

Аннотация
к рабочей программе по внеурочной деятельности
«Шахматы»
(Общеинтеллектуальное направление)
10- 11 класс

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Шахматы» для 10-11 классов разработана в соответствии требованиями Федерального государственного образовательного стандартом среднего общего образования, основной общеобразовательной программы среднего общего образования МАОУ СОШ с. Окунёво, Учебного плана среднего общего образования МАОУ СОШ с. Окунёво на 2020/2021 г, на основе авторской программы «Шахматы в школе» Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова.

Цель программы – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы. Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

Обучающие:

- познакомить с историей шахмат,
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.

Воспитывающие:

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно
- научить уважать соперника

Развивающие:

- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

Участниками программы «Шахматы» являются обучающиеся 10 и 11 классов. Данная программа рассчитана на 2 года обучения. Программа предусматривает 34 часа занятий в течение года – по 1 часу в неделю.

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
 - Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
 - Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
- умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.