Приложение 3

к образовательной программе

основного общего образования

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

Ачитского городского округа

«Бакряжская средняя общеобразовательная школа»

**Шахматы и другие настольные игры**

(рабочая программа курса внеурочной деятельности

для обучающихся 5-9 классов)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности по интеллектуальному направлению «Шахматы и другие настольные игры» составлена на основе следующей нормативно-правовой базе:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями от 03.08.2018 №329-ФЗ;

2. Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 №1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» с изменениями и дополнениями от 31.12.2015 №1577;

3. Устав МКОУ АГО «Бакряжская СОШ» (утвержден постановлением администрации Ачитского городского округа №46 от 02.02.2018;

*Цель рабочей программы:* Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы, а также в другие настольные игры различных стран мира.

Для достижений цели ставятся следующие *задачи:*

- Создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

- Формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

- Воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение настольным играм помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Шахматы – наглядная соревновательная форма двух личностей. Шахматы нам нужны как способ самовыражения творческой активности человека. Планировать успех можно только при постоянном совершенствовании шахматиста. При этом творческий подход тренера является необходимым условием преподавания шахмат.

*Актуальность* программы продиктована требования времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе внеурочной деятельности, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Особенностью программы является ее индивидуальный подход к обучению ребенка. Индивидуальный подход заложен в программу. Он имеет два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учетом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого воспитанника, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности ребенка, подростка с включением сюда природных, физических и психических свойств личности.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что данный курс по обучению играм в шахматы и другие настольные игры максимально прост и доступен школьникам соответствующего возраста. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

В данной программе предусмотрено, что в образовании развивается не только ученик, но и программа его самообучения. Она может составляться и корректироваться в ходе деятельности самого ученика, который оказывается субъектом, конструктором своего образования, полноправным источником и организатором своих знаний. Ученик с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формулирует цели, отбирает тематику, составляет план работы, отбирает средства и способы достижения результата, устанавливает систему контроля и оценки своей деятельности.

Программа рассчитана на 5 лет обучения (169 часов). На реализацию курса отводится 1 час в неделю (5 – 8 классы – по 34 часа в год, 9 класс – 33 часа в год). В каждом классе занятия проводятся 1 раз в неделю. В каждом классе продолжительность занятия не менее 40 минут и не более 1 часа. Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой образовательной организации.

Обучение осуществляется на основе общих *методических принципов*:

- принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;

- принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

- принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной рабочей программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

- принцип минимакса – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

- принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

- принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Основные *методы обучения:*

Формирование логического мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- при изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно;

- на более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся;

- метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные *формы и средства обучения:*

- практическая игра;

- решение логических задач, комбинаций и этюдов;

- дидактические игры и задания, игровые упражнения;

- теоретические занятия;

- участие в турнирах и соревнованиях.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

*Личностные* результаты освоения программы курса внеурочной деятельности:

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;

- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;

- бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

*Метапредметные* результаты освоения программы курса внеурочной деятельности:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

- оценивание получившегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;

- соотнесение целей с возможностями;

- определение временных рамок;

- определение шагов решения задачи;

- видение итогового результата;

- распределение функций между участниками группы;

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;

- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений;

- умение формулировать и задавать вопросы;

- умение получать соответствующую консультативную помощь;

- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами;

- умение читать диаграммы, составлять логические задача, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

- построение логической цепи рассуждения;

- умение обосновывать свою точку зрения;

- способность принять другую точку зрения, отличную от своей;

- способность работать в команде;

- выслушивание собеседника и ведение диалога.

*Предметные* результаты освоения рабочей программы:

- познакомить с терминами, встречающимися в различных логических играх;

- научить играть в различные настольные игры стран мира;

- сформировать умение логического предвидения дальнейших ситуаций в настольной игре;

- развивать восприятие, внимание, воображение, память. Мышление, начальные формы волевого управления поведением.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\п | Наименование разделов, блоков, тем | Всего часов | Количество часов | |
| Теория | Практика |
| 1 | Дебюты в настольных играх | 11 | 3 | 8 |
| 2 | Классификации дебютов и партии | 10 | 2 | 8 |
| 3 | Атака и защита | 20 | 5 | 15 |
| 4 | Основные позиции и развитие фигур | 12 | 2 | 10 |
| 5 | Гамбиты, перезагрузка фигур | 20 | 5 | 15 |
| 6 | Атака с различных полей | 20 | 4 | 16 |
| 7 | Развитие фигур | 14 | 2 | 12 |
| 8 | Виды борьбы | 10 | 2 | 8 |
| 9 | Защита ключевых фигур | 10 | 2 | 8 |
| 10 | Ослабление позиций противника | 8 | 1 | 7 |
| 11 | Стратегическое планирование | 11 | 4 | 7 |
| 12 | Активность ключевых фигур | 6 | 1 | 5 |
| 13 | Эндшпиль и окончание партии | 17 | 5 | 12 |

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п\п** | **Название раздела** | **Тема занятия** | **Форма проведения** | **Виды деятельности обучающихся** | **Количество часов** |
| 1 | Дебюты в настольных играх | Понятие дебюта | Теория | Определять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр.  Выделять закономерности.  Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.  Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.  Проговаривать последовательность действий.  Высказывать свое предположение (версию).  Работать по предложенному учителем плану.  Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие объекты, как ходы фигур в настольных играх.  Анализировать ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи.  Называть предметы по описанию.  Знать названия фигур в различных настольных играх.  Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение.  Уметь проводить элементарные комбинации;  Планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;  Ориентироваться на поле настольный игры, а также в нотации к этой игре;  Определять последовательность событий;  Выявлять закономерности и проводить аналогии. | 3 |
| 2 | Дебютные принципы | Теория |
| 3 | План в дебюте | Теория |
| 4 | Гамбиты | Практика | 8 |
| 5 | Выбор дебютного репертуара |
| 6 | Разыгрывание фигур |
| 7 | Основные виды дебютов |
| 8 |
| 9 |
| 10 |
| 11 |
| 12 | Классификация дебютов и партий | Мобилизация сил | Практика | 1 |
| 13 | Расположение фигур | Теория | 1 |
| 14 | Борьба по центру | Практика | 4 |
| 15 | Как активизировать собственные фигуры |
| 16 | Принципы развития дебютов |
| 17 | Основные цели дебюта |
| 18 | Основы стратегического мышления | Теория | 1 |
| 19 | Быстрое развитие дебюта | Практика | 3 |
| 20 | Тренировочные партии |
| 21 |
| 22 | Атака и защита | О планах развития игры | Теория | 2 |
| 23 | Как создается план игры |
| 24 | Оценка позиции | Практика | 8 |
| 25 | Тактические удары и комбинации |
| 26 | Завлечение и отвлечение |
| 27 | Перегрузка фигур |
| 28 | Промежуточный ход |
| 29 | Захват позиции |
| 30 | Защита ключевых фигур |
| 31 | Атака на ключевые фигуры противника |
| 32 | Особые приемы в настольных играх. Рокировка | Теория | 1 |
| 33 | Контратака | Практика | 1 |
| 34 | Основные принципы контратаки | Теория | 1 |
| 35 | Разбор специально подобранных позиций | Практика | 1 |
| 36 | Анализ партий различных профессионалов настольных игр | Теория | 1 |
| 37 | Практические занятия | Практика | 5 |
| 38 |
| 39 |
| 40 |
| 41 |
| 42 | Основные позиции и развитие фигур | Тактические удары и комбинации | Практика | Обозначение фигур и терминов. Запись начального положения.  Краткая и полная нотация к настольной игре.  Запись нотации настольной игры.  Игровая практика (с записью нотации или фрагмента игры).  Достижение материального перевеса.  Дидактические игры и задания.  Выигрыш материала (выигрыш различных фигур противника).  Игровая практика.  Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующих фигур противника, уход из-под атаки с поля боя). Фигуры против ключевых фигур.  Шах и мат в шахматах.  Крайние линии полей.  Зажимание противника в угол.  Быстрые способы выигрыша | 5 |
| 43 | Нападение на фигуру устрашением защищающего удара |
| 44 | Защита фигуры |
| 45 | Сквозное нападение |
| 46 | Создание угрозы ключевым фигурам |
| 47 | Полезные и опрометчивые шаги | Теория | 1 |
| 48 | Стратегия и стратегический план | Практика | 1 |
| 49 | Взаимодействие сил | Теория | 1 |
| 50 | Ценность фигур | Практика | 4 |
| 51 | Активизация собственных фигур |
| 52 | Практическое управление по основам стратегии |
| 53 |
| 54 | Гамбиты, перезагрузка фигур | Из чего состоит партия | Теория | 1 |
| 55 | Начало (дебют) | Практика | 3 |
| 56 | Середина (миттельшпиль) |
| 57 | Окончание (эндшпиль) |
| 58 | Правила дебюта | Теория | 3 |
| 59 | Запись партии |
| 60 | Различные виды преимуществ |
| 61 | Силовые методы борьбы | Практика | 1 |
| 62 | Оценка позиции | Теория | 1 |
| 63 | Тактические удары и комбинации | Практика | 11 |
| 64 | Нападение на фигуру созданием удара |
| 65 | Нападение на ключевые фигуры противника |
| 66 | Защита фигуры |
| 67 | Вилка |
| 68 | Обмен |
| 69 | Подставка |
| 70 | Контрудар |
| 71 | Связи фигур |
| 72 | Двойной удар |
| 73 | Ключевые фигуры |
| 74 | Атака с различных полей | Атака на ключевые фигуры в дебюте | Теория | 4 |
| 75 | Атака на ключевые фигуры по центру |
| 76 | Атака по флангам |
| 77 | Слабые факторы различных операций с фигурами |
| 78 | Опасность рокировки | Практика | 16 |
| 79 | Контратака после отражения удара |
| 80 | Контратака по центру |
| 81 | Контратака по флангам |
| 82 | Практические занятия |
| 83 |
| 84 |
| 85 |
| 86 |
| 87 |
| 88 | Специально подобранные позиции для атаки |
| 89 | Анализ партий различных шахматистов |
| 90 |
| 91 |
| 92 |
| 93 |
| 94 | Развитие фигур | Двойной удар | Практика | Нотация в настольных играх.  Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.  Обозначение фигур и терминов.  Запись начального положения.  Краткая и полная нотация.  Запись партии.  Ценность фигур на доске.  Примеры окончаний партий.  Решение учебных положений на конец партии в два хода с жертвой и без жертв.  Выявление причин поражения одной из сторон.  Дидактические задания «Поймай фигуру». | 8 |
| 95 | Сквозное нападение (рентген) |
| 96 | Перекрытие |
| 97 | Сочетание приемов нападения |
| 98 | Угроза ключевым фигурам в дебюте |
| 99 | Создание угрозы ключевым фигурам |
| 100 | О противодействии нападению на ключевые фигуры |
| 101 | Полезные и опрометчивые шаги |
| 102 | Что такое стратегия | Теория | 2 |
| 103 | Стратегический план |
| 104 | Открытие и закрытие центра и флангов | Практика | 4 |
| 105 | Взаимодействие сил |
| 106 | Активизация собственных фигур |
| 107 | Практическое занятие |
| 108 | Виды борьбы | Из чего состоит партия в настольной игре | Теория | 2 |
| 109 | Различные виды преимуществ |
| 110 | Силовые методы борьбы в некоторых настольных играх | Практика | 8 |
| 111 | Десять правил дебюта |
| 112 | Оценка позиции своих фигур |
| 113 | Практические занятия |
| 114 |
| 115 |
| 116 |
| 117 |
| 118 | Защита ключевых фигур | Тактические удары и комбинации | Теория | 1 |
| 119 | Нападение созданием удара | Практика | 2 |
| 120 | Нападение на фигуру устрашением защищающего удара |
| 121 | Защита фигуры | Теория | 1 |
| 122 | Вилка | Практика | 6 |
| 123 | Обмен |
| 124 | Подставка |
| 125 | Контрудар |
| 126 | Связи фигур |
| 127 | Двойной удар |
| 128 | Ослабление позиций противника | Атака на ключевые фигуры | Практика | 1 |
| 129 | Слабый пункт рокировки | Теория | 1 |
| 130 | Контратака на ключевые фигуры | Практика | 6 |
| 131 | Разбор подобранной позиции |
| 132 | Анализ партии лучших шахматистов |
| 133 | Практические занятия |
| 134 |
| 135 |
| 136 | Стратегическое планирование | Двойной удар | Теория | Нотация в настольных играх.  Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.  Обозначение фигур и терминов.  Запись начального положения.  Краткая и полная нотация.  Запись партии.  Ценность фигур на доске.  Примеры окончаний партий.  Решение учебных положений на конец партии в два хода с жертвой и без жертв.  Выявление причин поражения одной из сторон.  Дидактические задания «Поймай фигуру». | 4 |
| 137 | Сквозное нападение |
| 138 | Сочетание приемов нападения |
| 139 | Создание угрозы ключевой фигуре |
| 140 | Полезные и опрометчивые шаги | Практика | 7 |
| 141 | Тренировочные партии |
| 142 |
| 143 |
| 144 |
| 145 |
| 146 |
| 147 | Активность ключевых фигур | Борьба за центр | Теория | 1 |
| 148 | Оценка позиций ключевых фигур | Практика | 5 |
| 149 | Пять факторов, определяющих ценность фигур |
| 150 | Практическое управление по основам стратегии |
| 151 |
| 152 |
| 153 | Эндшпиль и окончание партии | Тактические удары и комбинации | Теория | 5 |
| 154 | Нападение на ключевую фигуру |
| 155 | Постановка определенных ситуаций |
| 156 | Вилка – метод победы |
| 157 | Рокировка – способ скорейшего проигрыша |
| 158 | Анализ партий шахматистов | Практика | 12 |
| 159 |
| 160 |
| 161 |
| 162 |
| 163 |
| 164 | Двойной удар |
| 165 | Контрудар |
| 166 | Практические занятия |
| 167 |
| 168 |
| 169 |

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле, М.: ФиС, 1965;

2. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. М.: ФиС, 1980;

3. Гришин В.Г., Ильин Е.И. Шахматная азбука. М.: ФиС, 1972;

4. Ильин Е. В стране шахматных королей. М.: «Малыш», 1985;

5. Майзелис И. Шахматы. М.: Детгиз, 1960;

6. шахматные доски с набором шахматных фигур;

7. интерактивная доска;

8. персональный компьютер;

9. материал для разработки новых настольных игр.