

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Благодатенская средняя общеобразовательная школа»
Кореневского района Курской области**

**Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
от « __ » ____ 2020 г.**

УТВЕРЖДЕНА:

Приказ

от « __ » __ 2020 г.

№

Директор

Лобанова Т.Ф.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

**«ШАХМАТЫ»
на 2020-2021 учебный год**

Количество часов в - 2 часа

Срок реализации программы 1 год

Возраст занимающихся 11-17 лет

**Составил; учитель физической культуры
Шабунин Василий Анатольевич,
высшая квалификационная категория**

Рабочая программа составлена на основе пособия Дорофеева А.Г. «Хочу учиться шахматам»

Общая характеристика кружка.

Кружок «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в 5-9 классах.

Актуальность данного кружка обусловлена тем, что школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. 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. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цель:

Ø создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала
создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время;

Ø развитие мышления школьника во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Задачи:

Ø развитие внимания и мотивации школьника;

Ø развитие наглядно-образного мышления;

Ø организация общественно-полезной и досуговой внеурочной деятельности учащихся;

Ø включение учащихся в разностороннюю деятельность;

Ø формирование навыков позитивного коммуникативного общения;

Ø воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

Ценностные ориентиры содержания кружка.

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника.

Обучение школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре двух конфликтующих структур.

Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

Объём программы

68 часа в год из расчета 2 ч в неделю

Численный и возрастной состав курса «Шахматы»

Возраст детей от 11 лет до 17 лет, численность- до 13 человек.

Ожидаемые результаты:

Ø овладение навыками игры в шахматы;

Ø интеллектуальное развитие детей;

Ø результативное участие в соревнованиях различных уровней.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы курса «Шахматы».

Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:

Ø развитие любознательности и сообразительности;

Ø развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;

Ø развитие навыков сотрудничества со сверстниками;

Ø развитие наглядно-образного мышления и логики.

Предметные и метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделах «Учащиеся должны знать» и «Учащиеся должны уметь».

К концу изучения модуля I учащиеся должны знать:

Ø шахматную доску и её структуру;

Ø обозначение полей линий;

Ø ходы и взятия всех фигур, рокировку;

Ø основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

К концу изучения *первого года* учащиеся должны уметь:

Ø играть партию от начала до конца по шахматным правилам

Ø находить мат в один ход в любых задачах такого типа;

Ø оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;

Ø планировать, контролировать и оценивать действия соперников

.

Календарно-тематическое планирование кружка «Шахматы»

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол- во часов 68 ч	Содержание деятельности
Шахматная доска и фигуры (6 ч)				
1		Шахматная доска.	2	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.
2		Шахматная доска.	2	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. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".
3		Шахматная доска.	2	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.
Ходы и взятие фигур (26 ч)				
4		Шахматные фигуры.	2	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"
5		Начальное положение.	2	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
6		Ладья.	2	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
7		Ладья.	2	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".
8		Слон.	2	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.

9		Слон.	2	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".
10		Ладья против слона.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".
11		Ферзь.	2	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь –тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".
12		Ферзь.	2	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
13		Ферзь против ладьи и слона.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
14		Конь.	2	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь–легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
15		Конь.	2	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

16		Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (20 ч)				
17		Пешка.	2	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".
18		Пешка.	2	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".
19		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".
20		Король.	2	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
21		Король.	2	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
22		Король против других фигур.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против

				пешки), "Ограничение подвижности".
23		Шах.	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
24		Шах.	2	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
25		Мат.	2	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
26		Мат.	2	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".
27		Условные обозначения перемещения, взятия.	2	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
28		Рокировка.	2	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (4 ч)				
29		Ценность фигур. Единица измерения ценности.	2	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
30		Размен. Равноценный и неравноценный размен.	2	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию).
31		Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	2	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
32		Соревнования	2	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
33		Соревнования	2	
34		соревнования	2	

Литература :

Дорофеева А.Г. «хочу учить шахматам» 2013

Шахматы- школе. Сост.Б.С. Гершунский, А.Н. Крогиуса, В.С.Хелендика