

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Ижморского муниципального округа  
МБОУ «Островская начальная общеобразовательная школа»**

Приложение к ООП НОО  
приказ от 28.08.2022г.№72

**Рабочая программа внеурочной деятельности  
кружка  
«Занимательная математика»  
1-4 классы**

Составитель:  
Сорокина Н.М.,  
воспитатель

с.Островка,2022

## **Содержание**

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности .....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности .....	5
3. Тематическое планирование с учетом Рабочей программы воспитания (модуль «Курсы внеурочной деятельности»)	10

## 1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

### Личностные результаты отражают:

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

### Метапредметные результаты отражают:

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий
- 8) (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 9) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора,

- обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- 10) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
  - 11) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
  - 12) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
  - 13) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
  - 14) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
  - 15) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;
  - 17) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 18) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

**Формы организации занятий:** презентации, театрализованные представления, фотоколлажи, проекты, беседы, ролевые игры, соревнования по шахматам, праздники, дидактические игры, конструирование, видеоуроки, тематические занятия, игровые уроки, конкурсы, викторины, игры-путешествия, сказки, турниры

**Виды деятельности учащихся:**

- Участвовать в дидактических и ролевых играх, беседах, театрализованных представлениях, конкурсах, викторинах, праздниках
- Просматривать тематические видеофильмы
- Готовить презентации.
- Участвовать в соревнованиях, конкурсах (шахматы, проекты, КВН)

## 2.Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

### «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА».

#### 1блок « ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА».

##### 1 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	Названия и последовательность чисел от 1 до 20. Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.
2	Мир занимательных задач.	<i>Задачи, допускающие несколько способов решения.</i> Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи. <i>Задачи, имеющие несколько решений.</i> Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомым чисел (величин).
3	Геометрическая мозаика.	Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$ , указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

##### 2 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др.
2	Мир занимательных задач.	Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. <i>Старинные задачи.</i> Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i>
3	Геометрическая мозаика.	Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

### 3 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание раздела
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел. Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.). Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.
2	Мир занимательных задач.	<i>Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание.</i> Составление аналогичных задач и заданий. <i>Нестандартные задачи.</i> Использование знаково- символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.
3	Геометрическая мозаика.	<i>Разрезание</i> и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. <i>Поиск</i> заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. <i>Решение задач</i> , формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

### 4 КЛАСС

№	Наименование раздела	Содержание
1	Числа. Арифметические действия. Величины.	Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000. Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.). Занимательные задания с римскими цифрами. Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.
2	Мир занимательных задач.	Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.
3	Геометрическая мозаика.	Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр,

	параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).
--	--

## 2 блок «Финансовая грамотность»

Темы планирования повторяются в каждом классе, но содержание программы расширяется и усложняется по годам обучения с учетом индивидуальных и типологических особенностей психофизического развития и индивидуальных возможностей обучающихся с ТНР.

*(Первый год обучения)*

- 1. Введение в экономику :** 1. Введение в экономику. Знакомство с понятием «экономика», «финансовая грамотность». Для чего нужна экономика;
- 2. Потребности :** 2. Потребности. Что такое «потребность». Какие бывают потребности;
3. Домашнее хозяйство. Распределение ролей в семье. Домашние обязанности в семье.
4. Что такое бюджет семьи.
- 3. Товары и услуги :** 5. Что такое «товар». Какие бывают товары. Где можно приобрести товары и услуги. 6-7. Зачем нужна реклама. Роль рекламы;
- 4. Деньги:** 8. Зачем нужны деньги. Как появились деньги. Деньги и страны. Где и как хранятся деньги. Что такое источник дохода.
9. Что такое «маркетинг». Обмен. Рынок. Торговля. 10. Взаимоотношения продавца и покупателя. Конкуренция;

*(2-ой год обучения)*

- 1. Потребности :** 1-2 Потребности человека. Значение труда в удовлетворении потребностей. 3. Труд и удовлетворение потребностей;
- 2. Торговля :** 4. Когда и где возникла торговля. Как и где производятся товары. Какие бывают товары. Почему одни товары стоят дороже, а другие дешевле.
5. Что такое «график». Какие бывают графики. Графики «доходов» и «расходов». История аренды.
6. История денег. Деньги бумажные и металлические. 7. Деньги России и мира. Почему каждый народ имеет свои деньги. Что изображено на деньгах. Защита денег от подделки. Банки.
- 3. Занимательная экономика :** 8. Занимательная экономика. Экономические ребусы и кроссворды. 9. Экономика и русский язык. Экономика и окружающий мир. Взаимодействие экономики с другими науками; 10. Решаем задачи с экономическим содержанием;

*(3-ий год обучения)*

- 1. Основы экономического развития :** Что такое экономическое развитие. Акционерное общество, как оно создаётся. Акции. Ценные бумаги. Понятие «кризиса». Почему происходит кризис в экономике. Монополия и конкуренция. Роль правительства в экономике;
- 2. Банки. Ценные бумаги. Налоги** Банки. Ценные бумаги. Виды вкладов. Виды ценных бумаг (общие черты и отличия). История вкладов. Функции сберегательной книжки. Что такое «налоги». Кто собирает налоги. Куда идут налоги. Виды налогов.



**3.Международная торговля** : Торговля между странами. Ввоз и вывоз товаров. Таможня. Экспорт. Импорт;

*(4-ий год обучения)*

**1.Основы экономического развития** : Что такое экономическое развитие. Акционерное общество, как оно создается. Акции. Ценные бумаги. Понятие «кризиса». Почему происходит кризис в экономике. Монополия и конкуренция. Роль правительства в экономике. Реклама и качество товара.

**2.Банки. Ценные бумаги. Штрафы.** Банки. Ценные бумаги. Виды вкладов. Виды ценных бумаг (общие черты и отличия). История вкладов. Функции сберегательной книжки. Виды штрафов. Кто и когда платит штрафы. Кто взимает штрафы;

**3.Деловая этика** : Деловая этика. Этика и этикет. Почему надо соблюдать этику. Правила делового этикета. Бизнес – этикет. История профессий.

**4.Международная торговля** : Торговля между странами. Ввоз и вывоз товаров. Таможня. Экспорт. Импорт. Экономические задачи нахождение прибыли.

### **3 блок « Шахматы»**

#### *Содержание «Шахматы, первый-второй год».*

##### **I. Шахматная доска.**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

##### *Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

##### **II. Шахматные фигуры.**

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

##### *Дидактические игры и игровые задания.*

«**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.

### **III. Начальная расстановка фигур.**

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило *«Каждый ферзь любит свой цвет»*. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

**«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.

### **IV. Ходы и взятие фигур.** (основная тема учебного курса)

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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

**«Игра на уничтожение»** – важнейшая 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.

## **V. Цель шахматной партии.**

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

### *Дидактические игры и игровые задания.*

«**Шах или не шах**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«**Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«**Рокировка**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

## **VI. Игра всеми фигурами из начального положения.**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

### *Дидактические игры и игровые задания.*

«**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.

## *Содержание «Шахматы, третий год».*

### **I. Краткая история шахмат.**

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

## **II. Шахматная нотация.**

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

### *Дидактические игры и игровые задания.*

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«**Назови горизонталь**». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«**Назови диагональ**». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«**Какого цвета поле?**». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«**Диагональ**». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

## **III. Ценность шахматных фигур.**

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

### *Дидактические игры и игровые задания.*

«**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.

**«Выигрыш материала».** Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

**«Защита».** В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

#### **IV. Техника матования одинокого короля.**

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

#### ***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Шах или мат».** Шах или мат черному королю?

**«Мат или пат».** Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

**«Мат в один ход».** Требуется объявить мат в один ход черному королю.

**«На крайнюю линию».** Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

**«В угол».** Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

**«Ограниченный король».** Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

#### **V. Достижение мата без жертвы материала.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

#### ***Дидактические игры и игровые задания.***

**«Объяви мат в два хода».** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**«Защитись от мата».** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

## **I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.**

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

## **II. Основы дебюта.**

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. **Быстрейшее развитие фигур.** Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. **Борьба за центр.**
3. **Безопасная позиция короля.** Значение рокировки.
4. **Гармоничное пешечное расположение.** Разумная игра пешками.

Классификация дебютов.

### **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.

**«Спарь противнику пешки».** Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

### **III. Основы миттельшпиля.**

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

#### *Дидактические задания.*

**«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.

### **IV. Основы эндшпиля.**

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

#### *Дидактические задания.*

**«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.



### 3.ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ с учетом Рабочей программы воспитания (модуль «Курсы внеурочной деятельности»)

#### 1 блок «Занимательная математика» 1 КЛАСС.

№	Тема	Кол-во часов
1	Математика — это интересно. <i>Математика - царица наук.</i>	1
2	Танграм: древняя китайская головоломка	1
3	Секреты задач	1
4	"Спичечный" конструктор.	1
5	Весёлая геометрия Танграм: древняя китайская головоломка	1
6	Волшебная линейка. Путешествие точки.	1
7	Праздник числа 10	1
8	Математическое путешествие.	1
9	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1
10	Игры с кубиками. Прятки с фигурами	1
11	Математические игры	1
12	Задачи-смекалки	1
13	Числовые головоломки. Уголки	1
14	Математическое путешествие	1
<b>Итого: 14ч.</b>		

#### 2 КЛАСС

№	Тема	Кол-во часов
1	«Удивительная снежинка» Крестики-нолики	1
2	Математические игры. Числовые головоломки	1
3	Секреты задач. Математическая эстафета	1
4	«Спичечный» конструктор	1
5	Геометрический калейдоскоп. Прятки с фигурами	1
6	Геометрия вокруг нас . Путешествие точки	1
7	«Шаг в будущее». Математическое путешествие	1
8	Тайны окружности. «Часы нас будят по утрам...»	1
9	«Новогодний серпантин» .Математические игры	1
10	Составь квадрат . Геометрический калейдоскоп	1
11	«Что скрывает сорока?» . Головоломки	1
12	Интеллектуальная разминка . Мир занимательных задач	1
13	Дважды два — четыре . Математические фокусы.	1
14	Интеллектуальная разминка. В царстве смекалки	1
<b>Итого: 14ч.</b>		

#### 3 КЛАСС.

№	Тема	Кол-во часов

1	Интеллектуальная разминка. «Числовой» конструктор	1
2	Геометрия вокруг нас . «Шаг в будущее»	1
3	Волшебные переливания	1
4	«Спичечный» конструктор	1
5	Числовые головоломки. Математические фокусы.	1
6	Интеллектуальная разминка. Математические игры	1
7	Секреты чисел. Математическая копилка	1
8	Выбери маршрут. Математическое путешествие	1
9	Числовые головоломки В царстве смекалки.	1
10	Интеллектуальная разминка . Мир занимательных задач	1
11	От секунды до столетия. Это было в старину	1
12	Числовые головоломки . Конкурс смекалки	1
13	Энциклопедия математических развлечений Математические фокусы.	1
14	Геометрический калейдоскоп . Математический лабиринт	1
<b>Итого: 14 ч</b>		

#### 4 КЛАСС

№	Тема	Кол--во часов
1	Интеллектуальная разминка. Числа-великаны	1
2	Римские цифры	1
3	Математическая копилка. «Математика — наш друг!»	1
4	«Спичечный» конструктор	1
5	Числовые головоломки. Математические фокусы	1
6	Секреты задач. Мир занимательных задач	1
7	Математический марафон. Блиц-турнир по решению задач	1
8	Выбери маршрут. Математический лабиринт	1
9	В царстве смекалки. Кто что увидит?	1
10	Интеллектуальная разминка. Мир занимательных задач	1
11	Геометрические фигуры вокруг нас . Занимательное моделирование	1
12	Какие слова спрятаны в таблице? Числовые головоломки	1
13	Математическая копилка. Математические фокусы	1

14	Решай, отгадывай, считай. В царстве смекалки	1
<b>Итого:14ч</b>		

### Тематическое планирование 2 блока « Финансовая грамотность»

*(1-ый год обучения)*

№ п/п	Темы	Количество часов	теория	Практика
1	Введение в экономику	1	1	-
2	Потребности	3	2	1
3	Товары и услуги	3	2	1
4	Деньги	2	1	1
	<b>Итого:</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>3</b>

*(2-й год обучения)*

№ п/п	Темы	Количество часов	теория	Практика
1	Потребности	3	2	1
2	Торговля	4	2	2
3	Занимательная экономика	3	1	2
	<b>Итого:</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>

*(3-й год обучения)*

№ п/п	Темы	Количество часов	теория	Практика
1	Основы экономического развития	3	2	1
2	Банки. Ценные бумаги. Налоги	4	2	2
3	Международная торговля	3	1	2
	<b>Итого:</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>

*(4-й год обучения)*

№ п/п	Темы	Количество часов	теория	Практика
1	Основы экономического развития	3	2	1
2	Банки. Ценные бумаги. Штрафы	3	1	2
3	Деловая этика	2	1	1
4	Международная торговля	2	1	1
	Итого:	10	5	5

### Тематическое планирование 3 блок « Шахматы

#### 1-2 -й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	История возникновения шахмат. Шахматная доска.	1 ч.	15 – 20 минут на каждом занятии	1 ч.
II.	Шахматные фигуры.	0,5 ч.		0,5 ч.
III.	Начальная расстановка фигур.	0,5 ч.		0,5 ч.
IV.	Ходы и взятие фигур.	5 ч.		5 ч.
V.	Цель шахматной партии.	1 ч.		1 ч.
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	1 ч.		1 ч.
VII.	Обобщение. Шахматный этикет.	-		1 ч.
				10ч.

#### 3-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Краткая история шахмат. .	1 ч	20 – 25 минут на каждом занятии	1 ч
II.	Шахматная нотация.	2 ч.		2 ч.
III.	Ценность шахматных фигур.	2 ч.		2 ч.

IV.	Техника матования одинокого короля .	2 ч.		2ч.
V.	Достижение безжертвы материала.	2 ч.		2 ч.
VI.	Обобщение. Шахматный турнир.	-	1 ч.	1 ч.
				10ч.

#### 4-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	1 ч.	25 – 30 минут на каждом занятии	1 ч.
II.	Основы дебюта.	4 ч.		4 ч.
III.	Основы миттельшпиля.	1 ч.		1 ч.
IV.	Основы эндшпиля.	3 ч.		3 ч.
V.	Обобщение. Шахматный турнир.	-		1 ч.
				10ч