



## Содержание:

- |   |        |
|---|--------|
| 1. Пояснительная записка                | 2 стр. |
| - актуальность программы                |        |
| - цели и задачи программы               |        |
| - практическая направленность           |        |
| - планируемые результаты                |        |
| 2. Содержание изучаемого материала      | 5 стр. |
| 3. Календарно-тематическое планирование | 8 стр. |

## **1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» реализуется в рамках *физкультурно-спортивной* направленности.

Уровень освоения – стартовый.

Возраст обучения: 11-17 лет.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что предполагает создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

### **Цели программы:**

1. Формирование у учащихся целостного представления о шахматах и шахматной игре.
2. Обучить правилам игры в шахматы.
3. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
4. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### **Задачи программы:**

Систематизировать подходы к изучению шахматной игры;

Сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации по теории шахматной игры;

Показать основные приемы эффективного использования основных приемов шахматной игры;

Сформировать практический навык игры.

Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом. Научить ориентироваться на шахматной доске.

Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.

Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.

Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.

Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.

Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.

Сформировать умение записывать шахматную партию.

Сформировать умение проводить элементарные комбинации.

Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

### **Практическая направленность**

Шахматы справедливо считают единственной игрой из всех, придуманных человечеством, в которой сочетаются спорт, искусство и наука.

Отличительная особенность игры в шахматы- развитие способности действовать «в уме», что важно для всех видов деятельности школьника, так как каждый из них требует выполнения операций в определённой последовательности. Чётко структурированное обучение детей основам шахматной игры становится тем оптимальным средством, которое позволяет развить способность действовать «в уме». В ходе обучения игре в шахматы учащиеся смогут:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход. В этом будет заключаться практическая значимость обучения.

## **Планируемые результаты освоения программы**

### **Личностные результаты освоения программы.**

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.**

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.**

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

**Формы организации деятельности учащихся на занятии:** фронтальная, индивидуальная, групповая

### **Используемые средства обучения**

- Доска шахматная (с комплектом шахматных фигур) (6 единиц на группу; 100% времени реализации программы)

## 2. Содержание изучаемого материала

| №<br>п/п | Наименование разделов и тем         | Всего часов |
|----------|-------------------------------------|-------------|
| 1.       | Что такое шахматы? Развитие шахмат. | 1           |
| 2.       | Шахматная доска.                    | 1           |
| 3.       | «Способности» фигур».               | 4           |
| 4.       | Ценность шахматных фигур.           | 3           |
| 5.       | Ходы и взятие фигур                 | 9           |
| 6.       | Рокировка и ее правила.             | 2           |
| 7.       | Шахматная партия.                   | 2           |
| 8.       | Цель шахматной партии               | 9           |
| 9.       | Шахматная комбинация.               | 4           |
| Итого    |                                     | 35          |

1. **Вводное занятие. Что такое шахматы? Развитие шахмат.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.
2. **Шахматная доска. Поле боя и войско.** Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Запись шахматной партии. Запись начального положения.
3. **Начальная позиция фигур на шахматной доске. Ходы фигур.** Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр презентации “Приключения в Шахматной стране». Первый шаг в мир шахмат.
4. **«Способности» фигур». Ходы и взятие фигур.** Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: “Ферзь любит свой цвет”. Связь между горизонтальями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Шахматные мудрости. Работа со слайдами.
5. **Что такое вечный Шах и Пат. Ценность шахматных фигур.** Открытый шах. Двойной шах. Дидактическая игра “Первый шах”. Что такое пат? Дидактическое задание “Мат или пат”. Кто сильнее? Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее?”. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика. Способы защиты. Дидактическое задание “Защита” (защита

атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.

6. **Пешки - охрана короля (пешечное прикрытие).** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка.
7. **Пешки - охрана короля (пешечное прикрытие).** Ход пешки, взятие. Превращение пешки.
8. **Ладья против слона.** “Игра на уничтожение” (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения).
9. **Ферзь. Ферзь против слона и ладьи.** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения.
10. **Конь против ферзя, слона и ладьи.** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения.
11. **Мат ферзем и мат ладьей Мат двумя слонами..** Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание “Мат или не мат”. Мат в один ход слоном, двумя слонами, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание “Мат в один ход”.
12. **Солдат становится генералом Типичные матовые финалы.** (король, легкая фигура и пешка против короля). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание “Дай мат в один ход”
13. **Рокировка и ее правила. Шахматная партия.** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание “Рокировка”. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра “Два хода”, Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
14. **Техника матования одинокого короля.** Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
15. **Достижение мата без жертвы материала. Ничья, пат** Учебные положения на мат в два хода. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата.. Игровая практика.. «Сделай ничью или пат». Игровая практика.

16. **Шахматный дебют.** Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”.
17. **Основы дебюта. Основы Миттельшпиля.** Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Защитись от мата. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила) Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.
18. **Шахматная комбинация.** Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.). Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
19. **Заключительное занятие.** Шахматный вечер “Что? Где? Когда?”



### 3. Календарно-тематическое планирование

| №п/п | Темы занятий   | Кол-во часов | Дата проведения |            | Вид деятельности                              |
|------|--|--------------|-----------------|------------|---|
|      |  |              | По плану        | Фактически |   |
| 1.   | Вводное занятие. Что такое шахматы?<br>Развитие шахмат.  | 1            |                 |            | Беседа.<br>Презентация.                       |
| 2.   | Шахматная доска.<br>Поле боя и войско.   | 1            |                 |            | Работа с демонстрационной доской.<br>Практика |
| 3.   | Начальная позиция фигур на шахматной доске. Ходы фигур.  | 2            |                 |            | Дид. игра «Вертикаль» и «Горизонталь»         |
| 5.   | «Способности» фигур<br>Ходы и взятие фигур.  | 3            |                 |            | Теория.<br>Презентация<br>Практикум           |
| 8.   | Что такое вечный Шах и Пат. Ценность шахматных фигур.  | 2            |                 |            | Практикум,<br>теория.                         |
| 10.  | Кто сильнее?<br>Достижение материального перевеса. Способы защиты.                                     | 2            |                 |            | Теория,<br>ролевая игра                       |
| 12.  | Пешки - охрана короля (пешечное прикрытие).  | 1            |                 |            | Теория  |
| 13.  | Ладья против слона   | 2            |                 |            | Практикум                                     |
| 15.  | Ферзь. Ферзь против слона и ладьи.   | 2            |                 |            | Беседа,<br>практикум                          |
| 17.  | Конь против ферзя, слона и ладьи.  | 1            |                 |            | Теория и практика                             |
| 18.  | Мат ферзем и мат ладьей. Мат двумя слонами.  | 2            |                 |            | Теория и практика                             |
| 20.  | Солдат становится генералом (король, легкая фигура и пешка против короля).<br>Типичные матовые финалы. | 2            |                 |            | Ролевая игра<br>Работа с компьютером          |

|     |  |           |  |  |                                 |
|-----|--|-----------|--|--|---------------------------------|
| 22. | Рокировка и ее правила<br>Шахматная партия             | 4         |  |  | Теория и<br>практика Игра       |
|     |  |           |  |  |                                 |
|     |  |           |  |  |                                 |
|     |  |           |  |  |                                 |
| 26. | Техника матования<br>одинокого короля                  | 1         |  |  | Практикум                       |
| 27. | Достижение мата без<br>жертвы материала<br>Ничья, пат. | 2         |  |  | Теория<br>Практикум             |
|     |  |           |  |  |                                 |
| 29. | Шахматный дебют  | 1         |  |  | Игра, теория                    |
| 30. | Основы дебюта<br>Основы Миттешпиля.                    | 2         |  |  | Теория. Игровые<br>комбинации   |
|     |  |           |  |  |                                 |
| 32. | Шахматная<br>комбинация                                | 2         |  |  | Игра                            |
|     |  |           |  |  |                                 |
| 34. | Заключительное<br>занятие                              | 1         |  |  | Дид. игра «Что?<br>Где? Когда?» |
|     | <b>ВСЕГО</b>   | <b>35</b> |  |  |                                 |