

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа п. Пионерский»

Согласовано

Заместитель директора по ВР
30.08.2023 г.



/ Пospelова Т.Б. /



**Рабочая программа курса внеурочной деятельности (кружок)
« Шахматы и ИКТ », первый год обучения
начальное общее образование, 1 класс, 17 часов**

1. **Федеральный государственный образовательный стандарт** начального общего образования (приказ Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта» с изменениями и дополнениями от 08.01.2020).
2. **Примерная** основная образовательная программа начального общего образования (от 28.06.2016 протокол № 2/16 федерального учебно-методического объединения по общему образованию).
3. **Авторская программа** по шахматам для 1-4 года обучения « Шахматы в школе. Обучение шахматам с использованием компьютерных технологий » (авт. сост. Уманская Э. Э., Волкова Е. И., Прудникова Е. А.), М.: Просвещение, 2020-35 с.
4. **Учебник** «Шахматы школе» первый год обучения. Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова.-М.: Просвещение, 2022

Составитель: Шумилов Евгений Николаевич,
учитель технологии
высшей квалификационной категории

п. Пионерский, 2023 год

1. Планируемые результаты освоения обучающимися курса внеурочной деятельности начального общего образования.

Личностные результаты освоения программы начального общего образования должны отражать готовность обучающихся руководствоваться ценностями и приобретение первоначального опыта деятельности на их основе, в том числе в части:

1.1. Гражданско-патриотического воспитания:

- 1) становление ценностного отношения к своей Родине - России;
- 2) осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;
- 3) сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- 4) уважение к своему и другим народам;
- 5) первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

1.2. Духовно-нравственного воспитания:

- 1) признание индивидуальности каждого человека;
- 2) проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- 3) неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

1.3. Эстетического воспитания:

- 1) уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- 2) стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

1.4. Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- 1) соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- 2) бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

1.5. Трудового воспитания:

- 1) осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

1.6. Экологического воспитания:

- 1) бережное отношение к природе;
- 2) неприятие действий, приносящих ей вред.

1.7. Ценности научного познания:

- 1) первоначальные представления о научной картине мира;
- 2) познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

2. Метапредметные результаты освоения программы начального общего образования должны отражать:

2.1. Овладение универсальными учебными познавательными действиями:

- 1) базовые логические действия:

сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;
определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

2) базовые исследовательские действия:

определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть - целое, причина - следствие);
формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

3) работа с информацией:

выбирать источник получения информации;
согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;
соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;
самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

2.2. Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:

1) общение:

воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
признавать возможность существования разных точек зрения;
корректно и аргументированно высказывать свое мнение;
строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;

создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
готовить небольшие публичные выступления;
подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

2) совместная деятельность:

формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
ответственно выполнять свою часть работы;
оценивать свой вклад в общий результат;
выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

2.3. Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:

1) самоорганизация: планировать действия по решению учебной задачи для получения результата; выстраивать последовательность выбранных действий;

2) самоконтроль: устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные результаты:

- уметь объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые и чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятия каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнёра;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзём и ладьёй, ферзём и королём;
- владеть способом взятия на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнёром от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнёра.

2. Содержание курса внеурочной деятельности начального общего образования .

Форма проведения занятий: беседы; теоретические занятия; практические занятия; интерактивные компьютерные игры и упражнения; творческие игры-занятия; дидактические игры; индивидуальные консультации.

1. КОМПЬЮТЕР. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. (1 час)

Беседа о ТБ . Знакомство детей с понятием «Шахматная игра», с историей возникновения данного понятия и шахматной игры в целом
Общие сведения о компьютере и его устройстве (системный блок – «мозг» компьютера, монитор, клавиатура, мышь). Порядок включения и выключения, правила поведения за компьютером и организация рабочего места (осанка, расстояние от глаз до экрана и т.п.). Первое знакомство со специализированным программным комплексом «Шахматное образование» (СПК ШО). Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, запись «неподвижной» позиции.

Дидактические игры и задания «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски. Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей, вертикалей, диагоналей, центра

2. НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ. (1 час)

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания «Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать. Компьютерные игры и упражнения

3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (6 часов)

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана. «Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один 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 по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. «Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.) «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

Компьютерные игры и упражнения игры и упражнения.

4. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. (3 часа)

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях. Компьютерные игры и упражнения

5. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР . (3 часа)

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение» – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается 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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом 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 с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем. «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы черные при любом своем ответе проиграли одну из фигур. «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. Компьютерные игры и упражнения

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. (2 часа)

Шахматная нотация. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания «Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами. Компьютерные игры и упражнения.

7. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. (1 час)

Специализированный программный комплекс «Шахматное образование». Основные шахматные термины. Ходы фигур (каждой по отдельности, рокировка, превращение пешки, взятие на проходе), взятия фигур. Компьютерные игры и упражнения на тему «Лабиринт».

3. Тематическое планирование.

№	Раздел, блок	Кол-во часов
1	Компьютер. Шахматная доска.	1
2	Начальная позиция фигур.	1
3	Шахматные фигуры.	6
4	Цель шахматной партии.	3
5	Ходы и взятия фигур .	3
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	2
7	Повторение пройденного материала.	1
	Всего часов	17 (0.5 часа)

4. Календарно-тематическое планирование. 1 класс. Первый год обучения.

№	№	Тема урока	Дата план	Дата факт	Примечания
Раздел 1. Компьютер. Шахматная доска. (1 час)					
1.	1.	Компьютер. Шахматная доска.			
Раздел 2. Начальная позиция фигур. (1 час)					

2.	1	Начальная позиция фигур. Шах и Мат.			
Раздел 3. Шахматные фигуры. (6 час)					
3.	1	Ладья. Слон.			
4.	2	Ферзь. Дидактические игры. «Игра на уничтожение».			
5.	3	Конь. Дидактические игры. «Лабиринт», «Один в поле не воин».			
6.	4	Пешка. Дидактические игры. Дидактические игры «Ограничение подвижности».			
7.	5	Король.			
8.	6	Промежуточный контроль. Шахматный турнир.			
Раздел 4. Цель шахматной партии. (3 часа)					
9.	1	Цель шахматной партии. Шах. Открытый шах. Двойной шах.			
10.	2	Мат. Дидактические игры «Мат или не мат».			
11.	3	Ничья – пат. Рокировка.			
Раздел 5. Ходы и взятия фигур. (3 часа)					
12.	1	Взятие фигуры на проходе. Дидактические игры «Кратчайший путь», «Перехитри часовых», «Сними часовых».			
13.	2	Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».			
14.	3	Дидактические игры «Один в поле воин», «Атака неприятельской фигуры».			
Раздел 6. Игра всеми фигурами из начального положения. (2 часа)					
15.	1	Шахматная партия. Культура игры. Дидактические игры «Один в поле воин».			
16.	2	Итоговый контроль. Шахматный турнир.			
Раздел 7. Повторение пройденного материала. (1 час)					
17.	1	Повторение пройденного материала. Итоги года .			