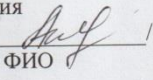
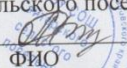


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа Гайтерского сельского поселения Комсомольского
муниципального района Хабаровского края

«Согласовано» Заместитель директора по УВР МБОУ СОШ Гайтерского сельского поселения Андрянова Д.Д. /  / ФИО «27» августа 2021 г.	«Утверждаю» Директор МБОУ СОШ Гайтерского сельского поселения Маламен Е.В. /  / ФИО Приказ № 50 от «27» августа 2021 г.
--	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности «Шахматы – это модно»

2 класс

базовый уровень обучения

Составитель:

Павленко Н.Д.

учитель начальных классов

с.п.Гайтер

2021-2022 учебный год

Аннотация к рабочей программе по внеурочной деятельности

«Шахматы – это модно» 2 класс

Рабочая программа разработана на основе следующих нормативно – правовых документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 279-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Федеральный государственный образовательный стандарт <http://минобрнауки.рф/documents/336>
3. Приказ Минобрнауки РФ от 5 марта 2004 г. N 1089 "Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования" с изменениями и дополнениями от 23 июня 2015 г.
4. Примерная основная образовательная программа начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15).
5. Учебный план МБОУ СОШ Гайтерского с.п.
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 20.05.2020 г. № 254 «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность».
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 986 от 4.10.2010 г. «Об утверждении федеральных требований к образовательным учреждениям в части минимальной оснащенности учебного процесса и оборудования учебных помещений»

Данная рабочая программа направлена на развитие интеллекта личности ребёнка младшего школьного возраста, обучение детей основам шахматной и шашечной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

Цель программы - создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы ребенка; формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры и игры в шашки.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

Обучающие:

- обучение основам игры в шашки и шахматы;
- обучение комбинациям, теории и практике игры в шашки и шахматы.

Воспитательные:

- воспитание отношения к игре в шахматы и шашки как к серьезным, полезным и нужным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- воспитание настойчивости, целеустремленности, находчивости, внимательности, уверенности, воли, трудолюбия, коллективизма;
- выработка у обучающихся умения применять полученные знания на практике;
- создать ситуации успеха для каждого ребёнка.

Развивающие:

- развитие стремления детей к самостоятельности;
- развитие умственных способностей обучающихся: логического мышления, умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образное и аналитическое мышление;
- осуществление всестороннего физического развития обучающихся;
- формирование и развитие коммуникативных способностей ребенка.

В результате занятий предполагается развить следующие качества личности: целеустремленность, настойчивость, уверенность, умение логически мыслить, память, силу воли, радость творчества.

Реализация данной программы осуществляется на занятиях в форме игр, эстафет, упражнений, бесед, конкурсов с использованием методического пособия в виде «карточек - заданий» для каждого ребёнка .

Занятия проводятся 1 раза в 2 недели, продолжительность занятий – 30-40 минут.

Этапы реализации программы: 1 год.

Занятия по данной программе носят интегрированный, занимательный и побудительный характер, они построены в форме игры, что делает их интересными для детей.

Рабочая программа включает в себя: основные содержательные линии курса, планируемые результаты, содержание программы, формы оценивания, календарно-тематический план.

Планируемые результаты и способы определения их результативности.

- 1.Обучить шахматной и шашечной игре как можно больше дошкольников.
- 2.Подготовить детей к школе благодаря шахматам и шашкам; развивать их интеллектуальный уровень, логическое мышление, память, внимание, усидчивость, общение.
- 3.Довести обучение игре в шахматы и шашки детей дошкольного возраста до более высокого уровня.

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.

Итогом реализации дополнительной образовательной программы является организация тренировочных турниров, эстафет, викторин, соревнований.

Формы подведения итогов реализации программы.

Способом определения результативности реализации программы дополнительного образования «Шахматы – это модно» является диагностика. Диагностирование детей проводится в игровой форме, 2 раза в год (сентябрь и май).

В режиме дня педагог создает диагностические ситуации, чтобы оценить индивидуальную динамику детей и скорректировать свои действия. Каждый ответ оценивается по трех бальной системе:

3 балла - ребенок самостоятельно выполняет диагностическое задание

2 балла – ребенок понимает инструкцию воспитателя, результат появляется при незначительной помощи воспитателя

1 балл - ребенок не понимает или не выполняет задание.

Критерии уровней развития детей

Высокий:

ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита

ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов. У ребенка развито логическое мышление.

Средний:

ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

Низкий:

ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел программы	Форма аттестации контроля	Количество часов
1	Организационное занятие.	Игра «Собери пазлы». Дети должны собрать произвольно разрезанную шахматную доску.	0,5
2	История возникновения шашечной игры. Знакомство с шашечной доской.	Игра «Пятый лишний». На карточках шахматные фигуры, пешки, фишки и т. д. Найти лишнюю фигуру.	1,5
3	Азбука шашечной игры.	Игра «Смотрите внимательно». На произвольном отрывке шашечной доски расположить	2

		фишки произвольно. Дать посмотреть внимательно, а затем на своих карточках дети должны расставить фишки по памяти.	
4	Правила шашечной игры.	Игра «Найди ошибку»	3
5	Игра «Русские шашки	Игра «Учимся считать». На шашечной таблице, (на белых клетках нарисованы числа по шашечным фишкам, а на черных клетках надо положить цифры, которые соответствуют числу фишек. Вариант: дать команду на пространственную ориентировку.	2,5
6	Общие принципы разыгрывание партии	Игра «Зеркало». Дети должны выложить фишки в зеркальном отображении.	2
7	Знакомство с сильными и слабыми фигурами в шахматах. Знакомство с легкими и тяжелыми фигурами в шахматах.	Игра «Что изменилось?». На доске 5-6 фигур. Убрать фигуру, добавить или изменить местоположение	2
8	Шах и мат.	Игра «Правильно-неправильно». На доске распложены фигуры в исходной позиции. Какие занимают свой «домик», а какие «заблудились»?	1,5
9	Игра в шахматы.	Игра «Узнай по описанию». Описывается фигура, дети угадывают.	1,5
10	Шахматный турнир «Наш лучший шахматист»		0,5
	Всего часов		17

Содержание разделов программы

1. Организационное – 0,5 ч.

Знакомство с шахматной доской. Место шашек в мировой культуре. Роль шашек в воспитании и развитии личности. Особенности психологической подготовки юного шашиста. Проведение диагностики.

1. Игра по правилам
2. Физминутка
3. Игры на развитие внимания.

4. Релаксация

2. История возникновения шашечной игры. Знакомство с шашечной доской. – 1,5 ч

Поля, линии, их обозначение. Легенда о возникновении шашек. Ходы и взятие фигур.

1. Игра по правилам
2. Физминутка
3. Игры на развитие памяти.
4. Релаксация

3. Азбука шашечной игры.-2ч.

Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

1. Игра по правилам
2. Физминутка
3. Дидактические игры на развитие мышления.
4. Релаксация

4. Правила шашечной игры -3ч.

Беседа о правилах шашечной игры.

1. Игра по правилам
2. Физминутка
3. Дидактические игры на пространственную ориентировку.
4. Релаксация

5. Игра «Русские шашки»-2,5ч.

Способы защиты. Открытые и двойные ходы. Обучение алгоритму хода. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Решение упражнений на выигрыш в различное количество ходов.

- 1.Пальчиковая гимнастика
- 2.Игра по правилам
- 3.Физминутка
- 4.Дидактические игры на развитие памяти.
- 5.Релаксация

6. Общие принципы разыгрывание партии-2ч.

Понятие о шашечном турнире. Правила поведения при игре в шашечных турнирах. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация. Анализ учебных партий, игровая практика.

- 1.Пальчиковая гимнастика

- 2.Игра по правилам
- 3.Физминутка
- 4.Дидактические игры на развитие памяти.
- 5.Релаксация

7. Знакомство с сильными и слабыми фигурами в шахматах. Знакомство с легкими и тяжелыми фигурами в шахматах- 2 ч.

Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

- 1.Пальчиковая гимнастика
- 2.Игра по правилам
- 3.Физминутка
- 4.Дидактические игры на развитие мышления.
- 5.Релаксация

8. Игра в шахматы-1,5ч.

Решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную тему.

- 1.Пальчиковая гимнастика
- 2.Игра по правилам
- 3.Физминутка
- 4.Дидактические игры на развитие памяти.
- 5.Релаксация

9.Шах и мат-1,5ч.

Тактические приемы и особенности их применения

- 1.Пальчиковая гимнастика
- 2.Игра по правилам
- 3.Физминутка
- 4.Дидактические игры на развитие памяти.
- 5.Релаксация

10. Шахматный турнир «Наш лучший шахматист»-0,5ч.

Подведение итогов за год, выступлений детей.

- 1.Пальчиковая гимнастика
- 2.Игры по правилам
- 3.Физминутка
- 4.Дидактические игры
- 5.Релаксация

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Сентябрь

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в Шахматная доска. шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
3-я неделя	Шахматная доска	Продолжать знакомить с шахматной доской. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться Продолжить знакомить детей с шахматным королевством,	Рисование шахматной Доски
5-я неделя	Шахматная доска Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством, Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия "горизонталь", "вертикаль",	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседа». И.Г. Сухина.

Октябрь

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
2-я неделя	Шахматная доска. «Шахматная эстафета».	Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. "Составь доску "Шахматное лото", "Пройди и назови поле".
4-я неделя	Шахматные Фигуры	Продолжать знакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", Угадай", "Что общего?"

--

Ноябрь

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Начальное Положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
3-я неделя	Слон.	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических Навыков	Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
5-я неделя	Слон.	Отрабатывать практические навыками. Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы "Шахматной шкатулки" Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	Практические навыки.

Декабрь

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Ладья.	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание.	Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Ответы на вопросы "Шахматной шкатулки"

3-я неделя	Ладья против слона.	отрабатывать практические фигуры", навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику игры,	Дидактические задания "Перехитри часовых", , "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона,
5-я неделя	Ладья.	Отрабатывать практические Навыки	Практически упражнения. Загадки из тетрадки.

Январь

Тема	Программные задачи	Методические приёмы
<i>Ферзь.</i>	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые»
Ферзь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	"Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Февраль

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Ферзь против ладьи и слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
3-я неделя	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Март

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
3-я неделя	Пешка.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля"

5-я неделя	<i>Пешка.</i>	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками».	Дидактические задания: "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие"

Апрель

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
2-я неделя	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками».	Дидактические игры: "Ограничение подвижности".
4-я неделя	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей . не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в Показать, как ходит король. начальном положении. Разучить правило «Королей Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь".

Май

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие".

		Активизировать словарь.	
3-я неделя	Игра в парах.	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практические упражнения.
4-я неделя	Турнир на лучшего игрока.	Закрепить знания почему слонов надо быстрее выводить в центр.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.

Вид и форма контроля, форма предъявления результата.

Диагностирование детей проводится в игровой форме, 2 раза в год (сентябрь и май).