

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КУНДУЙСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА**

Согласовано:
Зам.директора по ВР
_____Рябикова О.М.

Утверждаю:
Директор МКОУ Кундуйская СОШ
_____Оберемок Е.О.
Приказ № 140

Рабочая программа
по дополнительному образованию
«Шахматы в школе»
Направленность «Физкультурно-спортивная»
5-11 класс

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа курса «Шахматы в школе» предназначена для обучающихся 5-11 классов МКОУ Кундуйская СОШ.

Шахматная игра как полифункциональный предмет - это универсальный инструмент к познанию разных сфер человеческой деятельности, который в полной мере может способствовать формированию вышеуказанных личностных характеристик выпускника средней школы, а также откроет уникальные возможности когнитивного развития средних школьников, так как именно этот возраст является сенситивным периодом в развитии таких важных психических функций, как память, внимание, воображение, абстрактное и понятийное мышление, интеллект.

Характеристика учебного предмета

Настоящая программа включает в себя два основных раздела:

«Теоретические основы и правила шахматной игры»; «Практико-соревновательная деятельность».

В разделе «Теоретические основы и правила шахматной игры» представлены исторические сведения, основные термины и понятия, а также образовательные аспекты, ориентированные на изучение основ теории и практики шахматной игры.

Раздел «Практико-соревновательная деятельность» включает в себя сведения об организации и проведении шахматных соревнований, конкурсов по решению задач, шахматных праздников.

В тематическом планировании программы отражены темы основных её разделов и даны характеристики видов деятельности обучающихся. Эти характеристики ориентируют учителя на порядок освоения знаний в области данного вида спорта.

Цель программы - создание условий для гармоничного когнитивного развития детей среднего школьного возраста посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

Общие задачи направлены на:

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

Образовательные задачи способствуют:

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

Оздоровительные задачи направлены на формирование:

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

Воспитательные задачи способствуют:

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

Срок реализации — 1 год

Объем учебного времени в год - 68 часа

2. Учебный план

Дополнительная общеразвивающая программа	Год обучения	Возраст для зачисления	Кол-во учащихся	Кол-во часов в неделю	Кол-во учебных недель	Форма аттестации
«Шахматы в школе»	2023-2024	11-18 лет	10	2	68	Турниры, соревнования

3. Содержание программы

Содержание программы учитывает психологические и физиологические особенности возраста обучающихся и особенности организации образовательного процесса.

I. Теоретические основы и правила шахматной игры

1. История появления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России.

2. Беседа о важности соблюдения правил техники безопасности на занятиях по шахматам.

Знакомство с материалом об истории появления шахмат на Руси, о том, как в России начала формироваться шахматная культура

3. Основные принципы игры в дебюте.

Дополнение знаний об игре в дебюте новыми сведениями: роль центра, создание численного превосходства.

4. Перевес в развитии фигур.

Раскрытие понятия «мобилизация фигур для получения численного превосходства».

5. Атака на короля.

Раскрытие плана атаки на короля при односторонней и разносторонней рокировках, а также плана атаки на короля, оставшегося в центре.

6. Перевес в пространстве.

Способы игры при пространственном перевесе, способы достижения пространственного перевеса.

7. Оценка позиции.

Рассказ о том, что необходимо делать для того, чтобы правильно оценить позицию во время шахматной партии.

8. План игры.

Разбор схемы моделирования плана игры, раскрытие цели планирования.

9. Выбор хода.

Алгоритм выбора хода, форсированные и нефорсированные варианты, профилактика. Учимся думать за партнёра.

10. Открытые дебюты.

Многообразие открытых дебютов. Итальянская партия, защита двух коней

11. Полуоткрытые дебюты.

Многообразие полуоткрытых дебютов. Сицилианская защита, Французская защита.

12. Закрытые дебюты.

Многообразие закрытых дебютов. Славянская защита.

13. Гамбиты. Королевский гамбит.

14. Тактический приём «мельница».

Знакомство с тактическим приёмом «мельница». Решение дидактических заданий.

15. Тактический приём «перекрытие».

Знакомство с тактическим приёмом «перекрытие». Решение дидактических заданий.

16. Тактический приём «рентген».

Знакомство с тактическим приёмом «рентген». Решение дидактических заданий.

17. Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?

Отработка на практике материала уроков 13-16.

18. Анализ шахматной партии: выбери ход.

Разбор и анализ партий чемпионов мира и ведущих шахматистов мира.

II. Практико-соревновательная деятельность.

18-21. Шахматный турнир.

Игровая практика.

22-25. Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королём против ладьи и короля.

Знакомство с простейшими ладейными эндшпилями; способами защиты за слабейшую сторону и способами игры на выигрыш за сильнейшую сторону; изучение приёмов «построение моста», «отталкивание плечом», знакомство с позицией Филидора и позицией Лусены.

26. Простейшие легкофигурные окончания: мат двумя слонами одиночному королю.

Знакомство с простейшими легкофигурными окончаниями: техника матования двумя слонами.

27. Простейшие легкофигурные окончания: мат конём и слоном одиночному королю.

Знакомство с простейшими легкофигурными окончаниями: техника матования слоном и конём.

28. Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Отработка на практике материала уроков 22-27.

29. Роль шахмат в жизни человека. Советы чемпионов мира юным шахматистам. Зачем учиться шахматной игре.

30-33. Шахматный турнир. Игровая практика.

34. Шахматный праздник. Решение заданий, игровая практика.

4. Тематическое планирование

Номер занятия	Раздел	Тема занятия	Кол-во часов
1	I. Теоретические основы и правила шахматной игры.	История появления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России.	1
2		Беседа о важности соблюдения правил техники безопасности на занятиях по шахматам.	1
3		Шахматная доска и шахматное войско	1
4-5		Ходы фигур и пешек	2
6		Цель шахматной игры	1
7		Ничья	1
8-9		Элементарные шахматные приемы	2
10-12		Мат одиночному королю	3
13-15		Мат в один ход	3
16-18		Мат в два хода	3
19-21		Мат в четыре хода	3
22-24		Основные принципы игры в дебюте.	3
25-27		Перевес в развитии фигур.	3
28-29		Атака на короля.	2
30-31		Перевес в пространстве.	2
32-33		Оценка позиции.	2
34-35		План игры.	2
36-37		Выбор хода.	2
38-39		Открытые дебюты.	2
40-41		Полуоткрытые дебюты.	2
42-43		Закрытые дебюты.	2
44-45		Г амбиты. Королевский гамбит.	2
46-47		Тактический приём «мельница».	2
48-49	Тактический приём «перекрытие».	2	
50-51	Тактический приём «рентген».	2	
52-53	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	2	

54-55		Анализ шахматной партии: выбери ход.	2
56-57	II. Практико- соревновательная деятельность.	Шахматный турнир	2
58-59		Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королём против ладьи и короля.	2
60-61		Простейшие легко фигурные окончания: мат двумя слонами одинокому королю.	2
62		Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	1
63-64		Роль шахмат в жизни человека.	2
65-66		Шахматный турнир.	2
67-68		Шахматный праздник.	2
Итого			68

5. Планируемые результаты обучения

В конце года обучающиеся должны **знать**:

- правила техники безопасности во время занятий;
- историю возникновения и развития шахматной игры;
- имена чемпионов мира по шахматам и ведущих шахматистов мира, какой вклад они внесли в развитие шахмат;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований, шахматный этикет, а также какими личностными (интеллектуальными, физическими, духовно-нравственными) качествами должен обладать шахматист;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России.

В конце года обучающиеся должны **уметь**:

- уметь объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые и чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятия каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнёра;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзём и ладьёй, ферзём и королём;
- владеть способом взятия на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнёром от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнёра.

Ожидаемые результаты обучения:

Программа «Шахматы в школе» предусматривает достижение школьниками средних классов в процессе обучения определённых результатов личностных, метапредметных и предметных.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала.

К личностным результатам относят:

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;

- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач;
- стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

6.Оценочные материалы

	Раздел	Форма промежуточной аттестации	Цель
	Теоретические основы и правила шахматной игры	Викторина «Что? Где? Когда?»	Проверить у обучающихся теоретические знания и правила игры в шахматы.
	Практико-соревновательная деятельность.	Соревнования «Школа шахмат»	Повышение мастерства в игре шахматы и укрепление дружеских связей между юными шахматистами.

Викторина «Что? Где? Когда?» Вопросы.

- Какая фигура всегда остаётся на доске до конца игры?
А) Ферзь Б) Король В) Пешка
- Каким столовым прибором называется одновременное нападение на две и больше фигуры?
А) Ложка Б) Вилка В) Нож
- Что означает зевок в шахматах?
А) Шахматист хочет спать
Б) Шахматисту не хватает воздуха
В) Шахматист просмотрел отличный ход или нечаянно потерял фигуру.
- В какой стране придумали шахматы?
А) В Китае Б) В России
В) В Индии
- Как звали богиню, покровительницу шахмат?
А) Артемида Б) Афродита
В) Каисса
- Что получает король в конце игры?
А) Щелчок по носу Б) Шах
В) Мат
- Как называется система записи шахматной партии?
А) Нотная грамота Б) Нотация
В) Шифровка

7. Как называются самые крупные шахматные соревнования на планете?
 - А) Турнир
 - Б) Соревнование
 - В) Олимпиада
8. Как называется острая нехватка времени у игрока?
 - А) Цугцванг
 - Б) Цейтнот
9. Как называется самое высокое звание, которое дают шахматистам?
 - А) Мастер
 - Б) Кандидат в мастера
 - В) Гроссмейстер
10. В каком случае шахматы называют быстрыми или активными? Когда на партию для каждого игрока отводится:
 - А) 2,5 часа Б) 1 час
 - В) 30 минут
11. Как по-другому можно назвать шахматную партию?
 - А) Комбинация Б) Оборона
 - В) Игра, поединок/
12. Фигуры какого цвета всегда начинают партию первыми?
 - А) Чёрные
 - Б) Белые
13. Как называется одновременный ход короля и ладьи?
 - А) Манёвры Б) Ловушка
 - В) Рокировка
14. Какие фигуры разного цвета никогда не встречаются в игре?
 - А) Ладьи
 - Б) Слоны разнопольные
 - В) Пешки

Проверьте ответы:

1. Король всегда остаётся на доске до конца игры. 2. Вилка - так называется нападение одной фигуры на две или несколько. 3. Если игрок просмотрел отличный ход или потерял нечаянно фигуру, это невнимание к игре называется зевок.

4. Шахматы придумали в Индии . 5. Покровительницу шахмат, греческую богиню звали Каисса. 6. В конце игры король получает мат (шах, это ещё не конец игры).

7. Система записи шахматной партии называется нотация. Если игра идёт по переписке, то такая запись называется цифровой нотацией. 8. Самые крупные шахматные соревнования на планете называются Олимпиадой. 9. Острая нехватка времени - Цейтнот (цугцванг - когда игроку приходится делать невыгодный для него ход). 10. Самым высоким званием для шахматиста является звание Гроссмейстера. 11. Быстрыми или активными называются шахматы, когда на игру даётся очень мало времени - 30 минут. 12. Шахматную партию по - другому можно назвать Игра или поединок. 13. Игру всегда начинают только фигуры белого цвета. 14. Одновременный ход короля и ладьи называется Рокировка. 15. Разнопольные слоны не могут атаковать друг друга.

Соревнования «Школа шахмат»

Круговые турниры (правила проведения)

Принцип таких турниров прост: каждый играет с каждым. Например, если в турнире играют 5 человек, то каждый должен будет сыграть 4 партии — по одной со всеми участниками турнира. Т.е. всего в этом турнире будет сыграно 10 партий. За каждую победу начисляется 1 очко, за ничью — 0,5 очка, за проигрыш 0 очков.

В круговых турнирах может играть любое количество человек. При проведении турнира по классическим шахматам распределение цветов между участниками (жеребьёвка) производится автоматически случайным образом. При проведении турнира по боевым шахматам цвет фигур

игрока, и, соответственно, право первого хода определяются непосредственно перед началом игры компьютером.

7. Методические материалы

Данная программа обеспечена учебниками, рабочими тетрадями и методическими рекомендациями авторов Е. А. Прудниковой и Е. И. Волковой (учебник для первого года обучения написан в соавторстве с Э. Э. Уманской).

Материально-техническое обеспечение включает в себя минимально допустимый перечень библиотечного фонда (книгопечатной продукции), печатных пособий, технических компьютерных и других информационных средств обучения, а также подразумевает оборудование классной комнаты с учётом особенностей учебного процесса в средней школе и специфики конкретного учебного предмета.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- наглядный - показ движений преподавателем;
- словесный - беседа о шахматах, объяснение техники исполнения приемов, аналитическая оценка результатов учебного процесса;
- эмоциональный - подбор ассоциаций, образов;
- практический - исполнение приемов атаки учащимися;
- репродуктивный - неоднократное воспроизведение полученных знаний, а также двигательных умений и навыков.