

МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ»

Утверждена на педагогическом совете
МУ ДО «Центр эстетического
воспитания детей»
от « 30 » 08 2023г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МУ ДО «Центр
эстетического воспитания детей»
Е.И. Давыдова
« 30 » 08 2023г.



Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«Увлекательные шахматы»

Направленность: спортивно-оздоровительная
Уровень программы: ознакомительный
Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации программы: 1 год (72 часа)

Педагог, реализующий программу:
Борисов В.А.
педагог дополнительного образования

Саранск 2023 год

Структура программы

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно-тематический план	9
3. Содержание программы	11
4. Календарно-тематический план	20
5. Планируемые результаты	23
6. Оценочные материалы	24
7. Методическое обеспечение программы	25
8. Материально – техническое обеспечение	28
9. Список литературы	29
10. Интернет ресурсы	29
11. Приложение	30

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Увлекательные шахматы» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой спортивно-оздоровительной направленности.

Программа составлена с учетом следующих нормативных законов:

-Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ, ст.2

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей"

- Приказ министерства образования Республики Мордовия от 11.08.2023г. № 1091 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Мордовия» и иных нормативных документов учреждения.

Актуальность.

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость — это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

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.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т. д.

Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Программа «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цель программы – 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:

Научить детей следить за развитием событий на шахматной доске.

Научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил.

Научить решать шахматные задачи в 1-2 хода.

Научить детей работать самостоятельно.

Научить школьников планировать свою игру и работу.

развивающие:

Развивать универсальные способы мысленной деятельности (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, воображение, умение производить логические операции).

Повысить уровень спортивной работоспособности.

Развивать интеллектуальные способности.

Расширить кругозор ребёнка.

Развивать творческое мышление.

Формировать познавательную самостоятельность.

воспитывающие:

Воспитывать потребности в здоровом образе жизни.

Воспитывать трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность.

Формировать способности к самооценке и самоконтролю.

Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры различного типа на шахматную тематику.

Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех воспитанников, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Отличительные особенности программы. Установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача. Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности— создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса — обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

- принцип целостного представления о мире— при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности— у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества— процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учить принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Условия реализации программы

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Программа предусматривает 144 часа занятий в течение года – по 4 часа в неделю.

В каникулярное время составляется график товарищеских турниров, которые проводятся в группах с детьми, имеющими некоторый игровой опыт, уверенно владеющими тактическими приемами, умеющими выстраивать стратегические планы, знающими основные дебюты.

Возраст детей

Данная программа рассчитана на детей в возрасте 7-10 лет. В кружке занимаются дети младшего школьного возраста.

Условия набора.

К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний, посещающие общеобразовательную организацию.

Наполняемость группы — 8-15 человек.

Формы организации детей: индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая (при подготовке детей к соревнованиям).

В случае необходимости программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Формы подведения итогов: участие обучающихся в соревнованиях.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов		Форма контроля
		Теор.	Практ.	
1	Вводные занятия. Техника безопасности.	1		Беседа
2	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.	1		Беседа
3	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	2		Беседа
4	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	1	1	Беседа
5	Благородные пешки черно-белой доски.	1	1	Решение упражнений
6	Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	1	1	Решение упражнений
7	Ладья.	1	1	Решение упражнений
8	Слон.	1	1	Решение упражнений
9	«Могучая фигура» Ферзь.	1	1	Решение упражнений
10	Конь.	1	1	Решение упражнений
11	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	1	1	Беседа

12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	2	2	Решение задач
13	Мат – цель игры.	2	2	Решение задач
14	Рокировка.	1	1	Беседа
Промежуточный контроль (турнир)			2	Викторина
15	Техника «матования» одинокого короля.	2	6	Решение задач
16	Ничья. Пат.	2	2	Решение задач
17	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта.	2	4	Решение игровых ситуаций
18	Короткие шахматные партии. Сеансы одновременной игры.	2	4	Турнир
19	Занимательные страницы шахмат. Конкурсы решения задач, этюдов.	2	4	Решение задач
20	Спортивно-массовые мероприятия. Соревнования.	-	8	Турнир
Подведение итогов			2	
Всего часов		72		

Содержание программы

1. Вводные занятия. Техника безопасности.

Теория (1ч.): Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

2. Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.

Теория (1ч.): Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

3. Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.

Теория (2ч.): Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями:

Горизонтали

Вертикали

Диагонали

Центр, фланги.

Практика:

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.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

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

Игра «Почтальон».

4. Шахматные фигуры. Первое знакомство.

Теория (1ч.): Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!».

Практика (1ч.):

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.

«Угадай-ка». 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.

«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.

5. Благородные пешки черно-белой доски.

Теория (1ч.): «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика (1ч.):

Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Дидактические игры и задания

«В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

6. Король — самая важная, главная фигура.

Теория (1ч.): Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика (1ч.):

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

7. Ладья.

Теория (1ч.): Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Практика (1ч.):

Дидактические игры и задания

Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».

8. Слон.

Теория (1ч.): Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика (1ч.):

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

9. «Могучая фигура» Ферзь.

Теория (1ч.): «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Практика (1ч.):

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

10. Конь.

Теория (1ч.): «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика (1ч.):

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

11. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.

Теория (1ч.): Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Практика (1ч.):

Дидактические игры и задания

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

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

12. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Теория (2ч.): Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика (2ч.): 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.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

13. Мат – цель игры.

Теория (2ч.) Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

Практика (2ч.): Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количество полей для отхода.

Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

14. Рокировка.

Теория (1ч.): Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика (1ч.):

Дидактическое задание

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях

15. Техника матования одинокого короля

Теория (2ч.): Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика (6ч.):

Дидактические игры и 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». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

16. Ничья. Пат.

Теория (2ч.): Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Практика (2ч.):

Дидактическое задание

«Пат или не пат».

17. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта. Теория (2ч.): Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.

Практика (4ч.): разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

18. Короткие шахматные партии.

Теория (2ч.): Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: «Ферзь любит свой цвет».

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.

Практика (4ч.):

Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

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.

19. Занимательные страницы шахмат.

Теория (2ч.): Шахматные сказки.

Практика (4ч.).

Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

Решение шахматных задач. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.

20. Спортивно-массовые мероприятия.

Теория (2ч.): Подготовка к соревнованиям. Психологическая подготовка юного спортсмена к соревнованиям.

Практика (6ч.).

Участие в соревнованиях и турнирах.

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

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

«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.

»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.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Календарно-тематический план

№ з а н я т и я	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Дата		Форма контроля
					Пла н.	Фак т.	
		Тео р.	Пр акт .	Все го			
1	Вводные занятия. Техника безопасности. Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.	2		2			Опрос

2	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	2		2			Опрос
3	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	1	1	2			Опрос
4	Благородные пешки черно-белой доски.	1	1	2			Опрос
5	Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	1	1	2			Опрос
6	Ладья.	1	1	2			Опрос
7	Слон.	1	1	2			Опрос
8	«Могучая фигура» Ферзь.	1	1	2			Опрос
9	Конь.	1	1	2			Опрос
10	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	1	1	2			Опрос
11-12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	2	2	4			Решение задач
13-14	Мат – цель игры.	2	2	4			Решение задач
15	Рокировка.	1	1	2			Опрос

Промежуточный контроль (турнир)			2	2			Решение задач
1 6- 1 9	Техника «матования» одинокого короля.	2	6	8			Решение задач
2 0- 2 1	Ничья. Пат.	2	2	4			Решение задач
2 2- 2 4	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта.	2	4	6			Решение игровых ситуаций
2 5- 2 7	Короткие шахматные партии. Сеансы одновременной игры.	2	4	6			Турнир
2 8- 3 0	Занимательные страницы шахмат. Конкурсы решения задач, этюдов.	2	4	6			Решение задач
3 1- 3 4	Спортивно-массовые мероприятия. Соревнования.	-	8	8			Турнир
Подведение итогов			2	2			
Всего часов		72					

Планируемые результаты освоения программы:

К концу обучения по программе дети

Знают:

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

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

правила хода и взятия каждой фигурой – ходы, в том числе шах и рокировку; нападения и взятия, в том числе и взятие на проходе;

названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита;

цель игры: мат, пат, ничья;

шахматную нотацию;

абсолютную и относительную ценность фигур;

приёмы и способы матования одинокого короля;

историю возникновения шахматной игры;

правила игры.

Умеют:

записывать шахматную партию;

проводить комбинации;

владеть техникой матования одинокого короля;

решать простейшие задачи;

записывать партию до 10-го хода.

приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;

повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности; сформируют умения производить логические операции.

сформируют личностные качества – трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность и потребность ведения здорового образа жизни.

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.

Оценочные материалы

Описание викторины (промежуточный контроль)

Промежуточный контроль проводится с помощью викторины. Учащимся предлагаются вопросы с вариантами ответов. Критерии оценки

80-100 процентов – высокий

50-80 процентов – средний

Менее 50 процентов – низкий

Описание викторины с вопросами и ответами в приложении №1

Описание турнира (итоговый контроль)

Турнир итоговой аттестации проводится в два этапа.

1 этап – каждый ученик играет три партии с соперником. Которого определяет случайная жеребьевка. Время игры лимитировано (15 мин.). Если партия не закончена, судья турнира определяет превосходство в позиции той или другой стороны.

2 – этап. По результатам первого этапа выделяется четыре участника с наибольшим количеством очков. Первую партию играют для определения финалистов и игроков за 3 и 4 место. Очередность также определяет жребий.

Вторая партия играет между победителями первой партии за 1 и 2 место, между проигравшими в первой партии за 3 и 4 место.

Данный турнир подразумевает награждение призеров и победителя грамотами и подарками.

Далее и по возможности такой турнир можно провести между смежными группами.

Методическое обеспечение программы

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

При знакомстве с шахматными фигурами.

При изучении шахматной доски.

При обучении правилам игры.

При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении

дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения.

Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

Участие в турнирах и соревнованиях.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок 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, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, 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.

Содержание включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные задачи. 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.

Основными разделами курса являются темы: Дебют, Эндшпиль, Тактика, Стратегия, История и Решение задач.

В процессе обучения по программе закладываются и создаются основы для получения первоначальных навыков чтения, изучения иностранных языков, пространственного мышления. Изучаются правила шахмат, матование одинокого короля и пешечный эндшпиль. Происходит первичное ознакомление школьников с такими основами шахмат, как тактика, дебют, чемпионы мира.

При обучении детей шахматам их знания должны пополняться и элементарными сведениями исторического характера. В начальной школе не ставится задача подробного изучения творчества шахматистов, а предполагает лишь первое знакомство с лучшими представителями этой

древней игры. Самостоятельные экскурсии в мир шахматной истории формируют и развивают у младших школьников навык чтения.

Воспитательная работа

Сохранение и укрепление здоровья учащихся является важной задачей образовательной программы «Шахматы». Для решения этой задачи создана система оздоровительных мероприятий, которая осуществляется на протяжении всей реализации программы:

Учебная нагрузка регулируется в соответствии с возрастом учащихся, кроме этого в занятия включаются физкультминутки, подвижные игры и эстафеты.

Создание благоприятного психологического климата, творческой атмосферы на занятиях, дружеского отношения между детьми, взаимопонимания, наличие системы стимулов и поощрений, движение от простого к сложному повышает психоэмоциональный настрой каждого ребенка, помогает ему быть уверенным в своих силах, уметь оценивать свои успехи.

Материально – техническое обеспечение

Комплект шахматных фигур с игровой доской	10шт.
Шахматные часы	10шт.
Демонстрационная шахматная доска с магнитными шахматами	1шт.

Список литературы:

Для педагога:

1. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: Сборник. –М.: Агентство «ФАИР», 1997.
2. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986.
3. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн,2000

Для обучающихся:

1. Горенштейн Р. Книга юного шахматиста. –М., 1993.
2. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. –Рязань, 1994.6.Принципы шахматной игры: учебное пособие. /Шакуров М.Ф. –Казань: Мастер Лайн, 2000.

Интернет ресурсы:

1. https://www.youtube.com/channel/UCe0_fisEOWH1qCKOytD2-9A (игра для начинающих)
2. <https://www.youtube.com/channel/UCarPgErFA8MGC75I-SVeImA/videos> (ход конем)
3. <https://www.youtube.com/channel/UCUZWxBB6toxXCTdEQuc9ACA/videos> (игра)

Приложение

Приложение 1

Викторина

Шахматная викторина включает в себя вопросы, которые помогут напомнить названия некоторых шахматных терминов.

Все эти термины встречаются на уроках. Правильный ответ нужно выбрать из 2 или 3 предложенных вариантов.

Вопросы.

1.Какая фигура всегда остаётся на доске до конца игры?

А)Ферзь

Б)Король

В)Пешка

2.Каким столовым прибором называется одновременное нападение на две и больше фигуры?

А)Ложка

Б)Вилка

В)Нож

3.Что означает зевок в шахматах?

А) Шахматист хочет спать

Б)Шахматисту не хватает воздуха

В)Шахматист просмотрел отличный ход или нечаянно потерял фигуру.

4.В какой стране придумали шахматы?

А) В Китае

Б) В России

В) В Индии

5.Как звали богиню, покровительницу шахмат?

А) Артемида

Б) Афродита

В) Каисса

6.Что получает король в конце игры?

А)Щелчок по носу

Б) Шах

В) Мат

7.Как называется система записи шахматной партии?

А)Нотная грамота

Б)Нотация

В) Шифровка

8. Как называются самые крупные шахматные соревнования на планете?

А) Турнир

Б) Соревнование

В) Олимпиада

9. Как называется острая нехватка времени у игрока?

А) Цугцванг

Б) Цейтнот

10. Как называется самое высокое звание, которое дают шахматистам?

А) Мастер

Б) Кандидат в мастера

В) Гроссмейстер

11. В каком случае шахматы называют быстрыми или активными? Когда на партию для каждого игрока отводится:

А) 2,5 часа

Б) 1 час

В) 30 минут

12. Как по другому можно назвать шахматную партию?

А) Комбинация

Б) Оборона

В) Игра, поединок/

13. Фигуры какого цвета всегда начинают партию первыми?

А) Чёрные

Б) Белые

14. Как называется одновременный ход короля и ладьи?

А) Манёвры

Б) Ловушка

В) Рокировка

15. Какие фигуры разного цвета никогда не встречаются в игре?

А) Ладьи

Б) Слоны разнополюсные

В) Пешки

Проверьте ответы:

1. Король всегда остаётся на доске до конца игры. 2. Вилка - так называется нападение одной фигуры на две или несколько. 3. Если игрок просмотрел отличный ход или потерял нечаянно фигуру, это невнимание к игре называется зевок. 4. Шахматы придумали в Индии. 5. Покровительницу

шахмат, греческую богиню звали Каисса. 6. В конце игры король получает мат (шах, это ещё не конец игры). 7. Система записи шахматной партии называется нотация. Если игра идёт по переписке, то такая запись называется цифровой нотацией. 8. Самые крупные шахматные соревнования на планете называются Олимпиадой. 9. Острая нехватка времени – Цейтнот (цугцванг – когда игроку приходится делать невыгодный для него ход). 10. Самым высоким званием для шахматиста является звание Гроссмейстера. 11. Быстрыми или активными называются шахматы, когда на игру даётся очень мало времени - 30 минут. 12. Шахматную партию по - другому можно назвать Игра или поединок. 13. Игру всегда начинают только фигуры белого цвета. 14. Одновременный ход короля и ладьи называется Рокировка. 15. Разнополюсные слоны не могут атаковать друг друга.

Шахматные задачи (пример)

Белые ходят и выигрывают. Мат в 1 ход.





