

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Верхнекужебарская средняя общеобразовательная школа имени В..П. Астафьева»

УТВЕРЖДАЮ:
Директор школы
_____ Н.Л. Брезгина

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социальной направленности
«Белая ладья»**

на 2023-2024 учебный год
Возраст обучающихся 7-14 лет,

Срок реализации – 1 год

Согласовано:
Зам. Директора по воспитательной работе
_____ А.А. Крыжановская

с. Верхний Кужебар 2023г.

Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематическое планирование	6
3.	Содержание программы	7
4.	Контрольно-оценочные средства	11
5.	Условия реализации программы	11
	• Учебно-методическое обеспечение	
	• Материально-техническое обеспечение	
	• Список литературы	
6.	Приложения	13

1. Пояснительная записка

В современном обществе уже является общепризнанным тот факт, что человеку для жизни нужны не только не только профессиональные навыки, которые повышают шансы на успех, но и являются основой повышения качества жизнедеятельности. Soft-skills (или гибкие навыки) подразумевают большой спектр умений, которые помогают человеку работать в команде, осознавая общую цель и понимая вклад каждого в её достижение, вести переговоры и разрешать конфликты, мыслить креативно и конструктивно, учиться и жить в системе постоянных изменений. Soft-skills навыки развиваются на протяжении жизнедеятельности человека только в том случае, если сам человек желает их развивать. Подростковый возраст – возраст потребности в общении. Именно поэтому он наиболее важен для развития данной группы навыков. Однако обучать самим навыкам чрезвычайно сложно: нужна высокая личностная мотивация и потребность в самоактуализации, желание человека измениться и пр. Поэтому представляется необходимым вовлечение подростков в сферу, с одной стороны, интересующую их в качестве полезного досуга и удовлетворяющую их потребность в общении, а с другой стороны – направленную на развитие такого Soft-skills навыка, как умение выстраивать любую коммуникацию с членами своей команды.

Обучение шахматам в школе можно подойти через реализацию дополнительной общеразвивающей программы в центре гуманитарного и цифрового профиля «Точка роста» с применением необходимого оборудования, которое есть в образовательном пространстве. Кроме того, здесь решаются и другие важные задачи:

- обучение умению работать в команде;
- обучение умению понимать и принимать общую цель и задачи;
- обучение умению создавать продукт тележурналистики и пр.

Также программа предусматривает направленность профессионального ориентирования обучающихся на сферу журналистики и смежные с ней области деятельности.

Данная программа соответствует требованиям МБОУ Верхнекужебарская СОШ.

«Белая ладья» для групп первого года обучения, доминирующий возраст – 7-14 лет.

Краткая характеристика группы:

Возраст детей, участвующих в реализации программы **«Белая ладья»** – 7-14 лет.

Сроки реализации программы – 1 год. Дети посещают занятия организованными группами, занятия проходят в группах по 10-12 человек. Состав групп разновозрастной, в объединении занимаются как мальчики, так и девочки,

комплектование групп осуществляется на добровольной основе, исходя из интересов и потребностей детей и их родителей. Первый год обучения занятия проходят 2 раза в неделю по 1 часу и составляют 70 часов в год.

Основной целью является:

Выявление и реализация творческих возможностей ребёнка, способствование повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, профилактика асоциального поведения детей и подростков

Задачи:

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;

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.

Ожидаемый результат программы первого года обучения

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.

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.

Календарно-тематический план

первого года обучения

№ п/п	Тема	Теория	Практика	Всего
1.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА	2		2
2.	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ	2		2
3.	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР	1		1
4.	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	26	26	52
5.	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ	2	1	3
6.	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ	1	2	3
7.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА	1	1	2
8.	ТРЕНИРОВОЧНЫЕ И ТУРНИРНЫЕ ПАРТИИ		5	5
	Итого:	35	35	70

№п/п	Тема учебного занятия	теория	практика	Всего часов	Дата проведения занятия
	Шахматная доска	2		2	сентябрь октябрь ноябрь
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1		1	
2	Диагональ. Отличие	1		1	

	диагонали от горизонтали и вертикали.				
	Шахматные фигуры	2		2	
3	Белые и черные фигуры. Ладья	1		1	
4	Ферзь, конь, пешка	0,5		0,5	
5	Король. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры.	0,5		0,5	
	Начальная расстановка фигур	1		1	
6	Расстановка фигур перед шахматной партией	1		1	
	Ходы и взятие фигур	16	18	34	
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1		1	
8	Ладья. Ход ладьи. Взятие.	0,5	0,5	1	
9	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие	0,5	0,5	1	
10	Слон. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны.		1	1	
11	Ладья против слона		1	1	
12	Дидактические задания. “Перехитри часовых”, “Сними часовых”,		1	1	
13	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие.	1	1	2	
14	Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона		1	1	декабрь
15	Конь. Место коня в начальном положении. “Лабиринт”. Ход коня, взятие.	1		1	
16	Конь против ферзя, конь против ладьи. Конь против слона, сложные положения	1	1	2	
17	Пешка. Место пешки в начальном положении	1	1	2	
18	Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка	1	1	2	
19	Пешка против ферзя, ладьи.	1	1	2	Январь
20	Пешка против коня, слона.	1	1	2	,февраль,

	Дидактические задания				март
21	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Король против других фигур.	1	1	2	
22	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание “Рокировка”.	1	1	2	
23	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	1	2	
24	Защита от шаха.	1	1	2	
25	Шах. Открытый шах.	1	1	2	
26	Двойной шах. Дидактические задания “Дай открытый шах”, Дидактическая игра “Первый шах”.	1	1	2	
27	Дидактические задания “Шах или не шах”, “Дай шах”, “Пять шахов”, “Защита от шаха”.	1	1	2	
	Цель шахматной партии	6	8	14	
28	Мат. Цель игры.	1		1	
29	Мат ферзем, ладьей.	1	1	2	
30	Мат слоном, конем, пешкой.	1	1	2	
31	Дидактическое задание “Мат или не мат”.		2	2	
32	Мат. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	1	1	2	
33	Дидактическое задание “Мат в один ход”.	0,5	1.5	2	
34	Мат. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание “Дай мат в один ход”.	0,5	1	1,5	
35	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание “Пат или не пат”.	1	0.5	1,5	
	Игра всеми фигурами из начального положения	4	7	11	

36	Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию).	1	0.5	1,5	
37	Дидактическая игра “Два хода.		2	2	
38	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1		1	Апрель ,май
39	Игра всеми фигурами из начального положения.		1	1	
40	Игра всеми фигурами из начального положения.	1	0.5	1.5	
41	Игра всеми фигурами из начального положения.		1	1	
42	Демонстрация коротких партий.	1		1	
43	Игра всеми фигурами из начального положения.		2	2	
	Повторение программного материала	1	1	2	
44	Повторение программного материала	1		1	
45	Повторение программного материала		1	1	
	Тренировочные и турнирные партии		5	5	
46	Тренировочные и турнирные партии		1	1	
47	Тренировочные и турнирные партии		1	1	
48	Тренировочные и турнирные партии		1	1	
49	Тренировочные и турнирные партии		1	1	
итого			70		

Лист корректировки рабочей программы

Нормативные документы

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования 2009г. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «6» октября 2009 г. № 373

Примерная программа Министерства образования и науки Российской Федерации на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Учебно-методическая литература для учителя

№	Автор, год издания	Название пособий	Вид пособия
1	Сухин И.Г. Программа курса «Шахматы - школе» для начальных классов общеобразовательных учреждений. Обнинск: духовное возрождение, 2010		Сборник программ
2	Сухин И.Г. Шахматы, первый год, второй год, третий год или Учусь и учу -Обнинск: духовное возрождение, 2008.		Пособие для учителя
3	http://chess.cs.msu.su .		Интернет – ресурс

Учебная литература для обучающихся

№	Автор, год издания	Название пособий	Вид пособия
1	Сухин И.Г. - Обнинск: духовное возрождение, 2008.	Шахматы или Играем и выигрываем	Учебник для начальной школы в 2-х частях
2	Сухин И.Г. - Обнинск: духовное возрождение, 2010.	Шахматы, первый год, второй год, третий год или Играем и выигрываем	Рабочая тетрадь в 2-х частях
3	Сухин И.Г. - Обнинск: духовное возрождение, 2008.	Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем	Тетрадь для проверочных работ