





Программа Учебного Курса

«Шахматы»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа для 4 - 6 классов «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной 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 детям 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.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

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

**Задачи:**

1. Создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).
2. Формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
3. Воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

**Объем программы:** программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится 6 часов в неделю – 228 часов в год.

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей среднего школьного возраста. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 30-40 минут

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

**Для закрепления знаний** обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

## ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

**1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.** Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

### *Дидактические задания*

**“Выигрыш материала”.** Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

**“Мат в 3 хода”.** Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

**“Сделай ничью”** Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

**2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.** Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

### *Дидактические задания*

**“Мат в 2 хода”.** Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

**“Квадрат”.** Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

**“Проведи пешку в ферзи”.** Тут требуется провести пешку в ферзи.

**“Выигрыш или ничья?”.** Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

**“Куда отступить королем?”.** Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

**“Путь к ничьей”.** Точной игрой надо добиться ничьей.

### Календарно-тематическое планирование

№	Кол во часов	Дата	Тема занятия	Совместная деятельность учителя и учащихся
1	1		<b><u>Повторение изученного материала.</u></b>	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
2	3		Игровая практика	
3	2		Повторение изученного материала.	Игровая практика
4	2		<b>ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.</b> Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	
5	3		Игровая практика	Дидактическое задание “Выигрыш материала
6	2		Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”	
7	2		Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	Дидактическое задание “Выигрыш материала”.
8	2		Решение задания “Выигрыш материала”.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

9	3		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	
10	2		Решение заданий.	
11	2		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
12	2		Решение заданий.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
13	2		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	
14	2		Решение заданий.	
15	2		.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
16	2		Решение заданий.	
17	2		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	Дидактическое задание “Сделай ничью”.
18	2		Решение заданий. “Сделай ничью”.	
19	2		Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	

20	3		Решение заданий	
21	2		<b>ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.</b> Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
22	2		Решение заданий	
23	2		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
24	2		Решение заданий	
25	2		Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.
26	2		Решение заданий	
27	1		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	Дидактическое задание “Квадрат”.
28	2		Решение заданий	
29	2		Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
30	3		Решение заданий	
31	3		Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

32	3		Решение заданий	
33	4		Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.
34	3		<b>Повторение программного материала.</b> Решение заданий	

№ п/п	Кол-во часов	Дата	Тема	Совместная деятельность учителя и учащихся
35	4		Дебют.	<p>Определять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр. Выделять закономерности.</p> <p>Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.</p> <p>Проигнорировать последовательность действий. Высказывать свое предположение (версию). Работать по предложенному учителем плану. Перерабатывать полученную информацию: сравнить и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур. Анализировать ситуацию, устанавливать причинно-следственные связи. Называть предметы по описанию. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, пешка, ферзь, конь, король, правила хода и взятия каждой фигурой; Демонстрировать целенаправленное и осмысленное наблюдение, уметь проводить элементарные комбинации; Планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; Ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; Определять последовательность событий; Выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>
36	4		План в дебюте	
37	4		Дебютные принципы.	
38	4		Гамбиты.	
39	4		Выбор дебютного репертуара.	
40	4		Основные виды дебютов.	
41	4		Разыгрывание фигур	
42	4		Мобилизация сил	
43	4		Борьба за центр.	
44	4		Центры открытые, закрытые, фиксированные.	
45	4		Расположение пешек.	
46	4		Пешки изолированные, сдвоенные, отсталые и висячие.	
47	4		Карлсбаденская структура.	
48	4		Пешечный перевес.	
49	4		Взаимодействие сил.	
50	4		Пять типов взаимодействия фигур.	
51	4		Пять факторов, определяющих ценность фигур.	
52	4		Борьба за пешки и поля.	



53	4		Как активизировать собственные фигуры. Практическое управление по основам стратегии.
54	4		Принципы развития дебюта.
55	4		Основные цели дебюта.
56	4		Главное – быстрое развитие фигур и борьба за центр.
57	4		Классификация дебютов.
58	4		Дебют, с которого нередко делается мат.Преждевременный выход ферзем.
59	4		Тренировочные партии.
60	4		О шахматных планах.
61	4		Как создается план игры.  Оценка позиции.
62	4		Тактические удары и комбинации.
63	4		Завлечение и отвлечение.
64	4		Перегрузка фигур.
65	4		Промежуточный ход.
66	4		Захват пункта.
67	4		Атака на короля.
68	4		Слабый пункт при рокировках.
69	4		Контратака.
70	4		Практические занятия.
71	4		Разбор специально подобранных позиций.
72	4		Анализ партий лучших шахматистов.
	Итого 228		

**ТОЧКА РОСТА**

**Личностные результаты освоения программы курса.**

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 курса.**

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 курса.**

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. принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

**Ресурсное обеспечение**

№ п/п	Наименование учебного оборудования
1	<b>Учебно-методическое обеспечение:</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Программа</li> <li>• Книги о шахматах</li> <li>- Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.</li> <li>- Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985.</li> <li>- Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993.</li> <li>- Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991.</li> <li>- Гайшут А.Г. Увлекательная математика./ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 1995.</li> <li>- Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.</li> <li>- Книжка – раскраска «Шахматные герои».</li> <li>- Журнал «Шахматное обозрение», 7-8/94</li> <li>• Энциклопедии</li> <li>• Методическое пособие для учителя</li> </ul>
2	<b>Наглядные пособия</b>
	<p>Коробки с деревянными шахматами  Коробки с магнитными шахматами  Плакаты: Различные позиции в шахматах</p>
3	<b>Игры и игрушки</b>
	<p>Игры настольно-печатные  «Чудесный мешочек»</p>
4	<b>Учебное оборудование</b>
	<p>Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.  Магнитная доска.</p>
5	<b>Технические средства</b>

Компьютер Магнитофон Мультимедийный проектор Интерактивная доска
---