

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Износковская средняя общеобразовательная школа»**

Принята на заседании  
методического (педагогического) совета  
Протокол № 1  
от «2» сентября 2021 года

«Утверждаю»  
Директор МОУ «Износковская СОШ»  
Т.В. Ермаченкова  
Приказ № 4-А  
от «2» сентября 2021 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ШАХМАТНЫЙ КЛУБ»**

***Уровень программы:*** ознакомительный

***Возраст учащихся:*** 10-13лет

***Срок реализации:*** 1 год (34 часа)

***Автор-составитель:***  
Сафонова Полина Олеговна,  
педагог дополнительного образования

**Износки 2021**

## СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Пояснительная записка (характеристика программы) -----	3
Раздел 2. Содержание программы: учебный (тематический) план, содержание учебного (тематического) плана. -----	5
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы. -----	9
Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы--	11

## Раздел 1. Пояснительная записка

Программа предназначена для работы с обучающимися 4 – 7 классов.

Цель программы:

Повышение мотивации к обучению. Создание условий для интеллектуального и личностного развития. Развитие познавательных способностей, логического мышления, способности прогнозирования действий.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих *методических принципов*:

- *Принцип развивающей* деятельности: в процессе обучения игре у ребенка развиваются такие мыслительные операции как анализ и синтез, умение прогнозировать результаты своих действий и последствия этих действий.
- *Принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие.
- *Принцип доступности и психологической комфортности* программный материал излагается в игровой форме последовательно и системно, выбранная форма позволяет снять стрессообразующие факторы учебного процесса.
- *принцип минимакса* - обеспечивает возможность обучения каждого ребенка своим темпом.
- *принцип целостного представления о мире* – обучение игре в шахматы позволяет раскрыть новые взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира;
- *принцип вариативности* – у школьников формируется умение осуществлять собственный выбор и применять его на практике.
- *принцип творчества* - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

*Основные методы обучения:*

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях,

до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- **игровой, наглядный и репродуктивный методы.** Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.
- **продуктивный.** Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.
- **частично-поисковый.** При изучении дебютной теории является основным методом
- **творческий метод,** для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
- **Метод проблемного обучения.** Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

***Основные формы и средства обучения:***

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

## **Раздел 2. Содержание практического раздела программы** **(34 часа из расчета 1 час в неделю)**

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

### **Дидактические игры и задания**

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

### **Дидактические игры и задания**

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Нотация.

### **Дидактические игры и задания**

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

5. Морской бой: 8x8, краткая нотация.

#### **Дидактические игры и задания**

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее

(например: "Вертикаль "e"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь

(например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 – a5").

"Какого цвета поле?" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

"Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

"Вижу цель". Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

5. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.

**Дидактические игры и задания**

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят

расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

6. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

**Дидактические игры и задания**

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить:

стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает

тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

#### **Дидактические игры и задания**

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

### **Учебно-тематическое планирование**

**(34 часа)**

#### **1. Шахматная доска (3ч.)**

- 1 Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля 1
- 2 Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали 1
- 3 Диагональ. Большие и короткие диагонали 1

#### **2. Шахматная нотация (2ч.)**

- 4 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей 1
- 5 Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения 1

#### **3. Шахматные фигуры (11ч.)**

- 6 Белые и черные фигуры 1
- 7 Виды шахматных фигур 1
- 8 Начальное положение 1
- 9 Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи 1
- 10 Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона 1
- 11 Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя 1
- 12 Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня 1
- 13 Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки 1
- 14 Король. Место короля в начальном положении 1
- 15 Ход короля 1
- 16 Король против других фигур 1

#### **4. Шах (7ч.)**

- 17 Шах. Защита от шаха 1
- 18 Шах ферзем 1
- 19 Шах ладьей 1
- 20 Шах слоном 1
- 21 Шах конем 1
- 22 Шах пешкой 1
- 23 Открытый шах. Двойной шах 1

### 5.Мат (5ч.)

- 24 Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой 1  
25 Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры) 1  
26 Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур 1  
27 Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей 1  
28 Рокировка. Длинная и короткая рокировка 1

### 6.Ценность шахматных фигур (2ч.)

- 29 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур 1  
30 Достижение материального перевеса 1

### 7.Шахматная партия (4ч.)

- 31 Игра всеми фигурами из начального положения 1  
32 Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. 1  
33 Демонстрация коротких партий. 1  
34 Повторение программного материала. 1

## Календарно - тематическое планирование

№	дата	тема урока
<b>Шахматная доска (3 часа)</b>		
		Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.
		Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали
		Диагональ. Большие и короткие диагонали
<b>Шахматная нотация (2 часа)</b>		
		Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.
		Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.
<b>Шахматные фигуры (11 часов)</b>		
		Белые и черные фигуры
		Виды шахматных фигур
		Начальное положение.
		Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи.
		Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона.
		Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя.
		Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня.
		Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки
		Король. Место короля в начальном положении.
		Ход короля.
		Король против других фигур.
<b>Шах (7 часов)</b>		

		Шах. Защита от шаха.
		Шах ферзем.
		Шах ладьей.
		Шах слоном.
		Шах конём.
		Шах пешкой.
		Открытый шах. Двойной шах.
<b>Мат (5 часов)</b>		
		Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.
		Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)
		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.
		Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей.
		Рокировка. Длинная и короткая рокировка.
<b>Ценность шахматных фигур (2ч)</b>		
		Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.
		Достижение материального перевеса.
<b>Шахматная партия (4 часа)</b>		
		Игра всеми фигурами из начального положения.
		Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.
		Демонстрация коротких партий.
		Повторение программного материала.

### Раздел 3. Система оценивания планируемых результатов освоения курса

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня освоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Предлагаемые методы педагогического контроля и наблюдения позволят контролировать и корректировать работу по программе учебного занятия (модуля) на всём протяжении ее реализации. Это даст возможность отслеживать динамику роста учебных достижений обучающихся, позволит строить для каждого ребенка его индивидуальную траекторию развития. На основе полученной информации педагог может (и должен!) вносить соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки уровня (степени) достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности деятельности по достижению планируемых образовательных результатов осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания могут проводиться в соревновательной обстановке.

*Виды контроля:*

- *текущий контроль* (оценка уровня/степени освоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- *промежуточный контроль* может проводиться один раз в четверть/полугодие, в конце учебного года в форме тестирования, выполнения заданий по определению уровня освоенных навыков, а также письменного опроса для определения объема освоенных теоретических знаний;
- *итоговый контроль* проводится в конце изучения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» с целью определения уровня/степени освоения планируемых образовательных результатов. Итоговый контроль может быть проведен в форме комплексной работы.

## **Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы**

Кабинет для проведения групповых и индивидуальных занятий содержит:

- шахматные столы;
- стулья;
- шахматные фигуры;
- шахматные часы.

Дидактическое обеспечение:

- демонстрационные пособия;
- книги;
- журналы.

Педагогические технологии:

- технология сотрудничества
- личностно-ориентированное обучение
- игровые технологии
- здоровье берегающие технологии

Работа с родителями:

- выступление на родительских собраниях
- дни открытых дверей
- проведение мастер-классов для родителей
- индивидуальные беседы, консультации, рекомендации
- информационные стенды
- показ открытых занятий

Методическое обеспечение программы:

### **1.Материалы по теории предмета:**

- Методическая работа по профилю.
- Описание основных технологических процессов.

## **2. Методические разработки:**

- дидактический материал
- методические разработки (конспекты занятий, компьютерные презентации, памятки и т.д.)
- Разработка программы «Шахматный клуб»

## **3. Здоровье сберегающие технологии:**

- комплексы упражнений для глаз;
- упражнений для снятия общего утомления;
- упражнения для улучшения мозгового кровообращения;
- упражнения для снятия напряжения с плечевого пояса и рук;
- дыхательная гимнастика.

## **4. Материалы для проверки уровня усвоения программы.**

- Методическое психолого-педагогическое сопровождение личности обучающегося (тесты, анкеты, опросник).

## **6. Материалы по результативности освоения программы:**

- Портфолио объединения с творческими достижениями;
- Проведения внутришкольных соревнований;
- Разработки детских творческих проектов.