

Муниципальное общеобразовательное автономное учреждение  
«Лицей № 21» города Кирова

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МОАУ «Лицей № 21»  
города Кирова



Л. Д. Кожевникова  
Приказ № 150/01-01  
От 02 сентября 2024 года

**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Квантошахматы»  
для обучающихся 5 классов**

Киров  
2024

## **Пояснительная записка**

### **Нормативно-правовые основы разработки программы**

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» (далее - программа) разработана с учетом:

- Федерального закона от 29.12.12 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» относится к программам социально-педагогической направленности. Программа ориентирована на развитие общекультурных компетенций обучающихся детского технопарка.

### **Цели и задачи образовательной программы**

Цель – интеллектуальное и личностное развитие и формирование общей культуры обучающихся посредством обучения игре в шахматы.

Задачи.

Обучающие:

- познакомить с терминологией, правилами и целями, приёмами, этапами шахматной игры;
- помочь овладеть приемами тактики и стратегии шахматной игры;
- обучить самостоятельно анализировать ситуацию, решать элементарные шахматные задачи

Развивающие:

- стимулировать развитие психических процессов, логико-синтетического и аналитического мышления, внимания и памяти;
- стимулировать познавательную и творческую активность обучающихся посредством
- включения их в различные виды соревновательной деятельности;
- развивать волевые качества личности.

Воспитательные:

- воспитывать уважение к партнеру, усидчивость, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать спортивное поведение во время игры;
- поддерживать инициативность и целеустремленность обучающихся.
- развивать чувство патриотизма, уважения к закону и правопорядку, формировать активную гражданскую позицию, основанную на традиционных духовных и нравственных ценностях российского общества.
- создать условия для вовлечения в воспитательный процесс участников образовательных отношений на принципах сотрудничества и

взаимоуважения.

## **Ожидаемые результаты освоения программы**

По окончании освоения программы обучающиеся должны показать следующие результаты: Личностные результаты:

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- Наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- Бережному отношению к материальным и духовным ценностям края;
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД

- умеет задавать вопросы;
- умеет пользоваться ПК и интернетом ( справочной, научно-популярной литературой, сайтами);
- умеет читать диаграммы, составлять шахматные задачи;
- умеет строить логическую цепь рассуждений.

Регулятивные УУД

- владеет современными технологиями интерактивного обучения;
- умеет ставить цель, планирует свою индивидуальную деятельность во время игры;
- планирует последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- соотносит поставленные цели с возможностями;
- определяет шаги решения задачи;
- видит итоговый результат.

Коммуникативные УУД

- умеет обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании);
- способен принять другую точку зрения, отличную от своей;
- умеет работать в команде;
- умеет слушать собеседника и вести диалог.

Предметные результаты

- Знает шахматные термины и шахматный кодекс;
- Умеет играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- Умеет ставить мат с разных позиций;
- Умеет решать задачи на мат в несколько ходов;
- Умеет записывать шахматную партию;
- Умеет проводить шахматные комбинации.

Основной результат программы – обучающиеся научатся взаимодействию со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом, приобретут умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца.

## **Актуальность программы**

Игра в шахматы дисциплинирует, воспитывает сосредоточенность, положительно влияет 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 детям не отстать в развитии от своих сверстников, расширяет круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации. Участие в соревнованиях развивает чувство патриотизма, ответственности и любовь к малой родине и краю.

## Отличительные особенности программы

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию памяти, внимания, аналитико-синтетической деятельности, логического мышления, формированию умения высказывать суждения и делать выводы, умозаключения. Играя в шахматы, ребенок учится запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, у него формируются такие ценнейшие качества, как усидчивость, самостоятельность, терпеливость, собранность, сосредоточенность, изобретательность, начальные формы волевого управления поведением.

## Возраст детей, участвующих в реализации программы:

Учащиеся 1-11 классов.

## Сроки реализации

30 часов в год (1 занятие в неделю)

Содержание программы

Темы и число часов на их изучение	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающегося при изучении темы
Введение в шахматную игру. Шахматная доска. (3 часа)	Краткая историческая справка о шахматной игре. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Дидактические игры и задания
Шахматные фигуры. (14 часов)	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Правила хода и взятия каждой из фигур. Легкие и тяжелые фигуры, взятие на проходе, превращение пешки.	Решение шахматных комбинаций и задач

Шах и мат. (9 часов)	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход. Рокировка.	Решение шахматных комбинаций и задач.
Шахматная партия (4 часа)	Дебют. Миттельшпиль. Эндшпиль	Решение шахматных комбинаций и задач. Запись шахматной партии

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А., «Путешествие в шахматное королевство», М.: Физкультура и спорт, 1988.
2. Владимиров Я.Г. «1000 шахматных загадок», М.: Астрель, 2004.
3. Ищенко С., «Учебник шахматной комбинации», М.: Русский шахматный дом, 2008.
4. Костров В., Рожков П., Решебник «1000 шахматных задач», М., Литера, 2001г.
5. Мульдьяров В.И., «Шахматы мудрая игра», Ростов-на-Дону, Феникс, 2008.
6. Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране», М.: ПОМАТУР, 2000

### **Электронные ресурсы**

1. <https://www.chessbase.ru/books/teoriya-debyutov/>
2. <https://lichess.org/>

## **РЕСУРСЫ ДЕТСКОГО ТЕХНОПАРКА «КВАНТОРИУМ»,**

### **ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ**

### **ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

- 1 Ноутбук, проектор, экран – для демонстрации образовательных ресурсов.
- 2 Шахматная доска.
- 3 Шахматные часы.