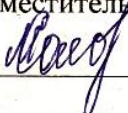
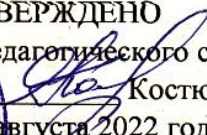


Краснодарский край Приморско-Ахтарский район х. Свободный
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
основная образовательная школа №8
имени Героя труда Кубани Владимира Прокофьевича Громова

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по ВР

Соловьева О.М.

УТВЕРЖДЕНО
решением педагогического совета
Председатель  Костюк Я.Н.
от «30» августа 2022 года



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КРУЖКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ШАХМАТЫ»

Направление: социально-педагогическое
Уровень образования (класс): 3, 5-6
Количество часов: 68
Педагог доп. образования: Манюк Д.В.

2022-2023 год

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате освоения программы базового уровня обучающихся будут актуализированы следующие психологические процессы:

- познавательный и творческий подход к решению различных задач;
- способность самостоятельно добывать знания;
- потребность в дальнейшем саморазвитии и реализации собственного личностного потенциала;
- активная деятельность обучающихся для продуктивного и гармоничного общения.

Предметные результаты освоения программы: учащиеся будут

- понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем;
- знать шахматные термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- уметь применять тактические приемы;
- находить тактические удары и проводить комбинации;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать окончания.

Личностные результаты освоения программы:

- сформирована мотивация к творческому труду, работе на результат;
- развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, развито умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- развиты этические чувства, доброжелательность и эмоционально-нравственная отзывчивость, понимание и сопереживание чувствам других людей;
- сформированы эстетические потребности и ценности;
- развита самостоятельность и личная ответственность за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах.

Метапредметные результаты освоения программы

- освоятся способы решения проблем творческого и поискового характера;
- научатся находить эффективные способы достижения результата;
- овладеют логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установления аналогий и причинно-следственных связей;
- научатся определять цель и пути её достижения; научатся договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» предназначена для получения базовых знаний по предмету. Программа позволяет создать комфортную среду для всех детей, помогает выявить и поддержать одарённых обучающихся.

«Шахматы - это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее,

помогают объективно оценить сложившуюся ситуацию, просчитать поступки на несколько «ходов» вперед. А главное, воспитывают характер». (В.В. Путин в послании участникам Чемпионата мира).

Шахматы - интеллектуальная игра. Она сочетает в себе элементы логики, спорта и творчества. Шахматы развивают мышление, внимание, память, воспитывают такие ценные качества характера, как терпение, ответственность, самодисциплина.

Обучение по данной программе позволяет наиболее полно использовать игровой и творческий характер шахмат, повышает уровень общей образованности детей, способствует развитию мыслительных способностей и интеллектуального потенциала, воспитывает навыки волевой регуляции характера.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования образовательной организации:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении Сан-ПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки РФ.
6. Краевые методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ электронного обучения от 15 июля 2016 г.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» реализуется в социальной педагогической направленности, способствует формированию личности ребёнка как члена коллектива.

Программа ориентирована на социализацию личности обучающегося, адаптацию к жизни в обществе, организацию свободного времени. Реализация программы способствует развитию детской социальной инициативы, овладению нормами и правилами поведения, формирует мотивацию на ведение здорового образа жизни, социального благополучия и успешности человека.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.

Новизной данной программы является выработка системы общих требований проведения квалификационных турниров, мероприятий. Конкретизирован

мониторинг результативности образовательной деятельности, обучающиеся стремятся максимизировать свои результаты, повышается мотивация к овладению теоретическими знаниями.

Актуальность программы.

В настоящее время проблема воспитания личности, способной действовать универсально, владеющей культурой социального самоопределения является одной из главных задач социально-педагогического направления. Занятия по программе позволяют сформировать опыт проживания в социальной системе, развивают у обучающихся мышление, любознательность, повышают интерес к знаниям, книгам, учат лучше считать, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. На занятиях обучающиеся познают мотивы своего поведения, изучают методики самоконтроля.

Педагогическая целесообразность заключается в воспитании и развитии памяти, мышления и воображения ребенка. Программа способствует вовлечению обучающихся в учебно-тренировочный процесс, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия, способствует повышению самооценки. Обучение ведётся с учетом возрастных особенностей и закономерностей развития.

Представленные в данной программе формы и методы образовательной деятельности позволяют в процессе обучения игре в шахматы положительно влиять на совершенствование у обучающихся многих психологических процессов таких, как восприятие, внимание, воображение, память. На протяжении всего года обучения обучающиеся овладевают важнейшими логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обоснованием выводов, развивают способность самостоятельного переноса знаний и умений в новую ситуацию, формируют способность к обобщению учебного материала. Развитие «логической» памяти позволяет без особых усилий запоминать большие объемы информации не только шахматной, но и любой другой сферы знаний. У обучающихся формируются навыки самостоятельной исследовательской работы, умение пользоваться справочной литературой и др.

Основные направления работы по данной программе: образовательно-воспитательная деятельность, организационная деятельность, игровая деятельность, методическая деятельность, профилактическая, профориентационная, работа с родителями, педагогическое сопровождение детей. Воспитательный процесс осуществляется как на учебных занятиях, так и во время специально-организованных мероприятий.

Адресат программы

Учащиеся 2 класса, а также 5 и 6 классов. Принимаются все желающие мальчики и девочки при наличии интереса и мотивации к данной предметной области, как освоившие программу ознакомительного уровня, так и без предварительной подготовки.

Младший школьный возраст называют вершиной детства. В этом возрасте происходит смена образа и стиля жизни: новая социальная роль ученика, принципиально новый вид деятельности - учебная деятельность.

Оказывая значительное влияние на развитие обучающихся, игра в шахматы способствует полноценному общению обучающихся разного возраста.

Уровень, объем и сроки реализации

Дополнительная общеобразовательная программа «Шахматы» имеет базовый уровень - формирует у обучающихся интерес, устойчивую мотивацию к выбранному виду деятельности; расширяет спектр специализированных знаний для дальнейшего самоопределения, развития личностных компетенций: ценностно-смысловых, общекультурных, учебно-познавательных, информационных, коммуникативных.

Цели программы: социально-педагогическая поддержка становления и развития личности как нравственного, ответственного и инициативного гражданина; создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, организация содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы

Образовательные:

- 1) развитие познавательного интереса к изучению игры в шахматы;
- 2) формирование универсальных способов мыслительной деятельности;
- 3) развитие абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции;
- 4) приобретение знаний, умений, навыков, компетенций, необходимых для участия в шахматных соревнованиях.

Личностные:

- 1) развитие социально-психологической компетентности обучающихся, адекватного эмоционально-волевого состояния;
- 2) формирование гражданской позиции, общественной активности и личности;
- 3) формирование культуры общения и поведения в социуме, формирование навыков здорового образа жизни.

Метапредметные:

- 1) воспитание навыков самоконтроля, потребности в саморазвитии и самостоятельности;
- 2) формирование у обучающихся навыков конструктивного поведения в нестандартных ситуациях;
- 3) воспитание ответственности, активности, дисциплины и усидчивости.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

2 класс

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.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

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

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

3. 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 составляют 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

(основная тема учебного курса).

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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Шахилине 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.

«Матилине 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.

6. 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.

5-6 классы

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Повторение расстановки фигур на игровом "поле". **(1 ч)**
2. Краткая история шахмат. Первые чемпионы. **(1 ч)**.
3. Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре. **(5 ч)**.
4. Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы. **(5 ч)**.
5. Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов. **(10 ч)**.
6. Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации. **(8 ч)**
7. Повторение изученного в течение года. Шахматные баталии. Соревнования в группе. **(5 ч)**.

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 класс

№ п/п	Наименование раздела,темазанятия	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности
1.Шахматная доска–2часа			
1	Знакомство с шахматной доской	1	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ.
2	Шахматная доска	1	
2.Шахматные фигуры–2 часа			
3-4	Знакомство с шахматными фигурами	2	Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры.
3.Начальная расстановка фигур–1час			
5	Начальное положение	1	Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой

4.Ходы и взятие фигур –16часов			
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем. Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса. Соблюдать основные правила личной гигиены. Уважать мнение и решение других Делать выводы, выяснять закономерности. Анализировать ситуацию и принимать правильное решение. Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Работать в парах.
7	Ладья в игре.	1	
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	
9	Слон в игре	1	
10	Ладья против слона.	1	
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	
12	Ферзь в игре.	1	
13	Ферзь против ладьи и слона	1	
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	
15	Конь в игре.	1	
16	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	
17	Знакомство с пешкой.	1	
18	Пешка в игре.	1	
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король	1	
21	Король против других фигур.	1	
5.Цель шахматной партии–9часов			
22-23	Шах.	2	Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья. Научиться рокировать. Научиться объявлять шах. Научиться ставить мат. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Анализировать положение фигур на шахматной доске. Оценивать правильность ходов.
24-25	Мат.	2	
26-27	Ставим мат	2	
28	Ничья, пат.	1	
29-30	Рокировка.	2	
6.Игра всеми фигурами из начального положения–4часа			
31	Шахматная партия.	1	Познакомиться с элементарными шахматными задачами. Оценивать свои достижения и достижения других учащихся. Играть всеми фигурами из начального положения.
32	Шахматная партия.	1	
33	Закрепление изученного	1	
34	Повторение программного материала.	1	

		Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре.
Итого:	34	

5-6 классы

№ п/п	Наименование раздела, тема занятия	Кол - во часо в	Характеристика основных видов деятельности
1. Шахматная доска – 1 час			
1	Шахматная доска, игровое поле	1	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Повторение материала, связанного с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Диагональ, вертикаль, горизонталь.
2. История шахмат – 2 часа			
2	Краткая история шахмат.	1	Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности. Сильнейшие юные шахматисты мира
3	Знакомство с шахматами, первые чемпионы.	1	Шахматная доска. Поля, линии, их обозначение. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция. Запись позиций. Начальная позиция. Кодирование информации на шахматном материале. Краткая история создания шахмат. Первые чемпионы, как совершенствовалась игра с течением времени?
3. Шахматные фигуры – 3 часа			
4	Шахматные фигуры..	1	Шахматные фигуры. Изучение отдельно взятой фигуры в шахматах, запись перемещений фигур, их роль.
5	Основные функциональные особенности фигур	1	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске, защита. Размен. Виды размена.
6	Роль шахматных фигур в игре	1	Материальный перевес, Легкие и тяжелые фигуры, качество. Аналогии шахмат с экономикой
4. Ходы и взятие фигур – 5 часов			
7	Техника матования одинокого короля.	1	Геометрические мотивы траекторий перемещения шахматных фигур. Безопасность короля (короткая и длинная рокировка). Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не».
8	Миттельшпиль,	1	Ударность и подвижность фигур в зависимости от их положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой.
9	Эндшпиль	1	Дидактические игры. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур.

10	Блиц-шахматы	1	Упражнения. Запись ходов шахматных фигур – кодирование информации. Понятие о варианте.
11	Долгие шахматы.	1	Логическая связка «если..., то». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля Атака на короля Централизация Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонталью. Вскрытие и запирающие линии. Техника матования одинокого короля. Что такое эндшпиль, миттельшпиль. Как правильно построить игру?
5.Достижение мата – 10 ч			
12-13	Шах. Защита от него.	2	Понятие о шахе. Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шахи. Понятие мата. Обучение алгоритму матования в 1,2,3 и более ходов. Понятие о пате. Сходства и различия понятий мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Мат в один, два, три и более ходов. "Детский" мат, рокировка. Какую роль играет она в игре? Задачи на постановку мата в несколько ходов.
14-15	Мат. Защита от него.	2	
16-17	Ставим мат	2	
18-19	Ничья, пат.	2	
20-21	Рокировка.	2	
6Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры–8часов			
22	Мобилизация фигур, борьба за центр.	1	Мобилизация фигур, борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте Гамбиты, пункт f2 (f7)в дебюте Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Игровая практика. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах. Шахматные комбинации. Король против нескольких фигур, ферзь против короля, ладья и ферзь против короля, ферзь и конь против короля. Параллельный мат. Мат двумя ладьями.
23	Роль и оптимизация работы фигур в дебюте	1	
24	Правила поведения при игре в шахматных турнирах.	1	
25	Спортивная квалификация в шахматах.	1	
26-29	Шахматные комбинации	4	
7.Повторение изученного в течение года.- 5 часов			
30	Слабость крайней горизонтали, двойной удар	1	Слабость крайней горизонтали, двойной удар, Открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее. Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты. Сквозное действие фигур (рентген). Перегрузка. Комбинаторика в шахматах. Понятие о комбинации. Комбинации на мат и на достижение материального перевеса. Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций. Повторение. Закрепление изученного в
31	Открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее.	1	
32	Завлечение, отвлечение, разрушение	1	

	пешечного прикрытия короля		соревновательной практике.
33	Сквозное действие фигур	1	
34	Комбинаторика в шахматах	1	
Итого:		34	

Составитель: педагог дополнительного образования/_____/Манюк Д.В.