

**МОУ «Керебелякская основная общеобразовательная
школа имени И. Осмина»**

«Утверждаю»

Директор МОУ «Керебелякская
ООШ имени И. Осмина»

« 07 » 07 2023.

Алексеев В.В.



«Согласовано»

Зам. директора по УВР

Анисимова Н.П.

« 07 » 07 2023г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Шахматное королевство»
(физкультурно – спортивная направленность)**

Срок реализации 1 год

Руководитель Алексеев В.В. учитель математики

2023 год

Данная программа реализуется на базе МОУ «Керебелякская оош имени И. Осмина»

Пояснительная записка

Программа кружковой деятельности «Шахматное королевство» разработана на основе ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует и обучение игре в шахматы.

Шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль.

Программа кружковой деятельности рассчитана на детей младшего школьного возраста. Срок её реализации 1 год. Программа предполагает организацию совместной и самостоятельной деятельности 2 раза в неделю.

Актуальность.

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию логического мышления, суждений, умозаключений, учит ребёнка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; вырабатывает умение вести точные и глубокие расчёты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, дерзости, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формируют волю.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Новизна

Дополнительная образовательная программа для детей младшего школьного возраста «Шахматное королевство» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в школьном возрасте.

Шахматы помогают гиперактивным малышам стать спокойнее, уравновешеннее, учат длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития младших школьников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы

Задачи:

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре; - умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес; - овладение навыками игры в шахматы.

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

Воспитательные:

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Методы, используемые в обучении младших школьников

Формирование шахматного 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.

На начальном этапе **преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы.**

Они применяются:

- При знакомстве с шахматными фигурами.
- При изучении шахматной доски.
- При обучении правилам игры.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным **методом** становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребенок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: *анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход*. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры.

При изучении дебютной теории основным **методом** является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок продельвает 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 игре.

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.

Просмотр и обсуждение видеоматериала

Участие в турнирах и соревнованиях.

Ожидаемые результаты освоения программы

В результате освоения программы школьник будет:

- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление и применять элементарные правила игры;
- играть малым числом фигур;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- владеть основными шахматными терминами;
- иметь представление о некоторых тактических приемах;
- взаимодействовать со сверстниками и взрослыми;
- самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах;
- увеличится словарный запас детей, расширится кругозор.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты	<ul style="list-style-type: none"> – развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения; – развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; – развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей; – развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций; – формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни
Метапредметные результаты:	<ul style="list-style-type: none"> – овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; – формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; – готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества; – овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.
Предметные результаты:	<ul style="list-style-type: none"> – формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации; – овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.); – взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом; – выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций; -развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

К концу учебного года дети должны 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;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

- 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.

Содержание программы

Особенность программы кружковой деятельности «Шахматное королевство» в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Школьники знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов
I.	Шахматная доска	2
II.	Шахматные фигуры	10
III.	Начальная расстановка фигур	2
IV.	Ходы и взятие фигур. Практические игры	18

№ п/п	Тема
1	Шахматная доска
2	Знакомство с шахматными фигурами
3	Начальная расстановка фигур
4	Шахматная доска и фигуры
5	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья
6	Ладья в игре
7	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.
8	Слон в игре
9	Ладья против слона
10	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь
11	Ферзь в игре
12	Ферзь против ладьи и слона
13	Знакомство с шахматной фигурой. Конь
14	Конь в игре
15	Конь против ферзя, ладьи, слона
16	Знакомство с пешкой
17	Пешка в игре
18	Пешка против ферзя, ладьи, слона
19	Знакомство с шахматной фигурой. Король
20	Король против других фигур
21	Шах
22	Шах
23	Мат. Цель шахматной партии
24	Мат
25	Ставим мат

26	Ставим мат
27	Ничья, пат
28	Рокировка
29	Рокировка
30	Шахматная партия
31	Шахматная партия
32	Шахматная партия
33- 34	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами