

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Образовательный центр № 1»

«Рассмотрено»
педагогический совет
Протокол № 13
от 30.06.2023 г

«Утверждаю»

Директор

МАОУ "Образовательный центр № 1"

Галахова Н.И.

Приказ № 306
от 30.06.2023 г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Шахматы»**

Направленность: физкультурно-спортивная.
Возрастная категория: 7-15 лет
Срок реализации программы: 72 часов

Автор:
Фролова О.А.,
педагог дополнительного
образования

с. Безымянное 2023 год

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» составлена в соответствии с «Положением о разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Образовательный центр № 1» Энгельсского муниципального района Саратовской области.

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Актуальность программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Особенностью программы является ее индивидуальный подход к обучению обучающегося. Индивидуальный подход заложен в программу. Он имеет два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого обучающегося, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности обучающихся с включением сюда природных, физических и психических свойств личности.

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующего общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям школы.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте от 7 до 15 лет.

Сроки реализации: 9 месяцев

Объем программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Режим работы: 1 раз(а) в неделю по 2 часа

Количество обучающихся в группе: 12 -17 человек

Принцип набора в группу: свободный

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

– создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

– формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

– воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

– В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

– Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

– Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

– Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

– Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

– Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

– Проговаривать последовательность действий.

– Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

– Учиться работать по предложенному учителем плану.

– Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

– Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

– Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

– Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

– Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

– Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

– Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

– Донести свою позицию до других.

– Слушать и понимать речь других.

– Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

– Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

– знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;

– знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,

– знать правила хода и взятия каждой фигурой;

– различать диагональ, вертикаль, горизонталь;

– сравнивать между собой предметы, явления;

– обобщать, делать несложные выводы;

– уметь проводить элементарные комбинации;

– уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту

своих фигур;

– уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;

– определять последовательность событий;

– выявлять закономерности и проводить аналогии

– знать правила хода и взятия каждой из фигур

– лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,

– взятие на проходе,

– превращение пешки.

– принципы игры в дебюте;

– основные тактические приемы;

– термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

– грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

– находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

– точно разыгрывать простейшие окончания.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

1.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Базовый курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен обучающимся. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения обучающийся делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих обучающихся, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Учебный план

Первый год обучения (72 часа из расчета 2 час в неделю)

Содержание учебного плана

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

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.

2. Шахматные фигуры. 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.

3. Начальная расстановка фигур. 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.

4. Ходы и взятие фигур. 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» – важнейшая 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 при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии. 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.
- б. Игра всеми фигурами из начального положения. 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.

К концу года обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;

- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Формы аттестации планируемых результатов

Итоговая проверочная работа (1 год обучения)

Приложение 2

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные часы;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек».

УЧЕБНО–МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений». - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное воз-рождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Приложение 1.

Календарный учебный график

№	Дата	Тема занятий	Кол-во часов	Место проведения	Форма проведения	Форма контроля
		Шахматная доска (10ч.)				
1-3	По расписа нию	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	3	класс	урок	опрос
4-7		Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль	4	класс		тест
8-10		Диагональ, центр.	3	класс		викторина
		Шахматные фигуры (36 ч.)				
11-12		Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	2	класс		конкурс
13-14		Начальное положение. Расстановка фигур перед партией.	2	класс		конкурс
15-16		Ладья. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания.	2	класс	соревнование	соревнование
17-18		Ладья. Дидактические игры.	2	класс		опрос
19-20		Слон. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	2	класс		конкурс
21-22		Слон. Дидактические игры.	2	класс		тест
23-24		Ладья против слона. Дидактические задания и игры.	2	класс		опрос
25-26		Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания.	2	класс		викторина
27-28		Ферзь. Дидактические игры.	2	класс		тест
29-30		Ферзь против ладьи и слона.	2	класс		опрос
31-32		Конь. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	2	класс		викторина

		Дидактические задания.				
33-34		Конь. Дидактические игры.	2	класс		опрос
35-36		Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	класс		конкурс
37-38		Пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	2	класс	соревнование	соревнования
39-40		Пешка. Дидактические игры.	2	класс		опрос
41-42		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Дидактические задания и игры.	2	класс		конкурс
43-44		Король. Ход короля, взятие. Дидактические задания и игры.	2	класс		викторина
45-46		Король против других фигур	2	класс		опрос
		Шах (6 ч.)				
47-49		Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	3	класс		проверочная работа
50-52		Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания и игры.	3	класс		
		Мат (10ч.)				викторина
53-54		Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	2	класс		опрос
55-56		Мат в один ход (простые примеры). Дидактические задания.	2	класс		тест
57-58		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур	2	класс		конкурс
59-60		Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	2	класс		опрос
61-62		Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	2	класс		опрос
		Шахматная партия (10 час.)				
63-64		Игра всеми фигурами из	2	класс		опрос

14. Когда невозможна рокировка?

А) Король и ладья уже ходили;

Б) Король не находится под шахом;

В) Король в результате рокировки не попадает под шах;

Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

15. Какая шахматная фигура равноценна слону:

А) Пешка;

В) Ладья;

Б) Ферзь;

Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

А) Слону и коню;

В) Двум ладьям;

Б) Ладье и двум пешкам;

Г) Пяти пешкам.

Вариант 2

1. Какая страна родина шахмат?

А) Россия;

В) Индия;

Б) Китай;

Г) Монголия.

2. Сколько горизонталей на шахматной доске?

А) 16;

В) 8;

Б) 64;

Г) 32.

3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?

А) Вертикали;

В) Диаграммы;

Б) Горизонталы;

Г) Диагонали.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

А) Конь;

В) Ладья;

Б) Слон;

Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

А) Ферзь; В) Слон;

Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

А) Король; В) Пешка;

Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:

А) Конь; В) Ладья;

Б) Слон; Г) Пешка.

8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:

А) Миттельшпиль; В) Дебют;

Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:

А) Миттельшпиль; В) Дебют;

Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.

10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:

А) Рокировка; В) Связка;

Б) Мат; Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:

А) Мат; В) Пат;

Б) Ничья; Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться:

- А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры:

- А) Ложка; В) Вилка;
Б) Крышка; Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?

- А) Двойной шах; В) Открытый шах;
Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:

- А) Стратегия; В) Гамбит;
Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

- А) Ферзь; В) Король;
Б) Ладья; Г) Пешка.

Ответы

Вариант I

- | | |
|------|-------------------|
| 1) В | 10) В |
| 2) Б | 11) Г |
| 3) Г | 12) А, В, Г |
| 4) В | 13) Г |
| 5) В | 14) А |
| 6) В | 15) Г |
| 7) Б | 16) В |
| 8) Б | Вариант II |
| 9) В | 1) В |

2)В

7)Г

3)Г

8)В

4)В

9)Б

5)В

10)В

6)А

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ