**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Алтайского края**

**Администрация Краснощековского района**

**МКОУ "Харловская СОШ "**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНОПедсовет № 1\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  от «22» 08 2024 г. |  | УТВЕРЖДЕНОдиректор школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Домненко А.МПриказ № от «22» 08 2024 г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

(ID 4991565)

**«Логика шахмат»**

для обучающихся 5 - 9 классов

**с. Харлово** **2024**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ЛОГИКА ШАХМАТ"

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.

**Новизна данной программы заключается** в разработке и использовании на

занятиях дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи),

компьютерных шахмат, активизирующих общие и индивидуальные логические

особенности обучающихся; в создании учебно-тематического плана, адаптированного к

условиям школы.

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 ученика в игровое действие,а не

пассивное

созерцание со стороны;

***Принцип доступности***, последовательности и системности изложения

программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной 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.

 Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям

шахматами, появление умений выстраивать

внутренний план действий, развивать пространственное воображение,

целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные

решения и нести ответственность за них.

***Основные методы обучения:***

Формирование шахматного мышления проходит через ряд этапов от повторения

в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике.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 (самостоятельное

составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в

определенное количество ходов и т.д.).

***Метод проблемного обучения***. Разбор партий мастеров разных направлений,

творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход

к решению сложившихся ситуаций.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение

самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

***Основные формы и средства обучения:***

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

Теоретические занятия, шахматные игры.

Участие в турнирах и соревнованиях.

Предметные компетенции обучающихся:

Техническая:

Участие в тренировочных играх, в соревнованиях по шахматам;

Решение шахматных задач и этюдов, сеансах одновременной игры.

Компетентностный подход выражен в:

Проведении инструктажей;

Применении индивидуальных форм работы;

Корректировке игры;

Рекомендациях по выполнению комбинаций.

Интеллектуальная:

Осуществление обучающимися анализа, прогноза игры;

Изучение специализированной литературы;

Просмотр и обсуждение сыгранных партий лучших шахматистов.

Компетентностный подход выражен:

В организации педагогом педагогического консультирования при

отборе тематического материала;

В проведении бесед;

В применении индивидуальных и групповых форм работы.

Формами отслеживания роста предметной компетенции являются:

Оценка результативности участия обучаемых в соревнованиях и первенствах по

шахматам. Определение уровня эрудиции обучаемых.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

"ЛОГИКА ШАХМАТ"

Создание условий для личностного и интеллектуального развития

обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга

посредством обучения игре в шахматы.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ЛОГИКА ШАХМАТ" В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

**Объем программы:** программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса

отводится 3 часа в неделю (34 занятия за год).

**Режим занятий:** Занятия проводятся 1 раз в неделю. Режим занятий обусловлен

нормативно-правовой общеобразовательной базой.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные

(игровая деятельность).

**Для закрепления знаний** обучающихся используются дидактические задания и позиции для

игровой практики.

 Весь учебный материал программы распределён в соответствии с принципом последова-

тельного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и

навыков. Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование

игровых ситуаций. Для закрепления знаний используются дидактические задания и позиции

для игровой практики.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ЛОГИКА ШАХМАТ"

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

Теоретические занятия, шахматные игры.

Участие в турнирах и соревнованиях.

Предметные компетенции обучающихся:

**СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**"ЛОГИКА ШАХМАТ"**

5 - 9 КЛАСС

Блок 1.

 **1.Организационный момент. Знакомство.**

Организационное занятие. Знакомство с детьми. Постановка задач на год.

Правила техники безопасности. Этика поведения шахматиста во время игры.

Шахматная доска. Шахматные фигуры.

1. **Разбор дебютов**.

Дебют. Принципы развития дебюта. Основные цели дебюта. Главное – быстрое

развитие фигур и борьба за центр. Классификация дебютов. Дебют, с которого нередко

делается мат. Преждевременный выход ферзем. Тренировочные партии.

1. **Три правила дебюта.**

Различные системы проведения шахматных турниров.

Особенности шахматной борьбы. Игровые пути шахматной доски. Обозначение поля

шахматной доски, о шахматных фигурах; шахматной нотации. Ходы фигур, поле под

ударом. Цель игры в шахматы. Шахматные ситуации (шах, мат, пат). Рокировка.

Взятие на проходе. Превращение пешки. О правах и обязанностях игрока.

1. **Нападение и защита. Размен.**

Сравнительная ценность фигур. Размен. Из чего состоит шахматная партия: начало

(дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль). Десять правил для

начинающих в дебюте. Записи партии. Различные виды преимущества.

1. **«Силовые» методы в шахматах.**

Силовые методы борьбы. Оценка позиции. Шахматные разряды и звания. Рейтинг-лист.

1. **Активность – важнейший принцип игры шахмат.**

Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат в один ход и несколько ходов.

Двойной, вскрытый шах.

1. **Основные цели дебюта.**Обмен. Подставка. Контрудар. Связи фигур. Двойной удар. Сквозное нападение

(рентген). Перекрытие. Сочетание приемов нападения. Угроза мата в один ход. Создание

угрозы мата. О противодействии угрозы мата. Полезные и опрометчивые шаги.

Тренировочные партии.

Блок 2.

1. **Как разыгрывать дебют.**

Тактика. Тактические удары и комбинации. Нападение на фигуру созданием удара.

Нападение на фигуру устрашением защищающего удара. Защита фигуры. Вилка.

1. **Дебютные ловушки.**
2. **Расположение пешек и пешечные слабости.**
3. **Три стадии шахматной партии.**
4. **Стратегические цели.**

Что такое стратегия и стратегический план. Мобилизация сил. Борьба за центр. Центры

открытые, закрытые, фиксированные.

1. **Быстрое развитие фигур.**
2. **Направленная борьба за центр.**
3. **Классификация дебютов.**

Блок 3.

1. **Дебют четырёх коней.**
2. **Шотландская партия.**
3. **Защита Каро-Канн.**
4. **Ферзевой гамбит.**

Эндшпиль. Курс шахматных окончаний. Пешечные окончания. Правило квадрата. Король

и пешка против короля. Оппозиция. Золотое правило оппозиции. Король гуляет по

треугольнику. Цунгванг. Ладейные, коневые и слоновые окончания. Правила игры в

эндшпиле. Практические занятия. Тренировочные партии.

1. **Практическое занятие.**
2. **Решение шахматных задач.**
3. **Развитие фигур.**

Проведение занятий с детьми, у которых возникают трудности с усвоением программы, а

также с учащимися, которые способны на изучение материала быстрее и глубже

остальных

1. **Владение открытыми линиями.**

Линейный мат двумя ладьями. Мат ферзем и ладьей. Детский мат. Тренировочные партии.

1. **Слабые и сильные поля.**
2. **Ослабление позиции короля.**

Проведение сеансов одновременной игры.

1. **Контрольные упражнения.**

Блок 4.

1. **Как не надо и как надо атаковать короля.**
2. **Атака на слабый пункт f7 f2.**
3. **Атака на не рокированного короля.** Решение задач и этюдов. Ознакомление с

шахматными задачами и этюдами, их решение, определение победителей.

1. **Не рокируй под атаку.**

 **32.Расположение пешек после рокировки.**

 **33.Фигурная атака.** Подведение итогов. Обзор выполнения поставленных задач.

Сеансы одновременной игры.

1. **Шахматный турнир**

**ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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.

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

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

*Регулятивные универсальные учебные действия:*

формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать

достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

оценивание получающегося результата и соотнесение его с изначальным

замыслом, выполнение по необходимости коррекции.

соотнесение целей с возможностями

определение временных рамок

определение шагов решения задачи

видение итогового результата

распределение функций между участниками группы

поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений

*Познавательные универсальные учебные действия:*

умение задавать вопросы

умение получать помощь

умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтамиумение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление

целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением

недостающих компонентов;

построение логической цепи рассуждений.

*Коммуникативные универсальные учебные действия:*

умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на

предметном знании)

способность принять другую точку зрения, отличную от своей;

способность работать в команде;

выслушивание собеседника и ведение диалога.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Познакомить с шахматными терминами и шахматным кодексом.

Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими

фигурами.

Сформировать умение ставить мат с разных позиций.

Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов.

Сформировать умение записывать шахматную партию.

Сформировать умение проводить комбинации.

Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные

формы волевого управления поведением.

 **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п**  | **Наименование разделов и тем программы**  | **Количество часов**  | **Основное содержание**  | **Основные виды деятельности**  | **Электронные (цифровые) образовательные ресурсы**  |
| 1 | Блок 1 |  8  | Организационный момент. Знакомство. Этика поведения шахматиста во время игры. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Положение фигур на доске. Запись шахматной партии. 2 3 Правила шахматной игры. 3 4 Дебют.Три правила дебюта. 4 5 Нападение и защита. Размен. 5 6 «Силовые» методы в шахматах. 6 7 Активность – важнейший принцип игры шахмат. 7 8 Основные цели дебюта. |  |  |
| 2 | Блок 2 |  8  | Как разыгрывать дебют. 1 10 Дебютные ловушки. 2 11 Расположение пешек и пешечные слабости. 3 12 Три стадии шахматной партии. 4 13 Стратегические цели. 5 14 Быстрое развитие фигур. 6 15 Направленная борьба за центр. 7 16 Классификация дебютов. |  |  |
| 3 | Блок 3 |  11  | Дебют четырёх коней. 1 18 Шотланская партия. 2 19 Защита Каро-Канн. 3 20 Ферзевой гамбит. 4 21 Практическое занятия. Тренировочные партии. 5 22 Решение шахматных задач. 6 23 Развитие фигур. 7 24 Владение открытыми линиями. 8 25 Слабые и сильные поля. 9 26 Ослабление позиции короля. 10 27 Контрольные упражнения. |  |  |
| 4 | Блок 4 |  7  | Как не надо и как надо атаковать короля. 1 29 Атака на слабый пункт f7 f2. 2 30 Атака на не рокированного короля 3 31 Не рокируй под атаку. 4 32 Расположение пешек после рокировки. 5 33 Фигурная атака. 6 34 Шахматный турнир. 7 |  |  |
| **ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ** |  34  |  |

 **ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п**  | **Тема урока**  | **Количество часов** | **Электронные цифровые образовательные ресурсы**  |
| **Всего**  | **Контрольные работы**  | **Практические работы**  |
| 1 | Организационный момент. Знакомство. Этика поведения шахматиста во время игры. |  1  |  |  |  |
| 2 | Шахматная доска. Шахматные фигуры. Положение фигур на доске. Запись шахматной партии. |  1  |  |  1  |  |
| 3 | Правила шахматной игры. |  1  |  |  1  |  |
| 4 | Дебют.Три правила дебюта |  1  |  |  1  |  |
| 5 | Нападение и защита. Размен. |  1  |  |  1  |  |
| 6 | «Силовые» методы в шахматах. |  1  |  |  1  |  |
| 7 | Активность – важнейший принцип игры шахмат |  1  |  |  1  |  |
| 8 | Основные цели дебюта. |  1  |  |  1  |  |
| 9 | Как разыгрывать дебют. |  1  |  |  1  |  |
| 10 | Дебютные ловушки. |  1  |  |  1  |  |
| 11 | Расположение пешек и пешечные слабости. |  1  |  |  1  |  |
| 12 | Три стадии шахматной партии. |  1  |  |  1  |  |
| 13 | Стратегические цели. |  1  |  |  1  |  |
| 14 | Быстрое развитие фигур. |  1  |  |  1  |  |
| 15 | Направленная борьба за центр. |  1  |  |  1  |  |
| 16 | Классификация дебютов. |  1  |  |  1  |  |
| 17 | Дебют четырёх коней. |  1  |  |  1  |  |
| 18 | Шотланская партия. |  1  |  |  1  |  |
| 19 | Защита Каро-Канн. |  1  |  |  1  |  |
| 20 | Ферзевой гамбит |  1  |  |  1  |  |
| 21 | Практическое занятия. Тренировочные партии. |  1  |  |  1  |  |
| 22 | Решение шахматных задач. |  1  |  |  1  |  |
| 23 | Развитие фигур. |  1  |  |  1  |  |
| 24 | Владение открытыми линиями. |  1  |  |  1  |  |
| 25 | Слабые и сильные поля. |  1  |  |  1  |  |
| 26 | Ослабление позиции короля |  1  |  |  1  |  |
| 27 | Контрольные упражнения. |  1  |  |  1  |  |
| 28 | Как не надо и как надо атаковать короля |  1  |  |  1  |  |
| 29 | Атака на слабый пункт f7 f2. |  1  |  |  1  |  |
| 30 | Атака на не рокированного короля |  1  |  |  1  |  |
| 31 | Не рокируй под атаку. |  1  |  |  1  |  |
| 32 | Расположение пешек после рокировки. |  1  |  |  1  |  |
| 33 | Фигурная атака. |  1  |  |  1  |  |
| 34 | Шахматный турнир. |  1  |  |  1  |  |
| **ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ** |  34  |  0  |  33  |  |