
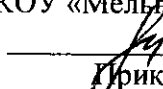


Токаревский филиал
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Мельниковская средняя общеобразовательная школа»
Новичихинского района Алтайского края.

<p>Согласовано Заместитель директора по УВР от «24» июля 2022 г.  / Е. С. Короб /</p>	<p>Утверждаю Директор МКОУ «Мельниковская СОШ»:  И.Е. Рудко Приказ № 35 от «24» июля 2022 г.</p>
---	---

Рабочая программа
по внеурочной деятельности
Направление деятельности:
спортивно- оздоровительное
«Белая ладья»
Классы: 2-9 (смешанная группа)

Автор - составитель:
Учитель физического воспитания
Гаан В.Р.

с. Токарево 2022 год

Токаревский филиал
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Мельниковская средняя общеобразовательная школа»
Новичихинского района Алтайского края.

<p>Согласовано Заместитель директора по УВР от «24» июля 2022 г. / _____ / Е. С. Короб /</p>	<p>Утверждаю Директор МКОУ «Мельниковская СОШ»: _____ И.Е Рудко Приказ № 35 от «24» июля 2022 г.</p>
--	---

Рабочая программа
по внеурочной деятельности
Направление деятельности:
спортивно- оздоровительное
«Белая ладья»
Классы: 2-9 (смешанная группа)

Автор - составитель:
Учитель физического воспитания
Гаан В.Р.

с. Токарево 2022 год

Пояснительная записка

Настоящая программа разработана в соответствии со следующими документами:

- Приказ Министерства Просвещения № 286 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта НОО» от 31 мая 2021 года
- Приказ Министерства Просвещения № 287 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта ООО» от 31 мая 2021 года
- Положение о рабочих программах учебных предметов, курсов, модулей МКОУ «Мельниковская СОШ» (ФГОС) Новичихинского района (утверждено: Приказ от 15.06.2021 № 30\3;
- Рабочей программой по физической культуре для образовательных организаций. 5-9 классы (Автор В.И. Лях «Физическая культура») – М.: Просвещение, 2020;
- Положением о Всероссийском физкультурно-спортивном комплексе «Готов к труду и обороне» (ГТО)

Внеурочное занятие «Белая ладья» реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности во 2-9 классах, в рамках Федерального государственного образовательного стандарта общего среднего образования второго поколения.

Место в учебном плане.

Рабочая программа внеурочного занятия «Белая ладья» рассчитана на детей 2-9классов и составлена на 1 год обучения. Объем реализации программы: 35 часа. Занятия производятся 1 раз в неделю по 1 часу. Учителю дается право перераспределять количество часов, отведенное на изучение конкретных тем, а также варьировать последовательность прохождения тем в зависимости от собственного опыта, подготовленности учащихся, а также от условий работы в данном классе.

Актуальность данного внеурочного занятия обусловлена тем, что в средней школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Белая ладья» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в средней школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цель:

1. создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время;
2. развитие мышления школьника во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Задачи:

1. развитие внимания и мотивации школьника;
2. развитие наглядно-образного мышления;
3. организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся;
4. включение учащихся в разностороннюю деятельность;
5. формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
6. воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

В основу программы внеурочной деятельности положены следующие **принципы:**

1. интеграция, целостность и взаимосвязь всех компонентов образовательного пространства ребенка внеурочной и внешкольной деятельности;
2. развитие индивидуальности каждого ребенка в процессе социального и профессионального самоопределения в системе внеурочной деятельности;
3. активность и осознанность действий всех субъектов образовательного процесса: педагогов, учащихся и их родителей;
4. преемственность содержания и форм воспитательной деятельности.

Ценностные ориентиры содержания внеурочного занятия:

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. Обучение школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале. Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре

двух конфликтующих структур. Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

Ожидаемые результаты:

1. овладение навыками игры в шахматы;
2. интеллектуальное развитие детей;
3. результативное участие в соревнованиях различных уровней.

Личностные результаты:

1. развитие любознательности и сообразительности;
2. развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
3. развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
4. развитие наглядно-образного мышления и логики.

Метапредметные результаты:

1. формирования умения планировать, контролировать и оценивать собственные действия в игре в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
2. определять наиболее эффективные способы достижения результата;
3. правильно организовывать свое рабочее место;
4. экономно использовать время;
5. анализировать ходы в партии;
6. освоение способов решения проблем поискового характера;

Предметные результаты:

1. овладение шахматной доской и её структурой;
2. обозначение полей линий;
3. ходы и взятия всех фигур, рокировку;
4. овладение основными шахматными понятиями (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);
5. играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
6. планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
7. определять общую цель и пути её достижения;
8. решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

Способы проверки ожидаемых результатов:

Результатом реализации данной образовательной программы являются турниры и соревнования между учащимися внутри класса.

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 нерокированному 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.

Условия реализации программы

Методические пособия:

1. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Технические средства обучения:

1. Компьютер
2. Шахматы

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Планируемая дата проведения урока	Фактическая дата проведения урока	Номер темы и ее название	Всего часов на тему	Из них:	
				Теоретические занятия	Практические занятия
		Знакомство с шахматной игрой. Шахматная доска.	1	1	
		Знакомство с шахматной игрой. Шахматная доска.	1		1
		Шахматные фигуры. Расположение фигур на доске.	1	1	
		Шахматные фигуры. Расположение фигур на доске.	1		1
		Горизонталь, вертикаль, диагональ	1	1	
		Горизонталь, вертикаль, диагональ	1		1
		Горизонталь, вертикаль, диагональ	1	1	
		Горизонталь, вертикаль,	1		1

		диагональ			
		Ладья в шахматах	1	1	
		Ладья в шахматах	1		1
		Конь в шахматах	1	1	
		Конь в шахматах	1		1
		Слон в шахматах	1	1	
		Слон в шахматах	1		1
		Ферзь в шахматах	1	1	
		Ферзь в шахматах	1		1
		Король в шахматах	1	1	
		Король в шахматах	1		1
		Пешка в шахматах	1	1	
		Пешка в шахматах	1		1
		Условные обозначения перемещения, взятия	1	1	
		Условные обозначения перемещения, взятия	1		1
		Рокировка.	1	1	
		Ценность фигур. Единица измерения ценности.	1	1	
		Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1	1	
		Шах.	1	1	
		Шах	1		1
		Мат	1	1	

		Мат	1		1
		Анализ учебных партий	1		1
		Анализ учебных партий	1		1
		Анализ учебных партий	1		1
		Анализ учебных партий	1		1
		Анализ учебных партий	1		1
ИТОГО			34	29	18