

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 91»
ЦЕНТР ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОЙ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ «ТОЧКА РОСТА»**

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
Протокол №1
от «22»08. 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «СОШ № 91»
В.А. Материкин
Приказ №294-осн
от «23»08. 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Шахматы»

Направленность программы: естественно- научная и технологическая

Срок реализации программы- 9 мес.
Возраст обучающихся 8 -12 лет
Разработчики программы:
Кудряшов Олег Владимирович

Барнаул 2024

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Шахматы в школе 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 школьников, но и способствуют достижению комплекса личностных и метапредметных результатов.

Цели программы:

- способствовать становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей реализовать многие
- позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи курса:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

Объем программы: на реализацию курса отводится 1 час в неделю (34 часа в год).

Программа рассчитана на учащихся с 8 до 12 лет.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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.

К концу 1 учебного года 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, вечный шах, двойной удар;

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

- правила хода и взятия каждой фигуры, обозначение ходов при записи партии

- наиболее эффективные способы достижения результата.

1. СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Учебный курс включает такие темы: “Шахматная доска”, “Шахматные фигуры”, “Начальная расстановка фигур”, “Ходы и взятие фигур”, “Цель шахматной партии”, “Игра всеми фигурами из начального положения”. На каждом из занятий

прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Урок 1. Волшебный мир шахмат. Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре.

Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонталы, вертикали, диагонали. Фигуры и пешки. В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться. «Ферзь – любит свой цвет, а король – чужой цвет».

Урок 2. Шахматная нотация. Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как пересечение вертикали и горизонталей. Диаграмма. Центр и угловые поля.

Урок 3. Ладья и слон. Ладья: как ходит и бьет белые фигуры соперника ладья. Вертикали и горизонталы на шахматной доске. Слон: как ходит и бьет слон. Чернополюсные и белополюсные слоны – разноцветные и одноцветные слоны. Диагонали.

Урок 4. Нападение и взятие. Нападение на фигуру или пешку соперника. Линия действия фигуры. Как напасть на неприятельскую фигуру. Как определить, какая фигура находится под боем.

Урок 5. Пешка. Пешка – душа шахматной партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка.

Урок 6. Король. Король: как ходит и бьет фигуры противника (незащищенные!) король. Король – самая главная фигура.

Урок 7. Ферзь Ферзь: как ходит и бьет ферзь. Ферзь, ладья, слон – дальнобойные фигуры. Ферзь самая сильная фигура.

Урок 8. Конь. Конь: как ходит и бьет. Как выглядит фигура (внешнее сходство с настоящими лошадьми) по сравнению с другими фигурами абстрактного дизайна.

Урок 9. Ценность фигур. Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «везут» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Король бесценен. Понятие о выгодном и невыгодном размене.

Урок 10. Особые ходы пешки Превращения пешки после достижения последней горизонтали. «Пешка идет в .. ферзи». Процедура превращения: поставить пешку на последнюю горизонталь, а затем поменять на выбранную фигуру того же цвета. Взятие на проходе, битое поле.

Урок 11. Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур.

Как ходят и бьют все фигуры и пешка, сравнительная ценность фигур – игра «шахматный базар»

Урок 12. Коррекционное занятие. Турнир по пешечным шахматам (в игре участвуют только пешки и короли)

Урок 13. Защита от нападения. Способы защиты от нападения: отход, защита с помощью другой фигуры (перекрытие), уничтожение атакующей пешки или фигуры.

Урок 14. Шах и защита от него. Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха: отход короля, перекрытие линии атаки, взятие атакующей фигуры или пешки.

Урок 15. Мат. Цель шахматной партии. Что такое мат. Отличие мата от шаха. Как матуют пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Сдача партии в проигранной позиции.

Урок 16. Простейшие матовые конструкции. Стандартные позиции: мат по последней (первой) горизонтали; мат ферзём, которого поддерживают слон, конь, ладья, король и пешка. Король на краю и в углу доски, поля для отступления.

Урок 17. Пат. Ничья. Что такое ничья. Разновидности ничьей. Недостаток материала для выигрыша с обеих сторон. Определение пата, чем отличается пат от мата. Соглашение на ничью. Вечный шах. Троекратное повторение позиции. Правило 50 ходов.

Урок 18. Повторение: задания на шах, мат и пат. Повторение материала предыдущих уроков о шахе, мате, пате. Практический материал для тренировки.

Урок 19. Коррекционное занятие или турнир по шахматам. Важны – без четкого усвоения их учениками невозможно продолжать обучение. Уроки 18 и 19 помогают «подтянуть» отстающих. А для самых сильных учеников можно организовать в этот день небольшой турнир.

Урок 20. Особый ход – рокировка. Определение и роль рокировки. Рокировать можно только один раз за партию. Виды рокировок: короткая и длинная. Как делается рокировка. Когда можно рокироваться. Как записывается ход рокировка.

Урок 21. Двойной удар. Что такое двойной удар. Кто может нанести двойной удар. Коневая вилка. Двойные удары ферзём, ладьёй, слоном, пешкой, королём. Самый опасный двойной удар – с нападением на короля соперника.

Урок 22. Мат королем и ферзем. Стандартная связка «король + ферзь» против короля соперника. Когда могут встречаться такие позиции. Метод оттеснения короля в угол совместными усилиями. Патовые ловушки.

Урок 23. Мат ферзем и ладьёй. Связка «ферзь + ладья». На каких стадиях игры могут встречаться матовые атаки ферзём и ладьёй. Внимательная игра помогает избежать пата.

Урок 24. Мат двумя ладьями. Матование двумя ладьями одинокого короля. Линейный мат. Оттеснение короля на последнюю горизонталь. Мат по седьмой (второй) горизонтали при стеснённом положении короля.

Урок 25. Повторение: матование одинокого короля разными фигурами.

Повторение различных способов матования короля: ферзём и королём; ферзём и ладьёй, двумя ладьями

Урок 26. Коррекционное занятие или турнир. Проведение шахматных партий от начала до конца. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).

Урок 27. Правила поведения во время игры.

Принятые правила поведения во время шахматной партии. Приветствие соперника, рукопожатие. Соблюдение тишины. Предложение ничьей. Правило «тронул – ходи». Как поправить фигуру на доске. Корректное совершение хода.

Урок 28. Шахматные часы. Отличие шахматных часов от обычных. Устройство часов и принципы игры с часами. Правильное расположение часов на столике. Флажок (на механических часах). Контроль времени. Цейтнот.

Урок 29. Запись партии. Отличие длинной нотации от короткой нотации. Сокращённые названия фигур, символы шаха, мата, взятия, короткой и длинной рокировки. Как записывают ходы пешки. Пример записи партии.

Урок 30. Вилка. Двойной удар конём – коневая вилка. На какой стадии встречаются такие удары. Внимание к коням соперника помогает избежать попадания под вилку. Шах с выигрышем фигуры.

Урок 31. Сквозной удар. Что такое сквозной удар. Когда может возникнуть возможность для двойного удара. Предпосылки для двойного удара.

Урок 32. Повторение- итоговый тест. Решение заданий: атака, защита, выгодный обмен, защита от шаха, мат, пат, двойное нападение, сквозной удар, запись партии. Повторение: стандартные позиции и приёмы игры.

Урок 33. Подведение итогов года. Шахматная викторина. Вручение сертификатов «Я умею играть в шахматы».

Урок 34-35. Турнир по окончанию обучения.

№	Тема	Содержание	Дата проведения	Кол-во часов	Формы проведения
1	Волшебный мир шахмат	Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнёры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтали, вертикали, диагонали. Фигуры и пешки.		1	Теоретическое занятие
2	Шахматная нотация	Обозначение горизонталей и вертикалей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и диагонали. Диаграмма. Центр и угловые поля.		1	Игровые упражнения
3	Ладья и слон	Ладья; как ходит и бьёт фигуры соперника ладья. Вертикали и горизонтали на шахматной доске. Слон; как ходит и бьёт слон. Чернопольные и белопольные слоны. Диагонали.		1	Игровые упражнения
4	Нападение и взятие	Нападение на фигуру или пешку соперника. Линия действия фигуры. Как напасть на неприятельскую фигуру. Как определить, какая фигура находится под боем.		1	Игровые упражнения
5	Пешка	Пешка – душа шахматной партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьёт пешка.		1	Дидактическая игра
6	Король	Король: как ходит и бьёт фигуры соперника (незащищённые!) король. Король – самая главная фигура. Место короля в начальном положении. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.		1	Дидактическая игра
7	Ферзь	Ферзь: как ходит и бьёт ферзь. Ферзь, ладья, слон - дальнобойные фигуры. Ферзь самая сильная фигура. Место ферзя в начальном положении.		1	Игровые упражнения

8	Конь	Конь: как ходит и бьёт. Как выглядит фигура (внешнее сходство с настоящими лошадьми) по сравнению с другими фигурами абстрактного дизайна. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.		1	Игровые упражнения
9	Ценность фигур	Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «везят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Король бесценен. Понятие о выгодном и невыгодном размене.		1	Игровые упражнения

10	Особые ходы пешки	Превращения пешки после достижения последней горизонтали. «Пешка идёт в ферзи». Процедура превращения: поставить пешку на последнюю горизонталь, а затем поменять на выбранную фигуру того же цвета. Взятие на проходе, битое поле.		1	Дидактическая игра
11	Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур	Как ходят и бьют все фигуры и пешка, сравнительная ценность фигур – игра «шахматный базар»		1	Игровые упражнения
12	Коррекционное занятие	Турнир по пешечным шахматам (в игре участвуют только пешки и короли)		1	Турнир
13	Защита от нападения	Способы защиты от нападения: отход, защита с помощью другой фигуры (перекрытие), уничтожение атакующей пешки или фигуры.		1	Дидактическая игра
14	Шах и защита от него	Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха: отход короля, перекрытие линии атаки, взятие атакующей фигуры или пешки.		1	Решение задач
15	Мат	Цель шахматной партии. Что такое мат. Отличие мата от шаха. Как матуют пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Сдача партии в проигранной позиции.		1	Игровые упражнения

16	Простейшие матовые конструкции	Стандартные позиции: мат по последней (первой) горизонтали; мат ферзём, которого поддерживают слон, конь, ладья, король и пешка. Король на краю и в углу доски, поля для отступления.		1	Решение задач
17	Пат. Ничья	Что такое ничья. Разновидности ничьей. Недостаток материала для выигрыша с обеих сторон. Определение пата, чем отличается пат от мата. Соглашение на ничью. Вечный шах. Троекратное повторение позиции. Правило 50 ходов.		1	Игровые упражнения
18	Повторение: задания на шах, мат, пат	Повторение материала предыдущих уроков о шахе, мате, пате. Практический материал для тренировки.		1	Решение задач
19	Коррекционное	Повторение базовых понятий шахмат: шах, мат, пат. Игра		1	Решение задач

	занятие или турнир по шахматам	всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).			
20	Особый ход - рокировка	Определение и цель рокировки. Рокировать можно только один раз за партию. Виды рокировок: короткая, длинная рокировки. Как делается рокировка. Когда можно рокировать. Как записывается ход рокировки.		1	Дидактические игры
21	Двойной удар	Что такое двойной удар. Кто может нанести двойной удар. Коневая вилка. Двойные удары ферзём, ладьёй, слоном, пешкой, королём. Самый опасный двойной удар – с нападением на короля соперника.		1	Практическая игра
22	Мат королём и ферзём	Стандартная связка «король + ферзь» против короля соперника. Когда могут встречаться такие позиции. Метод оттеснения короля в угол совместными усилиями. Патовые ловушки.		1	Игровые упражнения

23	Мат ферзём и ладьёй	Связка «ферзь + ладья». На каких стадиях игры могут встречаться матовые атаки ферзём и ладьёй. Внимательная игра помогает избежать пата.		1	Дидактическая игра
24	Мат двумя ладьями	Матование двумя ладьями одинокого короля. Линейный мат. Оттеснение короля на последнюю горизонталь. Мат по седьмой (второй) горизонтали при стеснённом положении короля.		1	Решение задач
25	Повторение: матование одинокого короля разными фигурами	Повторение различных способов матования короля: ферзём и королём; ферзём и ладьёй, двумя ладьями		1	Игровые упражнения
26	Коррекционное занятие или турнир	Проведение шахматных партий от начала до конца. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).		1	Игровые упражнения
27	Правила поведения во время игры	Принятые правила поведения во время шахматной партии. Приветствие соперника, рукопожатие. Соблюдение тишины. Предложение ничьей. Правило «тронул – ходи». Как поправить фигуру на доске. Корректное совершение хода.		1	Дидактические игры
28	Шахматные часы	Отличие шахматных часов от обычных. Устройство часов и принципы игры с часами. Правильное расположение часов на столике. Флажок (на механических часах). Контроль		1	Дидактические игры

		времени. Цейтнот.			
29	Запись партии	Отличие длинной нотации от короткой нотации. Сокращённые названия фигур, символы шаха, мата, взятия, короткой и длинной рокировки. Как записывают ходы пешки. Пример записи партии.		1	Решение задач

30	Вилка	Двойной удар конём – коневая вилка. На какой стадии встречаются такие удары. Внимание к коням соперника помогает избежать попадания под вилку. Шах с выигрышем фигуры.		1	Игровые упражнения
31	Сквозной удар	Что такое сквозной удар. Когда может возникнуть возможность для двойного удара. Предпосылки для двойного удара.		1	Дидактические игры
32	Повторение – итоговый тест	Решение заданий: атака, защита, выгодный обмен, защита от шаха, мат, пат, двойное нападение, сквозной удар, запись партии. Повторение: стандартные позиции и приёмы игры.		1	Решение задач
33	Подведение итогов года	Шахматная викторина. Вручение сертификатов «Я умею играть в шахматы»		1	Шахматная викторина
34	Шахматный турнир	Игра в шахматы по правилам		1	Турнир
	Всего			35 часов	