

Структурное подразделение дополнительного образования детей
Центр детского творчества государственного общеобразовательного
учреждения средней общеобразовательной школы пос. Кинельский
муниципального района Кинельский Самарской области



Утверждаю:
Начальник
СП ДОД
Центра детского творчества
ГБОУ СОШ пос. Кинельский
м.р. Кинельский
Бешкарева О.А.
«13» августа 2021 г.
Программа принята на
основании заседания
методического совета
Протокол № _____
от «13» августа 2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
детского объединения «Шахматный всеобуч»**

Возраст детей от 8 до 15 лет
Срок обучения 2 года

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Едутов С.В.

2021 г.

Структурное подразделение дополнительного образования детей
Центр детского творчества государственного общеобразовательного
учреждения средней общеобразовательной школы пос. Кинельский
муниципального района Кинельский Самарской области

Утверждаю:
Начальник
СП ДОД
Центра детского творчества
ГБОУСОШ пос. Кинельский
м.р.Кинельский
_____ Бешкарева О.А.
«13» августа 2021 г.
Программа принята на
основании заседания
методического совета
Протокол № _____
от «13» августа 2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
детского объединения «Шахматный всебуч»**

Возраст детей от 8 до 15 лет
Срок обучения 2 года

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Едутов С.В.

2021 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Шахматный всеобуч» по направленности образовательной деятельности относится к *физкультурно-спортивным*.

Данная программа является разноуровневой.

Материал данной программы организован по принципу дифференциации по уровнями сложности.

Предполагается последовательное освоение уровней программы, при этом овладение ознакомительным уровнем является достаточным для продолжения обучения на следующей ступени обучения.

Ознакомительный уровень (1 год) предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Базовый уровень (2 год) предполагает реализацию материала, обеспечивающего освоение специализированных знаний, создающего общую и целостную картину изучаемого предмета в рамках содержательно-тематического направления программы.

- *ознакомительный уровень. Обучающиеся на данном этапе знакомятся с шахматной доской, фигурами и правилами игры.*
- *базовый уровень.*
Данный уровень предполагает более углубленное изучение стратегии шахматной игры.

Каждый уровень программы является законченным этапом обучения, и в то же время - основой для дальнейшего продвижения обучающегося.

Программа «Шахматный всеобуч» направлена на совершенствование у детей некоторых психических аспектов: внимания, мышления и начальных форм волевого управления поведением.

Процесс обучения детей по программе позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков шахматной игры.

Новизна

Заключается в модульном принципе построения программы, что позволяет обучающемуся включиться на любом этапе в шахматную игру.

Актуальность.

Шахматная игра способствует развитию умственных, интеллектуальных, логических способностей детей, что необходимо для успешности при обучении физико-математических наук в общем образовании.

Педагогическая целесообразность

В данной программе реализуется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении обучающимися общеобразовательных программ благодаря развитию личности, способной к логическому и аналитическому мышлению, а также настойчивости в достижении цели.

Нормативные основания для разработки модульных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, включенных в систему ПФДО

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Р.Ф.»
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р)
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении

[СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»](#)

- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242.
- «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ» (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 03.09.2015 № МО -16-09-01/826-ТУ)

Цель программы – формирование у обучающихся системы знаний, умений и навыков игры в шахматы.

Задачи программы:

- способствовать формированию у обучающихся знаний правил игры в шахматы;
- содействовать формированию интеллектуального и личностного развития обучающихся посредством игры в шахматы;
- способствовать формированию отношения обучающихся к шахматам как искусству, спорту, науке;
- привить обучающимся знания о правилах участия в соревнованиях;

Сроки реализации программы и возраст обучающихся

Программа рассчитана на 2 года обучения: включает *ознакомительный и базовый уровни*).

Полный объем учебных часов *в каждой группе* – 126 часов из расчета **3,5** учебных часа в неделю.

Предназначена для обучающихся в возрасте от **8 до 15 лет**.

Наполняемость учебной группы - 10-12 человек.

Основные формы и средства обучения:

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.

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- принцип *mini-max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Тематическое планирование по модулям

(ознакомительный уровень)

№	Название тем курса	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Кол-во часов всего	Формы контроля
	<u>Модуль I. Шахматная доска и фигуры</u>				
1	Легенды и сказания о возникновении шахмат	-	1	1	-
2	Шахматная доска	2	3	5	Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее»,

					«Вижу цель».
3	Шахматные фигуры Начальная расстановка фигур	3	4	7	Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». « Кто сильнее», «Обе армии равны». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
	<u>Модуль 2. Основы шахматной игры.</u>				
4	Ходы и взятие фигур	10	12	22	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Рокировка».
	<u>Модуль 3. Шахматная стратегия и тактика.</u>				
5	Цель шахматной партии	12	40	52	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» «Ограничение подвижности», «Два хода», «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».
6	Игра всеми фигурами из начального положения	8	16	24	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар»,

					«Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат», «Защитись от мата».
7	Турнир	-	12	12	Закрепление полученных знаний и наработка опыта участия в соревнованиях
	Итого	35	91	126	

Модуль I. Шахматная доска и фигуры

Цель: познакомить обучающихся с названиями шахматных фигур и начальными шахматными терминами.

Задачи:

- способствовать формированию знаний у обучающихся о правилах выполнения шахматных ходов:
- научить детей ориентироваться на шахматной доске, а так же правильно размещать доску между партнерами и различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

Тема	Теория	Практика	Всего часов	Формы контроля
1. Легенды и сказания о возникновении шахмат	1	0	1	-

2.Шахматная доска	2	3	5	Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель».
3.Шахматные фигуры Начальная расстановка фигур	3	4	7	Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». « Кто сильнее», «Обе армии равны». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
Итого	6	7	13	

Содержание деятельности 1 модуля

Тема 1. Легенды и сказания о возникновении шахмат

Теория. Что такое шахматы и шахматная игра. Легенды о происхождении шахмат. Для чего нужно играть в шахматы.

Тема 2. Шахматная доска

Теория. Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Практика. Дидактические игры «Вертикаль», «Горизонталь», «Диагональ».

Тема 3. Шахматные фигуры

Теория. Фигуры белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика. Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Что общего?» и др.

Тема 4. Начальная расстановка фигур

Теория. 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.

Практика. Дидактические игры «Мешочек», «Да и нет» и др.

Модуль 2. Основы шахматной игры.

Цель - формирование у обучающихся умений выполнять ходы шахматными фигурами, соблюдая основные шахматные правила.

Задачи:

- познакомить обучающихся с возможностями каждой шахматной фигуры: изучить ударность, подвижность фигур и ценность фигур;

Тема	Теория	Практика	Всего часов	Формы контроля
1. Ходы и взятие фигур	10	12	22	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Рокировка».
Итого	10	12	22	

Содержание деятельности 2 модуля

Тема 1. Ходы и взятие фигур

Теория. Правила хода и взятия каждой из фигур.

ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.

ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.

КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.

ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, конская, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика. «Игра на уничтожение», дидактические игры «Один в поле не воин», «Лабиринт», «Битва часовых», «Атака, еще раз атака», «Двойной удар», «Ограничение подвижности».

Модуль 3. Шахматная стратегия и тактика.

Цель – формирование у обучающихся навыков основных тактических приемов дебюта;

Задачи:

- познакомить обучающихся основным шахматным понятиям,
- научить детей играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами, правильно рокировать, объявлять шах и ставить мат, решать элементарные задачи на мат в 1 ход, матованию одинокого короля различными фигурами;
- научить игроков грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

Тема	Теория	Прак тика	Всего часов	Формы контроля
1.Цель шахматной партии	12	40	52	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение»

				«Ограничение подвижности», «Два хода», «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».
2.Игра всеми фигурами из начального положения	8	16	24	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат», «Защитись от мата».
3.Турнир	1	12	12	Закрепление полученных знаний и наработка опыта участия в соревнованиях
Итого	21	68	86	

Содержание деятельности 3 модуля

Тема 1. Цель шахматной партии

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

ШАХ. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха.

МАТ. Цель игры. Мат ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой.

НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика. Дидактические игры: «Шах – не шах», «5 шагов», «Защита от шаха», «Мат – не мат», «Первый шах», «Рокировка».

Тема 2. Игра всеми фигурами из начального положения

Теория. Общие положения о том, как начинать шахматную партию. Демонстрация коротких партий.

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактические игры «Два хода» и др.

Тема 3. Шахматный турнир

Учебно-тематический план по модулям

(базовый уровень)

№	Название тем курса	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Кол-во часов	Формы контроля
<u>Модуль I. Шахматная доска и фигуры</u>					
1	Вводное занятие. Шахматная доска и фигуры. Вертикали. Горизонтали. Диагонали. Центр и фланги.	2	2	4	Практическая работа: тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.
2	Шахматные фигуры. Король. Ферзь. Ладья. Слон. Конь. Пешка. Ходы и взятие фигур. Начальная позиция. Рокировка. Сила и ценность фигур. Нападение.	8	14	22	Упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.

	Защита. Размен.				
--	-----------------	--	--	--	--

Модуль 2. Основы шахматной игры. Стратегия и тактика.

3	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат». Три стадии шахматной партии.	6	10	16	Решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов. Игровая практика.
4	Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта. Правила игры в дебюте. Детский мат и защита от него.	5	10	15	Анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.
5	Особенности матования одинокого короля различными фигурами. Тактические приемы и особенности их применения. Двойной удар. Коневая и пешечная вилки. Связка.	6	24	30	Практическая работа: решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; Построение шахматных этюдов. Игровая практика. Практическая работа: решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы; участие в турнирах.

Модуль 3. Теория в практике

6	Начальные сведения о миттельшпиле	2	4	6	Практическая работа: отработка на практике миттельшпиля.
7	Начальные сведения об эндшпиле.	5	16	21	Игровая практика. Разыгрывание различных вариантов окончания шахматной партии. Практическая работа: отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
8	Турнир	0	12	12	
	Итого	34	92	126	

Модуль I. Шахматная доска и фигуры

Цель - формирование у обучающихся системы знаний о терминологии шахматной игры.

Задачи:

- формировать у обучающихся умения и навыки ориентирования на шахматной доске;
- формировать у обучающихся знания о правильном размещении фигур на шахматной доске, об обозначении полей линий;
- формирование у обучающихся знаний о ценности фигур, о понятиях ударности и подвижности фигур;

Тема	Теория	Практика	Всего часов	Формы контроля
Вводное занятие. Шахматная доска и фигуры. Вертикали. Горизонтали. Диагонали. Центр и фланги.	2	2	4	Практическая работа: тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске

Шахматные фигуры. Король. Ферзь. Ладья. Слон. Конь. Пешка. Ходы и взятие фигур. Начальная позиция. Рокировка. Сила и ценность фигур.Нападение. Защита. Размен	8	14	22	Упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.
Итого	10	16	26	

Содержание деятельности 1 модуля

1. Шахматная доска и фигуры.

Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности особенности психологической подготовки юного шахматиста.

Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие юные шахматисты мира.

Шахматная доска. Поля, линии, их обозначения. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция, запись позиции.

Практическая работа: тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

2. Ходы и взятие фигур.

Геометрические мотивы траектории перемещения шахматных фигур. Ходы и взятие ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не», ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур.

Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.

Практическая работа: упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.

Модуль 2. Основы шахматной игры. Стратегия и тактика.

Цель модуля - формирование у обучающихся знаний и умений в освоении шахматных правил и основных тактических приемов дебюта.

Задачи:

- формировать у обучающихся знания, умения и навыки о различных вариантах дебютов игры;
- расширить представления обучающихся о ценности фигур и понятии материального перевеса.

Тема	Теория	Прак тика	Всего часов	Форма контроля
Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат». Три стадии шахматной партии	6	10	16	Решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов. Игровая практика.
Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта. Правила игры в дебюте. Детский мат и защита от него.	5	10	15	Анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.
Особенности матования одинокого короля различными фигурами. Тактические приемы и особенности их применения. Двойной удар. Коневая и пешечная вилки. Связка.	6	24	30	Практическая работа: решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; Построение шахматных этюдов. Игровая практика. Практическая работа: решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы; участие в турнирах.
Итого	17	44	61	

Содержание деятельности 2 модуля

1. Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат»

Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятии «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей. Практическая работа: решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов.

2. Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество. Практическая работа: решение арифметических задач (типа «У кого больше?») и логических задач («типа «Какая фигура ценнее?»)

3. Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта

Понятие о дебюте. Классификация дебютов. Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбит, пункт f2 (f7) в дебюте. Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах.

Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.

Практическая работа: анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.

4. Особенности матования одинокого короля

Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика отеснения одинокого короля на край доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования.

Практическая работа: решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.

5. Тактические приемы и особенности их применения

Слабость крайней горизонтали, двойной удар, открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее. Завлечение, отвлечение и разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты. Сквозное действие фигур (рентген). Перегрузка. Комбинаторика в шахматах. Понятие о комбинации. Комбинации на мат и достижение материального перевеса. Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций.

Практическая работа: решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы; участие в турнирах.

Модуль 3. Теория в практике

Цель - формирование у обучающихся навыков разыгрывания шахматной партии в стадиях миттельшпиля и эндшпиля.

Задачи:

- формировать у обучающихся систему знаний, умения и навыков по основным тактическим приемам шахматной игры;
- формировать умения разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили, простейшие комбинации;
- научить детей анализировать причины выигрыша и проигрыша;

Тема	Теория	Практика	Всего часов	Формы контроля
1. Начальные сведения о миттельшпиле	2	4	6	Практическая работа: отработка на практике миттельшпиля
2. Начальные сведения об эндшпиле.	5	16	21	Игровая практика. Разыгрывание различных вариантов окончания шахматной партии. Практическая работа:

				отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
3.Турнир	0	12	12	
Итого	7	32	39	

Содержание деятельности модуля 3

1. Начальные сведения об эндшпиле.

Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети. Роль оппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат.

Ладейный эндшпиль. Ладья и пешка против пешки. Практическая работа: отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

9. Начальные сведения о миттельшпиле

Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля. Атака на короля. Централизация. Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запираение линии. Блокада.

Практическая работа: отработка на практике миттельшпиля.

10. Подведение итогов года

Шахматный турнир.

Ожидаемые результаты :

Обучающиеся смогут играть в шахматные партии со своими сверстниками.

Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению “доматового” периода игры.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

К концу обучения обучающиеся должны знать:

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- некоторые дебюты (Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.
- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;

- пользоваться шахматными часами.

К концу обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Критерии и способы определения результативности:

Метапредметными результатами программы является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога, а далее самостоятельно.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учить высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, учить работать по предложенному педагогом плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

- Учиться совместно с педагогом и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений.

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игры.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие формы контроля:
--

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Текущий: |
|--|

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом 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;

Итоговая аттестация проводится в виде турнира по шахматам среди обучающихся.

Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами;
- шахматные часы;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 10–12 штук.

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «b», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместоуничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон.

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку,

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта.

Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии

начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Размен — обмен фигурами или пешками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Шах — нападение на короля

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция

Список литературы

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2011.
3. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
4. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г.
5. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.
6. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982.
7. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986 .
8. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984.
9. Костьев А. Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999 .