

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

МО г.Алексин

МБОУ "Борисовская НОШ №26"


РАССМОТРЕНО

педагогическим
советом

Протокол №5
от «28» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР

 Ананьева Е.А.

Протокол № 5
от «28» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

ИО директора

 Баляева Т.И.

Приказ №35-д
от «28» августа 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Шахматы

Составитель: Стойкин В.М.,
педагог дополнительного образования

д. Борисово, 2024 год

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Шахматы» составлена на основе следующих нормативных документов:

1. Закон РФ № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный государственный стандарт начального общего образования (Приказ Минобрнауки России № 373 от 06 октября 2009, зарегистрирован Минюст № 17785 от 22.12. 2009);
3. Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 года № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;

Программа «Шахматы» составлена на основе программы «Шахматы – школе» под редакцией И. Г. Сухина в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, рабочие тетради, тетради для проверочных работ, методические рекомендации для учителя (авт. И. Г. Сухин)).

Данная программа позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования – воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества.

Шахматы - это не только игра, доставляющая обучающимся много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий, способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Экспериментально же было подтверждено, что обучающиеся, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на

совершенствование у обучающихся многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности обучающихся и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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.

Поэтому **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.

Место кружка в учебном плане.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часа (34 часа в год) в группе детей 5 – 10 лет, наполняемость группы 8 - 15 человек, форма организации занятий: групповая.

К занятиям по программе допускаются дети, по состоянию здоровья, отнесённые к основной и подготовительной группам, что подтверждается соответствующим документом из лечебного учреждения.

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.

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 обучающегося в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

- **Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.**

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 обучающегося 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 обучающимися 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 обучающихся устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у обучающегося 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, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, 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, обучающийся 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 обучающийся проделывает самостоятельно.

- На более поздних этапах в обучении применяется *творческий метод*, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (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 обучающимся выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности обучающихся 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.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Требования к уровню подготовки:

– 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.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ П/П	Наименование тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Шахматная доска	1	2	3
2	Шахматные фигуры	1	17	18
3	Шах	1	1	2
4	Мат	1	4	5
5	Шахматная партия		6	6
Итого		4	34	34

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

(34 часа из расчета 1 час в неделю)

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Форма контроля
Шахматная доска (3ч.)				
1		Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1	Опрос
2		Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль	1	Тест
3		Диагональ, центр.	1	Викторина
Шахматные фигуры (18ч.)				
4		Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	1	Конкурс
5		Начальное положение. Расстановка фигур перед партией.	1	Соревнование
6		Ладья. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания.	1	Опрос

7		Ладья. Дидактические игры.	1	Конкурс
8		Слон. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	1	Тест
9		Слон. Дидактические игры.	1	Опрос
10		Ладья против слона. Дидактические задания и игры.	1	Викторина
11		Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания.	1	Тест
12		Ферзь. Дидактические игры.	1	Опрос
13		Ферзь против ладьи и слона.	1	Викторина
14		Конь. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания.	1	Опрос
15		Конь. Дидактические игры.	1	Конкурс
16		Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	Соревнования
17		Пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1	Опрос
18		Пешка. Дидактические игры.	1	Конкурс
19		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Дидактические задания и игры.	1	Викторина
20		Король. Ход короля, взятие. Дидактические задания и игры.	1	Опрос
21		Король против других фигур	1	проверочная работа
Шах (2ч.)				
22		Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1	Опрос
23		Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания и игры.	1	Викторина
Мат (5ч.)				
24		Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	1	опрос
25		Мат в один ход (простые примеры). Дидактические задания.	1	тест
26		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных	1	конкурс
27		Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	1	опрос
28		Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	1	проверочная работа
Шахматная партия (6ч.)				

29		Игра всеми фигурами из начального положения	1	опрос
30		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	конкурс
31		Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	проверочная работа
32-34		Повторение программного материала.	3	соревнования

5. 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.

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.

2. 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» – важная 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.

4. 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.

5. 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.

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.

Контроль за знаниями и умениями проводится в форме опроса, выполнения тестовых заданий и проверочных работ. Итоговый контроль проводится в форме соревнований по шахматам.

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные часы;

8. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Уроки для начинающих
<https://www.youtube.com/playlist?list=PL7Oz1Hog4bfXSc1Xovj05pELYhlaea-8p>
2. Уроки шахмат https://www.youtube.com/watch?v=AsHxS2p-O_Y&t=7s

9. ЛИТЕРАТУРА

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 Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
3. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
4. Хенкин В. Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.