

Приложение к основной образовательной программе
Основного общего образования
МКОУ «Средняя общеобразовательная школа» д.Хвощи

**Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Шахматы»
(Решение шахматных задач)**

Срок реализации : 1 год (краткосрочный)

Количество часов: 34 часов

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Решение шахматных задач» является адаптированной, составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования и авторской программы И.Г.Сухина «Шахматы – школе» (рекомендована Министерством образования РФ). Главная особенность курса «Решение шахматных задач» заключается в том, что он является здоровьесберегающим, использующим новую образовательную задачуную технологию обучения - «Технологию развития способности действовать “в уме” с использованием шахматного материала». И это обеспечивает почти 100% положительную мотивацию у детей, потому что проигравших нет, а технология работы – задачная. Задачи в курсе – занимательные, нестандартные, требующие творческого подхода. Эти задачи одновременно нагружают оба полушария ученика: и левое, ответственное за развитие логического мышления, и правое, ответственное за развитие творческого мышления.

Способность действовать “в уме” – универсальная характеристика человеческого сознания, один из важнейших показателей общего развития психики человека, который не относится ни к одному из традиционно выделяемых психических процессов, а представляет собой нерасторжимое единство воображения, внимания, памяти и мышления. Базовое научно-обоснованное целеполагание программы ориентировано на решение фундаментальных задач, стоящих перед системой образования, соответствующих требованиям ФГОС начального общего образования по общеинтеллектуальному направлению.

Цель курса: Формирование способности «действовать в уме».

Задачи курса:

образовательные:

- обучать азам шахматной игры – правила, начало и окончание партии, запись партии
- обучать основным тактическим приемам
- обучать основам стратегии
- обучать понятиям дебюта, миттельшпиля, эндшпиля, особенностям стратегии в каждом из этапов
- обучать основным правилам оценки позиции и пониманию того, что ни одно из этих правил не действует в 100% случаев.

развивающие:

- развивать аналитическое мышление, внимательность, усидчивость
- развивать такие качества, как восприятие, воображение, память, начальные формы волевого управления поведением

воспитательные:

- воспитывать уважение к партнеру, самодисциплину, умение владеть собой
- воспитывать уважительное отношение к правилам, нормам поведения.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты освоения курса:

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества;
- 2) формирование уважительного отношения к иному мнению
- 3) овладение навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 4) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 5) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 6) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

- 7) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 8) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 9) наличие мотивации к творческому труду, работе на результат.

Метапредметные результаты освоения курса:

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- 9) овладение навыками смыслового чтения различных текстов в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений;
- 11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности в соответствии с содержанием учебного предмета;
- 15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 16) умение работать в материальной и информационной среде общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием учебного предмета.

Предметные результаты освоения курса:

- 1) использование знаний для описания и объяснения пространственных отношений;
- 2) овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, измерения, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- 3) умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать фигуры, работать с диаграммами, цепочками, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- 4) приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

В результате освоения программы у выпускников будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

Ученик научится

В сфере личностных универсальных учебных действий будут сформированы внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение.

В сфере регулятивных универсальных учебных действий ученики овладеют всеми типами учебных действий, направленных на организацию своей работы в образовательном учреждении и вне его, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

В сфере познавательных универсальных учебных действий ученики научатся воспринимать и анализировать сообщения, использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач.

В сфере коммуникативных универсальных учебных действий ученики приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с педагогом и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в сообщениях, важнейшими компонентами которых являются тексты.

Ученик получит возможность научиться:

- выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
- устойчивому учебно-познавательному интересу к новым общим способам решения задач;
- адекватному пониманию причин успешности/неуспешности учебной деятельности;
- положительной адекватной дифференцированной самооценке на основе критерия успешности реализации социальной роли «хорошего ученика»;
- компетентности в реализации основ гражданской идентичности в поступках и деятельности;
- способности к решению моральных дилемм на основе учёта позиций партнёров в общении, ориентации на их мотивы и чувства, устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям;
- установке на здоровый образ жизни и реализации её в реальном поведении и поступках;
- осознанным устойчивым эстетическим предпочтениям и ориентации на искусство как значимую сферу человеческой жизни;
- эмпатии как осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им, выражающихся в поступках, направленных на помощь и обеспечение благополучия.

7 класс

2.1 Содержание курса

Раздел учебного курса,	Элементы содержания	Количество часов	Характеристика деятельности обучающихся	Универсальные учебные действия
Тактические удары в практической партии	Многоходовые комбинации на отвлечение, завлечение, двойной удар	6	Проверка примеров на компьютере, закрепление основных тактических приемов	Формировать логику, уважительное отношение к занятиям интеллектуальной деятельностью. Пропагандировать здоровый образ жизни.
Тактические приемы в партиях ведущих шахматистов мира	Комбинации на отвлечение, завлечение, двойной удар в партиях чемпионов мира	2	Закрепление основных тактических приемов, отработка на компьютере	Развивать Логика, изобретательность, смекалку, находчивость, внимание. Развивать творческие способности, умение фантазировать.
Математика на шахматной доске	Использование математических методов решения на шахматной доске	6	Решение задач на использование арифметических и геометрических приемов	Воспитание культуры общения со сверстниками и сотрудничества в условиях учебной, игровой и соревновательной деятельности.
Конкурсы решения задач	Повторение пройденного материала	3	Закрепление понятия арифметических и геометрических свойств шахматной доски, изучение учебных примеров	Создание позитивного эмоционального фона, жизнерадостности. Развивать интерес к интеллектуальной деятельности, понимание значения шахмат в жизни человека.
Перекрытие и блокировка	Изучение шахматных комбинаций на пересечение линий действия шахматных фигур	6	Решение сложных комбинаций с сочетанием типовых тактических приемов	Способствовать воспитанию чувства коллектива, сплочённости.

				Развивать логику, фантазию, изобретательность
Решение задач по теме	. Повторение пройденного материала	4	Закрепление навыков и умений	Повышение физической и умственной работоспособности школьника. Прививать любовь к аналитической деятельности.
Сложные комбинации в практических партиях	Изучение партий ведущих шахматистов мира, насыщенных комбинационной борьбой	8	Продолжение знакомства с творчеством лучших гроссмейстеров мира	Формировать потребность к систематическим занятиям шахматами. . Развивать логику, фантазию, изобретательность

2.2. Календарно – тематическое планирование

№	Тема	Дата проведения
Раздел 1.	Тактические удары в практической партии	
	Комбинации на отвлечение	
	Комбинации на уничтожение пешечного прикрытия	
	Комбинации на завлечение	
	Мельница	
	Комбинации на двойной удар	
Раздел 2.	Тактические приемы в партиях ведущих шахматистов мира	
	Знакомство с комбинациями Рети и Торре	
	Знакомство с комбинациями Кереса и Геллера	
Раздел 3.	Математика на шахматной доске	
	Подсчет темпов в эндшпиле	
	Ключевые поля в пешечном эндшпиле	
	Поля соответствия	
	Правило квадрата	
	Квадрат Студенецкого	
Раздел 4.	Конкурсы решения задач	
	Решение задач на компьютере	
	Решение задач на компьютере	
	Решение задач на компьютере	
Раздел 5.	Перекрытие и блокировка	
	Перекрытие в эндшпиле	
	Перекрытие в миттельшпиле	
	Перекрытие в этюдах	
	Блокировка в эндшпиле	

	Блокировка в миттельшпиле	
	Блокировка в этюдах	
Раздел 6.	Решение задач по теме	
	Конкурс решения задач	
	Поиск задач в интернете	
	Решение задач на компьютере	
	Решение задач на компьютере	
Раздел 7.	Сложные комбинации в практических партиях	
	Творчество Ананда	
	Творчество Иванчука	
	Творчество Крамника	
	Творчество Топалова	
	Творчество Гельфанда	
	Творчество Карлсена	
	Творчество Карякина	
	Подведение итогов, задание на лето	

Приложение

Дидактические игры и игровые задания.

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

“Волшебный мешочек”. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

“Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

“Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

“Большая и маленькая”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

“Кто сильнее?”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

“Да или нет?”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Не зевай!”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

“Игра на уничтожение” – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание. *Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Приложение 2.

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“Поймай ладью”. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“Выведи фигуру”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“Поставь мат “повторюшке” в один ход”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Выигрыш материала”. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“Мат в два хода”. Белые начинают и дают мат в два хода.

“Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.