



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Сентелекская средняя общеобразовательная школа»
Центр цифрового и гуманитарного образования «ТОЧКА РОСТА»



СОГЛАСОВАНО методическим объединением учителей Протокол № <u>6</u> от « <u>30</u> » <u>08</u> 20 <u>22</u> г.	СОГЛАСОВАНО Руководитель ЦО «Точка роста» <i>[Signature]</i> О.Вегнер « <u>19</u> » <u>08</u> 20 <u>22</u> г.	УТВЕРЖДАЮ Директор школы ЦО П.И. Уфимцева Приказ № <u>48</u> « <u>18</u> » <u>08</u> 20 <u>22</u> г.
---	--	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
дополнительного образования
«ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ»
Возраст обучающихся: 11-18 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель: Горн Михаил Валентинович, педагог дополнительного образования

с. Сентелек, 2022г.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
Учебно-тематический план.....	8
Содержание изучаемого курса.....	9
Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы	14
Список литературы.....	18
Приложение.....	19

1. Пояснительная записка

Массовая практика использования шахмат в отечественной школе, анализ опыта работы педагогов и тренеров подтвердили во многом уникальные возможности этого вида спорта для обучения, развития и воспитания детей. Этот вид деятельности позволяет обучающимся разного возраста развивать творческие качества личности, познавательную активность, самостоятельность в принятии оптимальных решений в самых различных ситуациях, требующих повышенного внимания, изобретательности в оценке разнообразных факторов, ответственности, высокой культуры и дисциплины мыслительной деятельности.

Отличаясь доступностью, простотой и привлекательностью, шахматы вносят весомый вклад во всестороннее гармоничное развитие человека, независимо от его возраста и профессии.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» (далее – Программа) относится к физкультурно-спортивному направлению, является модифицированной с общекультурным уровнем усвоения материала.

В процессе занятий шахматами школьники приобретают спортивные качества и выдержку, развивают свои творческие способности и фантазию, учатся анализировать, планировать, осуществлять на шахматной доске позиционные маневры и красивые комбинации.

Новизна данной Программы опирается на понимание важности работы по развитию логического мышления у детей школьного возраста, их морально-волевых и нравственных качеств. Педагог вводит в учебный процесс новые игровые и оздоровительные методики преподавания, современные формы подведения итогов реализации программного материала.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» разработана на основе:

- 1) Федерального закона от 29.12.2012 № 273-03 «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2) Федерального закона «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» от 14.12.2007 № 329-ФЗ;
- 3) Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность

В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Актуальность Программы базируется на анализе детского и родительского спроса на занятия этим видом спорта, а также на возможности педагогического потенциала образовательного учреждения.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она органично вписывается в единое образовательное поле развития детей младшего и среднего школьного возраста. Занятия этим видом спорта являются важным и неотъемлемым компонентом, способствующим формированию будущего грамотного, высокообразованного молодого человека.

Данная Программа предназначена для обучения учащихся шахматам в Центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» (далее – Центр).

Цель Программы:

Целью Программы является создание условий для гармоничного развития детей школьного возраста с последующим обучением их игре в шахматы, вплоть до участия их в различных соревнованиях с выполнением нормы спортивных разрядов.

Задачи Программы:

Задачи Программы подразделяются на общие, образовательные, оздоровительные и воспитательные.

Общие задачи направлены на:

- массовое вовлечение детей школьного возраста в шахматную игру;
- приобщение детей школьного возраста к шахматной культуре;
- приобретение новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области шахмат, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, к участию в соревнованиях.

Образовательные задачи способствуют:

- приобретению знаний из истории развития шахмат;
- постижению основ шахматной игры, получению знаний о возможностях шахматных фигур, особенностях их взаимодействия;
- овладению приёмами «матования» одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приёмами в типовых положениях;
- освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- изучению приёмов и методов шахматной борьбы с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные задачи направлены на формирование:

- представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат, в частности;
- первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений.

Воспитательные задачи способствуют:

- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным играм.

Объем программы: программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится 3 часа в неделю (117 часов в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной организации, ориентированной на обучение детей среднего и старшего школьного возраста. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 40 минут.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Программа отвечает требованиям Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г. №1726-р, откуда следует, что одним из принципов проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных программ является разноуровневость. Технология разноуровневого обучения предполагает создание педагогических условий для включения каждого обучающегося в деятельность, соответствующую зоне его ближайшего развития. Исходные научные идеи: уровневое обучение предоставляет шанс каждому ребенку организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего, учебные; уровневая дифференциация позволяет

акцентировать внимание педагога на работе с различными категориями детей. Поэтому программа предусматривает, три уровня освоения: стартовый, базовый и продвинутый

Программа рассчитана на 1 год обучения на детей 11 – 18 лет. Программа является разноуровневой, что предоставляет детям возможность занятий независимо от способностей и уровня общего развития. Под разноуровневостью понимается соблюдение при разработке и реализации программы таких принципов, которые позволяют учитывать разный уровень развития и разную степень освоенности содержания детьми.

Программа предполагает реализацию параллельных процессов освоения содержания программы на его разных уровнях углубленности, доступности и степени сложности, исходя из диагностики и стартовых возможностей каждого из участников.

Стартовый уровень обучающихся шахматного объединения предполагает усвоение краткой шахматной истории, шахматной азбуки, шахматной тактики, шахматной психологии (состояние умов и характеров), шахматной этики (уважение к партнеру, к шахматным школам и направлениям). Важное значение при изучении шахматного курса на стартовом уровне имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. На данном уровне ставится задача привлечения максимально возможного числа детей к систематическим занятиям шахматами, развития их личности, утверждения здорового образа жизни, воспитания интеллектуальных, морально-этических и других качеств.

Базовый уровень реализует принцип преемственности в обучении и предполагает усвоение системы взаимосвязанных основ комбинационной и позиционной игры, постигаемых методом сравнительного анализа шахматной игры различных шахматных школ и направлений. На данном уровне ставится задача улучшения качества игры.

На **продвинутом уровне** прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении основных принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле.

Диагностика уровня освоения обучающимися основ шахматной игры

Блоки программы	Уровни		
	Стартовый	Базовый	Продвинутый
Ходы фигур. Правила игры	Не различает ходы шахматных фигур, не владеет шахматной нотацией.	С затруднением ходит шахматными фигурами, владеет шахматной нотацией.	Без подсказки ходит всеми фигурами, владеет шахматной нотацией.

Начало шахматной партии	Допускает ошибки в расстановке фигур в начале партии, не владеет правильной формой записи шахматной партии.	С помощью педагога выстраивает фигуры в начале партии, записывает шахматную партию.	Самостоятельно выстраивает фигуры в начале партии, умеет записывать шахматную партию.
Мат одинокому королю	Не владеет алгоритмами постановки мата.	Ставит мат одинокому королю за 20-50 ходов.	Без подсказки ставит мат любой фигурой менее чем за 20 ходов.
Окончания партии	Не владеет правилом «Квадрата».	Знает правило «Квадрата», с затруднением применяет его на практике.	Знает правило «Квадрата», применяет его на практике.
Решение задач	Не справляется с заданием	Самостоятельно решает одну из предложенных задач.	Самостоятельно решает задачи

Содержание теоретического раздела программы

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.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся 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 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.

Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

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.

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

2. Учебно-тематический план

1 год обучения (117 часов в год)

№	Тема	Количество часов
1.	Шахматная доска	3
2.	Шахматные фигуры	24
3.	Шах	3
4.	Мат	6
5.	Шахматная партия	12
6.	Шахматная нотация	12
7.	Техника матования одинокого короля	9
8.	Достижение мата без жертвы материала	6
9.	Шахматная комбинация	36
10.	Повторение программного материала	3
	Промежуточная аттестация	3
	ИТОГО	117

3.Содержание изучаемого курса

Первый год обучения

(117 часов из расчета 3 часа в неделю)

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.

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.

3. 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.

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.

К концу первого 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.

Личностные результаты освоения программы курса.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о

нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают 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.

4. Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

- 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»

Требования к материально-техническому обеспечению. Материально-техническое обеспечение включает в себя: организацию условий для проведения практических занятий, наличие необходимого натурального фонда, учебно-методический материал.

№№ п/п	Наименование объектов и средств учебно-методического и материально-технического обучения	Количество
1.	Кабинет (шахматный класс)	1
2.	Стулья	10 – 12
3.	Стеллаж для хранения шахматных принадлежностей	1
4.	Емкости для воды	12
5.	Стол педагога	1
6.	Расходный материал (мини-диски, CD-диски, DVD-диски, бумага, маркеры, ручки и т.д)	По необходимости и по возможности
Учебно-методический материал		
1.	Бронштейн Давид, Фюрстенберг Том. Ученик чародея: Учебник шахматной стратегии и тактики. 2004 год (электронный вариант)	1
2.	Владимиров Я.Г. Сборник лучших задач и этюдов, 2011 год (электронный вариант)	1
3.	Косиков Алексей. Элементы шахматной стратегии, 2009 год (электронный вариант)	1
4.	Славин Л.И. Компоненты шахматной стратегии. 2011 год (электронный вариант книги)	1

5.	Тимман Ян. Шахматы. Уроки стратегии. 2011 год (электронный вариант)	1
Технические средства обучения		
6.	Компьютер (ноутбук)	1 – 5 (по возможности)
7.	Проектор	1 (по возможности)
8.	Интерактивная доска	1 (по возможности)
9.	Компьютерная акустическая система	1 (по возможности)
10.	МФУ (Многофункциональное устройство: сканер-принтер-копир)	1 (по возможности)
11.	Фотоаппарат (видеокамера)	1 (по возможности)
12.	Наличие подключения к сети Internet (от 32 Кбит/с до 20 Мбит/с и выше)	По возможности
13.	Шахматы онлайн	По возможности
14.	Шахматы онлайн для детей	По возможности
15.	Настенная демонстрационная магнитная доска с комплектом фигур	1 (по возможности)
16.	Доски шахматные	8 – 12
17.	Комплект шахмат	8 – 12
18.	Часы шахматные (механические)	8 – 12
19.	Часы шахматные (электронные)	4 – 6

Формы и режим проведения занятий: Форма занятий — групповая. Срок реализации программы – 9 месяцев, 1 год обучения, работа детского объединения осуществляется и в каникулярные периоды. В летний период проводятся соревнования.

Промежуточная аттестация проводится в форме соревнований.

Продолжительность образовательного процесса: 117 часов в год (3 часа в неделю).

Система оценки результатов освоения программы

Выявление недостатков, ошибок и успехов в ходе выполнения упражнений учащимися происходит в виде текущего контроля. Контроль осуществляется систематически через опрос учащихся, контроля выполнения упражнений и их обсуждение.

Основное содержание подведения итогов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы» - это выявление соответствия реальных результатов образовательного процесса планируемыми результатам реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Задачи подведения итогов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

- определение уровня образовательной подготовки учащихся в конкретном виде деятельности;
- анализ полноты реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы;
- соотнесение прогнозируемых и реальных результатов работы;
- выявление уровня освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы учащимися;
- оказание помощи педагогу в распознавании причин, способствующих или препятствующих полноценной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы;
- создание условий для внесения необходимых корректив в ход и содержание образовательного процесса.

Подведение итогов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы учащихся строится на принципах:

- учета индивидуальных и возрастных особенностей детей;
- свободы выбора педагогом методов и форм проведения и оценки результатов;
- обоснованности критериев оценки результатов.

В образовательном процессе подведение итогов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы выполняет ряд функций:

- учебную, так как создает дополнительные условия для повышения уровня обобщения и осмысления учащимися полученных теоретических и практических знаний, умений и навыков;
- воспитательную, так как является условием расширения познавательных интересов и потребностей учащегося;
- развивающую, так как создает условия для осознания учащимся их актуального развития и определения перспектив дальнейшего развития;
- коррекционную, так как помогает педагогу своевременно выявить и устранить объективные и субъективные недостатки образовательного процесса;
- социально-психологическую, так как создает условия для учащихся пережить

«ситуацию успеха».

Выявление уровня освоения программы и ее результативности предполагает проведение аттестации.

Промежуточная аттестация - это установление уровня достижения образовательных результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы» по итогам полугодия.

Промежуточная аттестация предназначена для отслеживания динамики обученности юных шахматистов, коррекции деятельности педагога и учащихся для улучшения результатов.

Время проведения – середина очередного года обучения по данной программе.

Итоговая аттестация - это оценка уровня достижений, заявленных в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы» по завершении всего образовательного периода реализации программы.

Итоговая аттестация проводится по завершению всего образовательного курса дополнительной общеобразовательной программы.

Итоговый контроль предназначен для определения уровня подготовленности каждого учащегося и группы в целом, а также для выявления типичных пробелов в умениях, навыках учащихся. Время проведения – окончание реализации программы.

5.Список литературы

Список рекомендуемой литературы для детей и родителей:

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.

Список литературы, используемой педагогом:

10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
11. В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.
12. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
13. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
14. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

**Календарно-тематическое планирование рабочей программы «Шахматы»
(3 часа в неделю, 1 год обучения)**

№ №	Тема	Количество о часов
Шахматная доска (3 ч.)		
1.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1
2.	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1
3.	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1
Шахматные фигуры (24 ч.)		
4.	Белые и черные фигуры	1
5. 6.	Виды шахматных фигур	2
7. 8.	Начальное положение	2
9.	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1
10.	Ход ладьи.	1
11.	Слон. Место слона в начальном положении	1
12.	Ход слона	1
13.	Ладья против слона.	1
14.	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1
15.	Ход ферзя	1
16.	Ферзь против ладьи и слона.	1
17.	Конь. Место коня в начальном положении.	1
18.	Ход коня.	1
19.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1
20.	Пешка. Место пешки в начальном положении	1
21.	Ход пешки	1
22. 23.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	2
24.	Король. Место короля в начальном положении 1	1
25.	Ход короля	1
26. 27.	Король против других фигур.	2
Шах (3ч.)		
28. 29.	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	2
30.	Открытый шах. Двойной шах	1

Мат (6 ч.)		
31.	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	1
32.	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
33.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигу	1
34. 35.	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	2
36.	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1
Шахматная партия (12 ч)		
37.	Игра всеми фигурами из начального положения	1
38.	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
39.	Демонстрация коротких партий	1
40. 41.	Игровая практика	2
42. 43.	Игровая практика	2
44. 45. 46.	Промежуточная аттестация	3
47.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение	1
48.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	1
49.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах	1
Шахматная нотация (12 ч)		
50.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
51. 52.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	2
53. 54.	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	2
55. 56.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	2
57.	Достижение материального перевеса	1
58. 59.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	2
60. 61.	Защита.	2
Техника матования одинокого короля (9 ч)		

62.	Две ладьи против короля.	1
63.	Ферзь и ладья против короля.	2
64. 65. 66.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	3
67. 68. 69.	Ладья и король против короля.	3
Достижение мата без жертвы материала (6 ч)		
70.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
71.	Цугцванг	1
72. 73.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	2
74. 75.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	2
Шахматная комбинация (36 ч)		
76. 77. 78.	Матовые комбинации Тема отвлечения.	3
79. 80. 81.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	3
82. 83. 84.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	3
85. 86. 87.	Тема разрушения королевского прикрытия.	3
88. 89. 90.	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	3
91. 92. 93.	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	3
94. 95. 96.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	3
97. 98.	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	2
99. 100	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	2

101	Тема превращения пешки.	1
102 103	Сочетание тактических приемов.	2
104	Патовые комбинации.	1
105	Комбинации на вечный шах.	1
106 107 108	Типичные комбинации в дебюте.	3
109 110 111	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	3
Повторение программного материала (3 ч)		
112 113 114	Повторение программного материала. Игровая практика.	3
115 116 117	Итоговая аттестация	3
	ИТОГО	117

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Шахматная доска

Цель: Знакомство с шахматной доской, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. В тетрадях в крупную клетку необходимо нарисовать шахматную доску, закрасивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.

2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Игру можно проводить в форме соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.

3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».

4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики (белого и черного цвета). Необходимо выложить из квадратов дорожки – горизонталь, вертикаль (чередую между собой белые и черные поля) или диагонали (составляются диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).

5. В тетради, в заранее нарисованной шахматной диаграмме, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым – вертикаль, красным – диагональ.

6. Детям предлагается на демонстрационной шахматной доске заполнить центр фишками (магнитами).

7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов (крестиков, цветочков, звездочек и т.д.).

Шахматная нотация

Цель: Знакомство с шахматной нотацией, шахматным алфавитом, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Какой буквы не хватает?». Карточки с буквами алфавита располагаются на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске. Затем несколько букв из этого ряда убирается и детям предлагается найти недостающие буквы и поставить их на место.

2. «Шахматное лото». Для каждого ребенка подготавливаются фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности ребенка). Правила игры такие же как в обычно лото – фишку надо поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.

3. «Почта». На большом красочном конверте пишется «шахматный» адрес – например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз – это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.

4. «Найди адрес». Дети получают по несколько фишек с указанием «адреса» поля: необходимо поставить фишки на соответствующие им поля шахматной доски.

3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Цель: Знакомство с шахматными фигурами, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Найди фигуру». На столе расставляются белые и черные шахматные фигуры, детям необходимо найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных.

2. «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди

прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

3. «Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.

4. «Снежный ком». Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.

5. «Черные и Белые пешки». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

6. «Какой фигуры не стало». В ряд расставляются несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать какой фигуры не стало.

7. «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

8. «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

9. Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки». Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

10. Подвижная игра: «Берегитесь пешки». Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

11. «Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

12. "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

13. «Кто быстрее». Детям предлагается посостязаться – кто быстрее соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает ладьи, другой – слонов, третий – коней).

14. «Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Педагог с закрытыми глазами берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно,

открывает глаза и спрашивает детей: "Так?" Дети поправляют педагога. Затем меняются ролями.

15. «Ряд». Детям предлагается поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей.

16. «Пирамида». Предлагается детям построить пирамиду из ладей: на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у детей, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

17. «Прятки». В кабинете прячется несколько шахматных фигур. Дети должны найти их и назвать. Потом фигуры прячут дети.

18. «Над головой». Педагог называет какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны ее быстро найти и поднять над головой.

19. «На стуле». На стул ставится какая-нибудь шахматная фигура. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают дети. Счет идет до трёх и на счет "три" дети бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

20. «Шахматный теремок». Из деревянной шахматной доски делается "теремок". Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на "теремок" и уронить его, а остальные фигуры помогут "теремок" "построить" - поднять.

21. «Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» - король, «баба» - ферзь, «заяц» - пешка, «лиса» - конь, «волк» - слон, «медведь» - ладья, а колобок - шарик или клубок. Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест - колобок от неё убежит.

22. «Шахматная репка». Садим «репку» - клубок. Около него ребенок по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «дед» - это король, «бабка» - ферзь, «внучка» - слон, «Жучка» - конь, «кошка» - ладья, «мышка» - пешка.

23. «Белые и чёрные». В беспорядке расставляются на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставляется в сторону одна из фигур, и говорится ее название и цвет. Например: «Белый ферзь». Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: «Чёрный король». Затем новую шахматную фигуру представляет педагог и т. д.

24. «Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Педагог убирает одну из фигур в коробку. Просит ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

25. «Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или

коробка для фигур). Педагог предлагает ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.