эстетическая среда

В процессе социального воспитания обучающихся имеет значение организация пространственной среды школы. При этом школьники должны быть активными участниками (а не только потребителями) её создания, оформления пространства в соответствии с задачами образовательной организации, среды, календарными событиями школьной жизни. Эта деятельность обучающихся, как и сам образ предметно-пространственной среды школы, оказывает активное воспитательное воздействие и влияет на формирование позитивных ценностных ориентиров и восприятие жизни

Метапредметные результаты

В результате обучения в соответствии с рабочей программой курса внеурочной деятельности «Шахматы» формируются следующие метапредметные результаты:

1. Овладение универсальными познавательными действиями

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной деятельности;

+Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной и письменной форме с учётом речевой ситуации;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- задавать вопросы

Работа с информацией:

- использовать различные методы, в том числе электронные технологии, для поиска и отбора информации на основе образовательных задач;
- использовать электронные образовательные ресурсы;
- выбирать, анализировать, интерпретировать, обобщать и систематизировать информацию в источниках информации, в текстах;
- самостоятельно готовить информацию на заданную или выбранную тему и уметь по-разному её представлять (в рисунках и эскизах, тексте, таблицах, схемах, электронных презентациях)

1. *Овладение универсальными коммуникативными действиями*

Понимать искусство в качестве особого языка общения — межличностного (автор — зритель), между поколениями, между народами;

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения, развивая способность к эмпатии и опираясь на восприятие окружающих;
- вести диалог и участвовать в дискуссии, проявляя уважительное отношение к оппонентам, сопоставлять свои суждения с суждениями участников общения, выявляя и корректно, доказательно отстаивая свои позиции в оценке и понимании обсуждаемого явления, находить общее решение и разрешать конфликты на основе общих позиций и учёта интересов;
- публично представлять и объяснять результаты своего творческого, художественного или исследовательского опыта;
- взаимодействовать, сотрудничать в коллективной работе, принимать цель совместной деятельности и строить действия по её достижению, договариваться, проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться, ответственно относиться к задачам, своей роли в достижении общего результата

2. *Овладение универсальными регулятивными действиями*

Самоорганизация:

- осознавать или самостоятельно формулировать цель и результат выполнения учебных задач, осознанно подчиняя поставленной цели совершаемые учебные действия, развивать мотивы и интересы своей учебной деятельности;
- планировать пути достижения поставленных целей, составлять алгоритм действий, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных, художественно-творческих задач;
- уметь организовывать своё рабочее место для практической работы, сохраняя порядок и бережно относясь к используемым материалам

Самоконтроль:

- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- владеть основами самоконтроля, рефлексии, самооценки на основе соответствующих целей критериев

Эмоциональный интеллект:

- развивать способность управлять собственными эмоциями, стремиться к пониманию эмоций других;
- уметь рефлексировать эмоции как основание для художественного восприятия искусства и собственной художественной деятельности;

- развивать свои эмпатические способности, способность сопереживать, понимать намерения и переживания свои и других;
- признавать своё и чужое право на ошибку;
- работать индивидуально и в группе; продуктивно участвовать в учебном сотрудничестве, в совместной деятельности со сверстниками, с педагогами и межвозрастным взаимодействии

Предметные результаты

Предметные результаты сгруппированы по учебным модулям, характеризуют опыт обучающихся в оущекультурной деятельности и отражают сформированность умений в зависимости от содержания программы внеурочной деятельности.

- 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;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тематическое планирование

№	Тема занятий	Количество часов	
		теория	практика
1	Шахматы. Легенды и сказания о возникновении шахмат	1	
2	Шахматная доска. Белые и чёрные поля.	1	1
3	Шахматная доска. Расположение доски между партнёрами.	1	1
4	Шахматная доска. Большая белая и большая чёрная диагонали.	1	1
5	Шахматные фигуры. Отличие от диагонали, от горизонтали и вертикали.	1	1
6	Начальное положение. Ценность фигур в начале партии.	1	1
7	Ладья. Задачи.	1	1

8	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1	1
9	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1	1
10	Защита.	1	1
11	Две ладьи против короля.	1	1
12	Ферзь и ладья против короля	1	1
13	Ферзь и король против короля	1	1
14	Ладья и король против короля	1	1
15	Ладья и король против короля	1	1
16	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Защита от мата.	1	1
17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.	1	1
18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата.	1	1
19	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	1
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	1
21	Матовые комбинации. Тема блокировки..	1	1
22	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1	1
23	Матовые комбинации. Тема освобождение пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Игровая практика.	1	1
24	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Игровая практика.	1	1
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	1

26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки	1	1
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1	1
28	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1	1
29	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1	1
30	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	1
31	Комбинации для достижения ничьей. Игровая практика. Комбинации на вечный шах.	1	1
32	Типичные комбинации в дебюте.	1	1
33	Шахматный турнир	1	1
34	Шахматный турнир	1	1

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА

Технические средства обучения:

- мультимедийный проектор;
- экспозиционный экран;
- персональный компьютер для учителя (ноутбук);
- программное обеспечение компьютера (PowerPoint, Photo-shop, Adobe Premiere, анимационная программа, интернет, онлайн-игра)

Наглядные пособия:

- коллекция презентаций по темам занятий;
- коллекция презентаций с работами обучающихся;
- электронные образовательные ресурсы по темам занятий

Занятия могут проводиться в компьютерном классе, в библиотеке, в зависимости от темы занятия и от создания необходимых условий для организации обучения.

Оборудование, материалы, инструменты, необходимые для занятий:

- компьютер с экраном и проектором;
- плакаты по ПДД;
- билеты по ПДД, страхованию, медицине.
- рисунки ребят с конкурсов по ПДД.
- разработки проведения различных игр, конкурсов, викторин, театрализованных представлений
- программа по изучению правил дорожного движения в школе 1-9 кл.
- методические рекомендации по организации профилактики детского дорожно-транспортного травматизма.
- методические пособия для изучения ПДД по программе в классах.
- видеоматериалы для проведения пропаганды изучения ПДД в начальных классах.