



Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Сотниковская средняя общеобразовательная школа № 2 им. К.Д. Ушинского»
671056, Республика Бурятия, Иволгинский район, с. Сотниково, пер. Земляничный, зд. 2, e-mail: sotnikovo-2@mail.ru

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета
МАОУ «ССОШ №2
им. К.Д. Ушинского»
(протокол от _____ № _____)

УТВЕРЖДЕНО
приказом МАОУ «ССОШ №2
им. К.Д. Ушинского»
от _____ № _____
Директор МАОУ «ССОШ №2
им. К.Д. Ушинского»
_____ Очиров Д.Б.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СПОРТИВНОГО НАПРАВЛЕНИЯ
«ШАХМАТЫ»**

с. Сотниково, 2023 г.

Оглавление

- Пояснительная записка
- Учебно-тематический план
- Содержание программы
- Методическое обеспечение программы
- Использованная литература для педагога
- Использованная литература для детей

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы», разработана на основе программы «Шахматы–школе», автор И.Г. Сухин, составлена в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р (вместе с "Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года");
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных (общеразвивающих) программ» (включая разноуровневые программы);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р).

Актуальность программы.

Игра в шахматы дисциплинирует, воспитывает сосредоточенность, положительно влияет 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 детям не отстать в развитии от своих сверстников, расширяет круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации. Участие в соревнованиях развивает чувство патриотизма, ответственности и любовь к малой родине и краю.

Программа «Шахматы» обусловлена тем, что в современной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности 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.

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Новизна программы заключается в том, что она разработана по принципу блочно-модульного освоения материала. Дифференцированный учебный материал по соответствующим уровням предлагается в разных формах и типах источников для участников образовательной программы. Предусмотрены разные степени сложности учебного материала, содержание каждого из последующих уровней усложняет содержание предыдущего уровня. Каждый модуль имеет три уровня сложности, что позволяет реализовать лично-ориентированный подход.

Педагогическая целесообразность программы

Практические занятия помогают развивать у детей воображение, внимание, творческое мышление, умение свободно выражать свои чувства и настроение как индивидуально, так и в коллективе. Обучение игре в шахматы максимально доступно

всем детям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности при решении задач и разборе партий.

Путём смены способов организации работы, педагог стимулирует познавательные интересы обучающихся и развивает их практические навыки.

Отличительной особенностью программы «Шахматы» является применение конвергентного подхода, позволяющего выстраивать обучение, включающее в себя элементы нескольких направленностей, в том числе при освоении материала в физкультурно-спортивной программе использование техник компьютерного и интерактивного обучения. Это позволило включить в программу дополнительные темы: решения задач на развитие внимания, памяти и логики; а также дистанционное участие в соревнованиях и обучение.

Цель программы: Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Воспитательные:

1. Воспитать чувство патриотизма – чувство гордости за родной край, его наследие и достижения земляков;
2. Воспитать бережное отношение к техническому оборудованию;
3. Воспитать толерантность и уважение к представителям народов, проживающих на территории Республики Бурятия.

Развивающие:

1. Развить внимание, воображение, память, мышление.
2. Развить начальные формы волевого управления поведением.
3. Развить самостоятельность, наблюдательность, творческие способности детей.
4. Развить у детей последовательное логическое мышление, память и способность принимать решения с помощью игры в шахматы.

Обучающие:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно расставлять фигуры перед игрой.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат.
7. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
8. Сформировать умение записывать шахматную партию.
9. Сформировать умение проводить и просчитывать комбинации.

Ожидаемые результаты освоения программы

По окончании освоения программы обучающиеся должны показать следующие результаты:

Личностные результаты:

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- Наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- Бережному отношению к материальным и духовным ценностям края;
- 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.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД

- умеет задавать вопросы;
- умеет пользоваться ПК и интернетом (справочной, научно-популярной литературой, сайтами);
- умеет читать диаграммы, составлять шахматные задачи;
- умеет строить логическую цепь рассуждений.

Регулятивные УУД

- владеет современными технологиями интерактивного обучения;
- умеет ставить цель, планирует свою индивидуальную деятельность во время игры;
- планирует последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- соотносит поставленные цели с возможностями;
- определяет шаги решения задачи;
- видит итоговый результат.

Коммуникативные УУД

- умеет обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании);
- способен принять другую точку зрения, отличную от своей;
- умеет работать в команде;
- умеет слушать собеседника и вести диалог.

Предметные результаты

- Знает шахматные термины и шахматный кодекс;
- Умеет играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- Умеет ставить мат с разных позиций;
- Умеет решать задачи на мат в несколько ходов;
- Умеет записывать шахматную партию;
- Умеет проводить шахматные комбинации.

Основной результат программы – обучающиеся научатся взаимодействию со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом, приобретут умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: от 7 до 15 лет.

Дети этого возраста очень активны, вместе с тем, не умеют долго концентрировать свое внимание на чем-либо, поэтому важна смена деятельности. На занятиях по программе «Шахматы» подача нового материала чередуется с решением логических задач, играми, знакомство с интересными событиями в жизни шахмат.

Сроки реализации: программа рассчитана на 2 года обучения, каждая ступень имеет три уровня сложности, объем каждого уровня - 126 часов (3 модуля по 42 часа каждый).

Стартовая ступень:

1-4 классы

1 уровень сложности 126 часов, 3,5 часа в неделю.

2 уровень сложности 126 часов, 3,5 часа в неделю.

3 уровень сложности 126 часов, 3,5 часа в неделю.

Базовая ступень:

5-9 классы

1 уровень сложности 126 часов, 3,5 часа в неделю.

2 уровень сложности 126 часов, 3,5 часа в неделю.

3 уровень сложности 126 часов, 3,5 часа в неделю.

Формы обучения:

- очная;
- дистанционные. (сообщества сети ВК для освоения в индивидуальном режиме на период ограничительных мер)

Формы организации деятельности обучающихся:

- занятие;
- лекция;
- практическая работа;
- обсуждения.

Режим занятий: 2 раза в неделю (2 и 1,5 академических часа), с перерывом 10 минут после каждых 40 минут обучения.

Наполняемость учебных групп: составляет 15 человек.

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение отдельных творческих заданий, тестирование, участие в играх, соревнованиях.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством интеллектуальной игры или интерактивного задания.

Применяется система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: нижний, средний, высокий). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения всех модулей.

Формы контроля качества образовательного процесса:

- собеседование,
- наблюдение,
- интерактивное занятие;
- анкетирование,
- выполнение творческих заданий,
- тестирование,
- участие в соревнованиях.

Текущий контроль (проверка выполнения задания после занятия, проверка, самоанализ и сравнение, решение шахматных задач, коллективные и самостоятельные разборы партий, результаты шахматных партий).

Беседа в форме «вопрос- ответ».

Периодический контроль- проверяет степень усвоения материала по блоку. Контрольные занятия или тест.

Итоговая аттестация - проверяется накануне перевода на следующий год обучения. Зачетная работа по заданной теме или участие в соревновании, турнирах.

Содержание программы

Учебный план стартовой ступени

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	« Шахматное королевство»	14	28	42
2.	«Королевский гамбит»	14	28	42
3.	«Игра королей»	16	26	42
	ИТОГО	44	82	126

Учебный план базовой ступени

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	«Дебют»	16	26	42
2.	«Миттельшпиль»	16	26	42
3.	«Эндшпиль»	14	28	42
	ИТОГО	46	80	126

Стартовая ступень

Модуль «Шахматное королевство»

Цель: овладение начальными знаниями игры в шахматы.

Задачи:

Воспитательные:

- организовать досуг средствами игры в шахматы;
- создать и обеспечить необходимые условия для личностного развития.

Развивающие:

- развивать воображение;
- развивать познавательные способности.

Обучающие:

- обучить шахматным терминам (поле; черное и белое, диагональ, вертикаль и т.д.);
- знать названия шахматных фигур.

Предметные ожидаемые результаты

По окончании освоения модуля программы обучающиеся будут знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение фигур;
- название шахматных фигур; - ценность шахматных фигур;
- сравнительную силу фигур.

уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно размещать доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры;
- пользоваться ПК.

Учебно-тематический план модуля «Шахматное королевство».

№	Темы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	2		2	
2	Шахматная доска	4	6	10	опрос
3	Шахматные фигуры	2	8	10	наблюдение, опрос
4	Интерактивные игры	2	8	10	Педагогическое наблюдение
5	Начальная расстановка фигур	2	6	8	Наблюдение, опрос
6	Итоговое занятие	2		2	тестирование
	Итого:	14	28	42	

Модуль «Шахматное королевство».

1 уровень сложности

1. Вводное занятие.

Знакомство с группой. Правила ТБ. Лекция о происхождении шахмат.

2. Шахматная доска.

Теория. Расположение шахматной доски, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Практика. Дидактическая сказка «Котятта- хвастунишки», дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

3. Шахматные фигуры.

Теория. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика. Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Что общего», «Секретная фигура», «Большая и маленькая».

4. Интерактивные игры.

Теория. Знакомство с ПК.

Практика. Простые познавательные игры.

5. Начальная расстановка фигур.

Теория. Расстановка фигур перед шахматной партией, начальное положение.

Правило: «Ферзь любит свой цвет».

Практика. Дидактические задания: «Мешочек», «Да и нет».

6. Итоговое занятие.

Повторение пройденного материала.

Модуль «Шахматное королевство».

2 уровень сложности

1. Вводное занятие.

Правила ТБ. Лекция о шахматных фигурах.

2. Шахматная доска.

Теория. Повторение: Расположение шахматной доски, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Нотация вертикалей, горизонталей и центра шахматной доски.

Практика. Дидактические задания с ведением нотации: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

3. Шахматные фигуры.

Теория. Повторение: Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Понятие тяжелые и легкие фигуры. Ценность шахматных фигур.

Практика. Дидактические игры и задания с ведением нотации: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Что общего», «Секретная фигура», «Большая и маленькая».

4. Интерактивные игры.

Теория. Освоение ПК и интернета.

Практика. Средний уровень познавательных игр.

5. Начальная расстановка фигур.

Теория. Повторение: Расстановка фигур перед шахматной партией, начальное положение.

Практика. Нотация начального положения фигур. Дидактические задания: «Мешочек», «Да и нет».

6. Итоговое занятие.

Повторение пройденного материала.

Модуль «Шахматное королевство».

3 уровень сложности

1. Вводное занятие.

Лекция об игре шахматы на троих. Правила ТБ.

2. Шахматная доска.

Теория. Знакомство с шахматной доской на трех игроков шестиугольной формы, красные, синие и зеленые поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр.

Практика. Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

3. Шахматные фигуры.

Теория. Три цвета фигур. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика. Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Что общего», «Секретная фигура», «Большая и маленькая».

4. Интерактивные игры.

Теория. Знакомство с правилами игры.

Практика. Сложные познавательные игры.

5. Начальная расстановка фигур.

Теория. Расстановка фигур на шестиугольной доске перед шахматной партией, начальное положение фигур.

Практика. Дидактические задания: «Мешочек», «Да и нет».

6. Итоговое занятие.

Повторение пройденного материала.

Модуль «Королевский гамбит».

Цель: овладение знаниями теории и практики королевского гамбита.

Задачи:

Воспитательные:

- организовать досуг средствами игры в шахматы;
- создать и обеспечить необходимые условия для личностного развития.

Развивающие:

- развивать зрительную память;
- развивать разносторонние способности.

Обучающие:

- обучить шахматным терминам (тяжелая и легкая фигура, битое поле, проходная пешка и т.д.);

- знать превращение шахматной пешки;
- знать что такое шах.

Предметные ожидаемые результаты

По окончании освоения модуля программы обучающиеся будут знать:

- шахматные термины: тяжелая фигура, легкая фигура, рокировка;
- правила хода и взятие каждой фигуры;
- о превращении шахматной пешки;
- что такое шах.

уметь:

- проводить короткую и длинную рокировку;
- правильно ходить и рубить фигурами;
- проводить пешку;
- ставить шах.

Учебно-тематический план модуля «Королевский гамбит».

№	Темы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	2		2	беседа
2	Шахматные фигуры, ходы и взятие	8	20	28	Наблюдение, опрос
3	Интерактивные игры	2	8	10	Беседа, наблюдение
4	Итоговое занятие	2		2	тестирование
	Итого:	14	28	42	

Модуль «Королевский гамбит».

1 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Правила ТБ. Лекция шахматы проникают в Европу.

2. Шахматные фигуры, ходы и взятие.

Теория. Ход ладьи. Взятие. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Ход ферзя, взятие. Ход коня, взятие. Ход пешки, взятие. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика. Дидактические игры и задания: «Лабиринт», «Кратчайший путь», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение».

3. Интерактивные игры.

Теория. Правила игры на внимание.

Практика. Простые игры на внимание и память.

4. Итоговое занятие.

Теория. Повторение материала, тестирование. Модуль «Королевский гамбит».

2 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Правила ТБ. Лекция мировое признание и интерес к шахматам.

2. Шахматные фигуры, ходы и взятие.

Теория. Повторение: Ход ладьи. Взятие. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Ход ферзя, взятие. Ход коня, взятие. Ход пешки, взятие. Ход короля, взятие. Проход пешки через битое поле, превращение пешки. Рокировка длинная и короткая.

Практика. Дидактические игры и задания: «Удаленная пешка», «Кратчайший путь», «Проведи пешку», «Игра на уничтожение».

3. Интерактивные игры.

Теория. Правила игры на внимание и память.

Практика. Средний уровень игр на внимание и память.

4. Итоговое занятие.

Теория. Повторение материала, тестирование. Модуль «Королевский гамбит».

3 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Правила ТБ. Лекция об игре шахматы 960.

2. Шахматные фигуры, ходы и взятие.

Теория. Повторение: Проход пешки через битое поле, превращение пешки. Рокировка длинная и короткая. Что такое шах? Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Скрытый шах.

Практика. Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Напади на короля», «Игра на ничью».

3. Интерактивные игры.

Теория. Знакомство с интерактивным оборудованием.

Практика. Сложные игры на внимание и память.

4. Итоговое занятие.

Теория. Повторение материала, тестирование.

Модуль «Игра королей».

Цель: усвоение правил игры в шахматы.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитать усидчивость и контроль над собой;

Развивающие:

- развивать логическое мышление;

- развивать познавательные способности;

Обучающие:

- сформировать знания простых шахматных терминов (шах, пат, спертый мат, детский мат и т.д.);
- сформировать знания о шахматном кодексе;
- научит ставить цель игры.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать: -шахматные термины: детский мат, пат и т.д.;

- правила шахматной игры;
- принцип розыгрыша дебюта.

Обучающийся должен уметь:

- пользоваться правилами игры;
- ставить мат;
- правильно разыграть дебют;

Учебно-тематический план модуля «Игра королей».

№	Темы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	2		2	беседа
2	Цель шахматной партии	2	4	6	Наблюдение, опрос
3	Интерактивные игры	2	8	10	Беседа, наблюдение
4	Игра всеми фигурами из начального положения	8		14	Наблюдение, опрос
5	Итоговое занятие	2		2	тестирование
	Итого:	16	26	42	

Модуль «Игра королей».

1 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о классических шахматах. ТБ.

2. Цель шахматной партии.

Теория: Мат. Быстрый мат. Детский мат.

Практика: Дидактические задания: «Мат или не мат», «Мат в один ход».

3.Интерактивные игры.

Теория: Правила логических игр.

Практика: Простые игры на логику и мышление.

4. Игра всеми фигурами из начального положения.

Теория: Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Начало игры пешкой.

Практика: Дидактическая игра: «Мат в один ход», разыграть дебют.

5. Заключительное занятие

Повторение пройденного материала.

Модуль «Игра королей».

2 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о шахматистах. ТБ.

2. Цель шахматной партии.

Теория: Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

Практика: Дидактические задания: «Мат или не мат», «Мат в один ход».

3.Интерактивные игры.

Теория: Повторение правил логических игр.

Практика: Средний уровень игр на логику и мышление.

4. Игра всеми фигурами из начального положения.

Теория: Начало партии легкой фигурой.

Практика: Дидактическая игра: «Мат в один ход», разыграть дебют.

5. Заключительное занятие Повторение пройденного материала.

Модуль «Игра королей».

3 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о шахматы и математика. ТБ.

2. Цель шахматной партии.

Теория: Спертый мат. Понятие о пате. Методика ограничения и оттеснения короля.

Практика: Дидактические задания: «Мат или не пат», «Мат в два хода».

3. Интерактивные игры.

Теория: Повтор правил логических игр.

Практика: Сложный уровень игр на логику и мышление.

4. Игра всеми фигурами из начального положения.

Теория: Захват пространства в центре и по флангам.

Практика: Дидактическая игра: «Мат в один ход», играть в шахматы.

5. Заключительное занятие.

Повторение пройденного материала.

Базовая ступень Модуль «Дебют».

Цель: совершенствование способностей детей, путем всесторонних розыгрышей дебютов.

Задачи:

Обучающие:

1. сформировать знания шахматных терминов (висячая пешка, блокада, блокер, качество и т.д.);

2. сформировать знания о розыгрыше дебютов; 3. научить ставить цель дебюта.

Развивающие:

1. развить способности по самостоятельному приобретению знаний,

2. формировать мотивацию перехода от обучения к самообучению.

Воспитательные:

– воспитывать силу воли, смелости, настойчивости.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

лшахматные термины: закрытые, полуоткрытые и фланговые дебюты, ловушка и т.д.;

лправила ввода шахматных фигур в дебюте;

лловушки при розыгрыши дебюта.

Обучающийся должен уметь:

лнаходить противостояние в дебюте;

лправильно разыграть дебют;

лнаходить слабые места соперника;

лвыстраивать ловушки в дебюте.

Учебно-тематический план модуля «Дебют».

№	Темы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	2		2	беседа
2	Открытые дебюты	4	10	14	Наблюдение, опрос
3	Ловушки в дебюте	6	8	14	Беседа, наблюдение
4	Интерактивные игры	2	8	10	Наблюдение, опрос
5	Итоговое занятие	2		2	тестирование

Итого:	16	26	42	
--------	----	----	----	--

Модуль «Дебют».

1 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о классических дебютах. ТБ.

2. Открытые дебюты.

Теория: Знакомство с гамбитом Полерио-Муцио, защитой Стейница, атакой Греко и т.д.

Практика: Анализ и разбор открытых дебютов.

3. Ловушки в дебюте.

Теория: Ловушка "Ноев ковчег", Ловушка Ласкера, Сибирская ловушка

Практика: Разбор изучаемых ловушек в дебюте.

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на внимание.

Практика: игры на внимание.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала.

Модуль «Дебют».

2 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о ЧМ по шахматам. ТБ.

2. Открытые дебюты.

Теория: Знакомство с ферзевым гамбитом, королевским гамбитом и волжским гамбитом.

Практика: анализ и разбор открытых дебютов.

3. Ловушки в дебюте.

Теория: Ловушка Рубинштейна, Ловушка Кембридж-Спрингс, Ловушка Фаяровича

Практика: разбор изучаемых ловушек в дебюте.

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на память.

Практика: игры на развитие памяти.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала.

Модуль «Дебют».

3 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о ЧМ по шахматам. ТБ.

2. Открытые дебюты.

Теория: Вариант Дракона, варианта Найдорфа, Вариант Гранд Прикс и т.д.

Практика: анализ и разбор изучаемых вариантов дебютов.

3. Ловушки в дебюте.

Теория: Одношиллиновая ловушка Блэкберна, Ловушка удочки, Мат Легалья

Практика: разбор изучаемых ловушек в дебюте.

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на логику.

Практика: игры на логику.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала.

Модуль «Миттельшпиль».

Цель: углубленное изучение теории шахмат.

Задачи:

Обучающие:

1. сформировать знания шахматных терминов (Выжидательный ход, гарде, дальнобойная фигура, жертва, окучить и т.д.);
2. сформировать знания при игре в миттельшпиле;
3. знать связки, вилки.

Развивающие:

1. развить способности в проведении комбинаций,
2. развить чувство дружбы и потребность общения в коллективе.

Воспитательные:

– воспитать способность слушать и быть услышанным.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

лшахматные термины (Выжидательный ход, гарде, дальнобойная фигура, жертва, окучить и т. д.);

лправила размещения шахматных фигур в миттельшпиле;

лпротивостояние фигур в миттельшпиле;

лсвязки, вилки.

Обучающийся должен уметь:

лиспользовать слабые места у соперника для выигрыша преимущества;

лправильно разыграть комбинации;

лнаходить слабые места соперника;

лпроводить анализ комбинаций.

Учебно-тематический план модуля «Миттельшпиль».

№	Темы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие.	2		2	беседа
2	Размещение фигур в миттельшпиле	4	10	14	Наблюдение, опрос
3	Комбинации в миттельшпиле	6	8	14	Беседа, наблюдение
4	Интерактивные игры	2	8	10	Наблюдение, опрос
5	Итоговое занятие	2		2	тестирование
	Итого:	16	26	42	

Модуль «Миттельшпиль».

1 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о ЧМ по шахматам. ТБ.

2. Размещение фигур в миттельшпиле.

Теория: Слон. Форпост.

Практика: применение теории на практике

3. Комбинации в миттельшпиле.

Теория: Миттельшпиль в шахматах (от немецкого *mittelspiel* — середина игры) — следующая за дебютом (вторая) стадия шахматной партии.

Практика: разбор изучаемых комбинаций.

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на внимание.

Практика: игры на внимание.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала.

Модуль «Миттельшпиль».

2 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о ЧМ по шахматам. ТБ.

2. Размещение фигур в миттельшпилье.

Теория: Размещение ладьи на открытой линии. Слон возле короля.

Практика: применение теории на практике

3. Комбинации в миттельшпилье.

Теория: Двойной удар. Связка. Открытое нападение. Открытый шах.

Практика: Самостоятельное решение задач с последующим анализом на демонстрационной доске.

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на память.

Практика: игры на развитие памяти.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала. Модуль «Миттельшпиль».

3 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о ЧМ по шахматам. ТБ.

2. Размещение фигур в миттельшпилье.

Теория: движение пешек перед королем.

Практика: применение теории на практике

3. Комбинации в миттельшпилье.

Теория: Комбинации на отвлечение, на завлечение, блокировку. Двойной шах.

Практика: Выполнение заданий, используя компьютерные программы: «Шахматная школа для начинающих», «Шахматная тактика».

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на логику.

Практика: игры на логику.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала.

Модуль «Эндшпиль».

Цель: развить умение мобилизовать внимание, логику и мышление для достижения цели.

Задачи:

Обучающие:

сформировать знания шахматных терминов (Пластуны, Поле «слабое», Цугцванг и т.д.);

сформировать знания при игре в эндшпилье;

сформировать умения ставить мат различными фигурами;

Развивающие:

развить способности в проведении матования короля;

развивать чувство дружбы и общение в коллективе.

Воспитательные:

воспитать способность быстро принимать решения.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

лшахматные термины (Выжидательный ход, гарде, дальнобойная фигура, жертва, окучить и т. д.);

- λправила квадрата;
- λ формирование умения ставить мат различными фигурами;
- λ тактические приемы жертвы фигуры;
- λ комбинации на освобождение линии. .
- Обучающийся должен уметь:
- λ использовать слабые места у соперника для выигрыша партии;
- λ ставить мат различными фигурами;
- λ ломать защиту соперника;
- λ проводить анализ партии.
- λ грамотно проводить комбинации, базирующиеся на точном расчете;
- λ находить правильные тактические удары и проводить комбинации;
- λ точно разыгрывать пешечные окончания.

Учебно-тематический план модуля «эндшпиль».

№	Темы	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие	2		2	беседа
2	Атака в эндшпиле	4	10	14	Беседа, наблюдение
3	Защита в эндшпиле	4	10	14	Наблюдение, опрос
4	Интерактивные игры	2	8	10	Наблюдение, опрос
5	Итоговое занятие	2		2	тестирование
	Итого:	14	28	42	

Модуль «Эндшпиль».

1 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о ЧМ по шахматам. ТБ.

2. Атака в эндшпиле.

Теория: Король в эндшпиле. Комбинации матования одинокого короля.

Практика: применение теории на практике

3. Защита в эндшпиле.

Теория: Защита короля. Блокировка проходной пешки. Защита проходной пешки.

Практика: разбор изучаемых комбинаций.

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на внимание.

Практика: игры на внимание.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала.

Модуль «Эндшпиль».

2 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о ЧМ по шахматам. ТБ.

2. Атака в эндшпиле.

Теория: Комбинации при материальном перевесе (проходная пешка, лишняя фигура, качество и т.д.)

Практика: применение теории на практике

3. Защита в эндшпиле.

Теория: Комбинации при жертве легкой фигуры, для получения проходной пешки.

Практика: Самостоятельное решение задач с последующим анализом на демонстрационной доске.

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на память.

Практика: игры на развитие памяти.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала.

Модуль «Эндшпиль».

3 уровень сложности.

1. Вводное занятие.

Лекция о ЧМ по шахматам. ТБ.

2. Атака в эндшпиле.

Теория: Пешечные эндшпиль. (удаленная пешка, спаренные пешки ит.д.)

Практика: применение теории на практике

3. Защита в эндшпиле.

Теория: сведение партии в ничью, пат. «Бешеная фигура».

Практика: игра в шахматы.

4. Интерактивные игры.

Теория: правила игры на логику.

Практика: игры на логику.

5. Итоговое занятие.

Теория: Повторение программного материала.

Методическое обеспечение программы.

Основные принципы, положенные в основу программы:

1. Доступность.

2. Системность и последовательность. Связь теоретических знаний с практической деятельностью.

3. Перспективность, нацеленность на конечный результат.

4. Наглядности (иллюстраций, таблиц, схем и т.п.).

5. Развивающего обучения (поддерживать активность, заинтересованность, давать свободу выбора творческой и логической деятельности).

Методы работы:

1. Объяснительно-иллюстративный (беседа, рассказ, пояснение, дидактические занятия, компьютерные игры).

2. Репродуктивный (воспроизведение).

3. Проблемно-поисковый. (решение задач, разбор партий)

4. Анкетирование (проводится с целью выявления отношений обучающихся к занятиям).

5. Тестирование (проводится с целью выявления: статуса ученика в группе и в классе; самооценки; мотивации; познавательных интересов).

2. Занятие состоит из следующих структурных компонентов:

1. Организационный момент, характеризующийся подготовкой учащихся к занятию;

2. Повторение материала, изученного на предыдущем занятии;

3. Постановка цели занятия перед учащимися;

4. Изложение нового материала;

5. Практическая работа;

6. Обобщение материала, изученного в ходе занятия;

7. Подведение итогов;

8. Уборка рабочего места.

Материально-техническое оснащение программы

Учебные занятия проводятся в центре формирования цифрового и гуманитарного профилей "Точка роста" и на базе детского минитехнопарка Кванториум.

Для проведения теоретических занятий необходимы: учебный кабинет; демонстрационная доска и комплект шахматных фигур;

ноутбук;

проектор

и экран.

Учебно-методический комплект:

«Шахматы, первый год»;

«Шахматы, второй год»;

«Шахматы, третий год».

Для практических занятий необходимы:

комплект шахмат;

шахматные часы;

ПК с интернетом;

КД

«Шахматы в школе», «Шахматы: простые взятия», «Шахматные комбинации для IV разряда», «Шахматная школа для IV-II разряда».

Дидактические игрушки:

«Горизонталь- вертикаль», «Диагональ», «Мешочек», «Да или нет». Дидактические задания: «Один в поле воин», «Лабиринт», «Взятие», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Двойной удар», «Защита», « Кто быстрее», «Вижу цель», « Проведи пешку в ферзи», «Сделай ничью», «Проведи комбинацию», «Выигрыш фигуры», «Мат в три хода», «Квадрат», «Проведи пешку в ферзя», «Выигрыш или ничья», «Куда отступить королем», «Путь к ничьей» и др..

Информационное обеспечение

Список литературы для педагога

1.Альфонсо Ромеро, Амадо Гонселес Стратегия шахмат. Русский Шахматный Дом, 2015

2. Безгодов А. Победный эндшпиль. М.,Феникс, 2017.

3. Добри П. Двойной удар. НОВО, 2013

4. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.

5. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984

6.Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999

7.Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А.Горского – М.: Просвещение, 2011.

8.Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

9. Ноткин М., 100 шахматных партий с авторскими комментариями, ЛитРес, 2020 10. Сухин И.Г., Простой мат в один ход, ИздательствоФеникс 2019

Список литературы для детей и родителей

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство.- М.:Фис, 1972.

2. Блох М. 1200 комбинаций.- М.: РППО «Росбланкиздат», 1992.

3. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры.- М.:ФиС, 1982.

4. Журавлев Н. Шаг за шагом.- М.:ФиС, 1986.

5. Петрушина, Н.М. Шахматные окончания для детей. - М.: Феникс,2014.

6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 2019.

7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2015.

9. Сухин И., Шахматы в начальной школе, Задачник, АСТ : Кладезь, 2019.

Электронные образовательные ресурсы

<http://suhin.narod.ru/>

Сайт И. Г. Сухина – кандидат педагогических наук, почётный работник общего образования Российской Федерации, профессор кафедры "Инновационные технологии" ГАСИС, член Координационного совета по развитию шахматного образования в системе образования РФ, автор Федерального курса для начальной школы «Шахматы-школе».

http://xn--80aaa5asd7agcy5a.xn--p1ai/index/obuchenie_onlajn/0-31

«Шахматы обучение онлайн».

<https://www.youtube.com/watch?v=sRCGfgBnfXc>

«Начальный курс шахматной стратегии».

<http://xn--80aa9azamq0a.chess.com/learn>.

Учитесь шахматам.

Кадровое обеспечение

Данная программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющего первую квалификационную категорию, постоянно повышающим уровень своего профессионального мастерства.

Уровень педагогических компетенций педагога соответствует профессиональному стандарту "Педагог дополнительного образования".

Календарно - тематическое планирование.***Первый год обучения начального уровня.***

№	дата	нед/месяц	Модуль/тема	теория	практика	Количество часов
1 Модуль. Шахматное королевство. (37 ч.)						
1						
2						
3						