

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Сосновская средняя общеобразовательная школа»**

Принято на заседании
педагогического совета
МБОУ «Сосновская СОШ»
_____/Орлова Е.В./
Протокол № 1 ч. 2 от 29.08.2024 г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ «Сосновская СОШ»
_____/Корепанова Е.С./
Приказ № 68-ОД от 31.08.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Шахматы»**

Направленность программы: физкультурно-спортивная
Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 10 - 17 лет

Разработчик программы:
Иванова И.А., педагог
дополнительного образования

с. Сосновка, 2024 г.

Пояснительная записка

Направленность программы: физкультурно-спортивная

Уровень программы: общекультурный (ознакомительный)

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. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру.

Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в её спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, 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. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности. 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.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. 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** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей. Шахматы сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Новизна программы состоит в том, что она направлена не только на игру, но и на получение теоретических знаний у учащихся.

Педагогическая целесообразность

Данная образовательная программа педагогически целесообразна, так как при ее реализации у учащихся поддерживается интерес к шахматам, расширяется кругозор, развиваются коммуникативные качества личности учащихся, и как результат – возникает желание участвовать в соревнованиях.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 10-17 лет (4 – 11 классы).

Объём и сроки освоения программы, режим занятий

Программа рассчитана на 1 год. Объём программы – 36 часов, периодичность занятий: 1 раз в неделю по 1 часу.

Особенности организации образовательного процесса

Для реализации данной программы используется очная форма обучения.

Состав группы – постоянный.

Формы организации деятельности детей на занятии – групповые и индивидуальные.

Формы проведения занятий: беседа, наблюдение, учебно-тренировочное занятие, игра, соревнование, выполнение тестовых заданий и др.

Цель и задачи программы

Цель программы: личностное и интеллектуальное развитие учащихся, организация содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

Предметные:

- познакомить с основными шахматными терминами;
- научить правильно разыгрывать дебют, миттельшпиль, эндшпиль;
- научить грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- научить проводить анализ позиции и составлять план игры;
- научить находить тактические приемы и проводить различные комбинации;
- научить точно разыгрывать простейшие окончания;

Метапредметные:

- формировать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, творческое воображение, умение производить логические операции);

Личностные:

- *научить определять и высказывать* общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Учебно-тематический план ознакомительного уровня

№ п/п	Наименование раздела	Количество теоретических часов	Количество практических часов	Всего часов	Форма аттестации, контроля
I	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	1	0	1	Беседа, входная диагностика
II	Основы дебюта	3	8	11	Беседа, наблюдение, тестирование, практическая игра, дидактические игры, участие в турнирах и соревнованиях
III	Основы миттельшпиля	3	8	11	Беседа, наблюдение, тестирование, практическая игра, дидактические игры, участие в турнирах и соревнованиях
IV	Основы эндшпиля	2	10	12	Беседа, наблюдение, тестирование, практическая игра, дидактические игры, участие в турнирах и соревнованиях
V	Итоговое занятие.	1		1	Подведение итогов турниров
	Итого:	10	26	36	

Содержание

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (1 ч.)

Теория. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Правила поведения на занятиях кружка.

II. Основы дебюта (11 ч.)

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Игра на мат с первых ходов партии. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

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

Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

III. Основы миттельшпиля (11 ч.)

Теория. Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Понятие о стратегии.

Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.)

Типы матовых комбинаций. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др.

Шахматные комбинации, ведущие к ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

IV. Основы эндшпиля (12 ч.)

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

Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

V. Итоговое занятие (1 ч.)

Подведение итогов турниров. Обзор выполнения поставленных задач.

Ожидаемые результаты

В результате изучения данного курса воспитанники получат возможность формирования

личностных результатов:

- *научатся определять и высказывать* общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

метапредметных результатов:

- учащиеся овладеют универсальными способами мыслительной деятельности (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, творческое воображение, умение производить логические операции);

предметных результатов:

- будут знать основные шахматные термины: горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- будут уметь правильно разыгрывать дебют, миттельшпиль, эндшпиль;
- будут уметь грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- будут уметь проводить анализ позиции и составлять план игры;
- будут уметь находить несложные тактические приемы и проводить различные комбинации;
- будут уметь точно разыгрывать простейшие окончания;

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Для реализации программы в школе созданы условия. Имеются шахматы, шахматные часы, классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц, дидактические игры и задания,

Информационное обеспечение.

Для реализации программы имеется компьютер, интернет

Кадровое обеспечение.

Реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования с соответствующим образованием и опытом работы.

Формы аттестации

Формы отслеживания образовательных результатов:

- собеседование;
- выполнение контрольных практических заданий;
- наблюдение
- тесты;
- викторины;

Формы демонстрации образовательных результатов:

- шахматные турниры и соревнования.

Календарный учебный график

Наименование группы/год обучения	Срок учебного года (продолжительность обучения)	Кол-во занятий в неделю, продолжительность одного занятия (мин.)	Всего ак. ч. в год	Кол-во ак. часов в неделю
«Шахматы»/ Первый год обучения	с 2 сентября по 28 мая (36 уч. недель)	1 занятие в неделю по 40 минут	36	1

Методическое обеспечение программы

Формирование шахматного мышления 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**. 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 воспитанник проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий** метод (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 воспитанникам выработать свой собственный подход к игре.

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

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля: текущий:**

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется учителем в форме наблюдения;

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

итоговый контроль в формах:

- тестирование;

- практические работы;

- творческие работы учащихся;

самооценка и самоконтроль:

- определение учащимся границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов учащихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

1. Практическая игра.

2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Контрольно-измерительные материалы

Входная диагностика

1. Из скольких клеток состоит **шахматная** доска?

- а) 32; б) 64;
- в) 81; г) 100.

2. Какой **шахматной** фигуры **не** существует?

- а) Пешка; б) Король;
- в) Конь; г) Дама.

3. Сколько раз во время **шахматной** партии чёрные фигуры могут сделать **рокировку**?

(Так же, как и белые.)

- а) Один; б) Два;
- в) Три; г) Четыре.

4. Какая **шахматная** фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?

- а) Конь; б) Ферзь;
- в) Пешка; г) Слон.

5. Какая фигура, кроме пешки, может начать **шахматную** партию?

- а) Слон; б) Ладья;
- в) Конь; г) Ферзь.

6. Какое из этих названий предметов столового прибора является также **шахматным** термином?

- а) Лопатка; б) Вилка;
- в) Ложка; г) Нож.

7. В какую **шахматную** фигуру **не** может превратиться пешка?

- а) Ферзь; б) Король;
- в) Конь; г) Слон.

8. Как называется середина **шахматной** партии?

- а) Миттельшпиль; б) Гамбит;
- в) Цугцванг; г) Мидлтайм.

9. Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать **шахматные** часы?

(Чтобы не нажать на часы прежде, чем сделан ход.)

- а) Правой; б)левой;
- в) Любой; г) Той, которой сделали ход.

10. Какой из этих спортивных терминов **не** относится к **шахматам**?

- а) Дебют; б) Рашпиль;
- в) Гамбит; г) Эндшпиль.

Практические работы

Разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

1. Самый быстрый мат возможен уже на втором ходу, у шахматистов он носит шутовское название «дурацкий мат»:

1. f4 e6
2. g4?? Фh4X

2. Это так называемый «детский мат»:

1. e4 e5
2. Сс4 Сс5
3. Фf3 Кс6??
4. Ф:f7X

3. Сделайте ходы:

1. e4 c6 2. Кс3 d5 3. Кf3 de 4. К:e4 Кd7 5. Фе2

Ответьте на вопросы: что грозит? Как играть чёрным?

4. Сделайте ходы:

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Кd2 c5 4. dc C:c5

Ответьте на вопросы: что грозит? Могут ли белые играть 5. Ке2?

5. Могут ли белые добиться выигрыша в следующих пешечных окончаниях?

а) Белые: Кrb6, пп.а3, а4, а5 (4).

Чёрные: Крс8 (1).

б) Белые: Кpf6, пп. d5 (2).

Чёрные: Кpf8, пп.d6 (2).

в) Белые: Крс5, пп.с3 (2).

Чёрные: Крс7 (1).

6. Могут ли белые выиграть?

а) Белые: Кpd5, Фf2 (2).

Чёрные: Кrb1, пп. а2 (2).

7. Могут ли чёрные выиграть?

а) Белые: Крс1, пп. b2 (2).

Чёрные: Кре2, Cd4, пп. b3 (3).

б) Белые: Крс1, пп. b2 (2).

Чёрные: Кpf2, Се4, пп. b3 (3).

Список литературы

- для педагога

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. / М.: ФиС, 1972.
2. Гершунский Б.С., Костьев А.Н. Шахматы – школе. / М.: Педагогика, 1991.
3. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. / Л.: Детская литература, 1985.
4. Рохлин Я.Г. Книга о шахматах. / М., «Сов. Россия», 1975
5. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011.
6. Сухин И. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
7. Сухин И. Шахматы, первый год, или учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
8. Сухин И. Шахматы, второй год, или играем и выигрываем. - 2002.
9. Сухин И. Шахматы, второй год, или учусь и учу. - 2002.
10. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. - Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
11. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или учусь и учу. - Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

- для учащихся

1. Весела И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
7. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
8. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.