

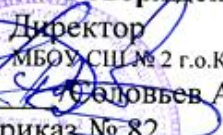
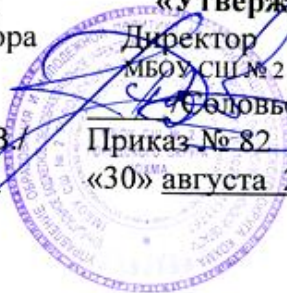


**«Рекомендовано»**  
Руководитель МО  
классных руководителей  
МБОУ СШ № 2 г.о.Кохма  
 /Капустина Ю. П./  
Протокол № 1 от  
«30» августа 2021 г.

**«Согласовано»**  
Заместитель директора  
по ВР МБОУ СШ № 2  
г.о.Кохма  
 /Семенова И. В./  
«30» августа 2021 г.

**«Утверждено»**  
Директор  
МБОУ СШ № 2 г.о.Кохма  
 /Соловьев А.В. /  
Приказ № 82 от  
«30» августа 2021 г.



Дополнительная общеразвивающая программа  
**«Шахматная гостиная»**

**Направление:** общеинтеллектуальное  
**Возраст учащихся:** 7-16 лет  
**Срок реализации:** 1 год

городской округ Кохма

2020г.

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» является программой дополнительного образования физкультурно-спортивной направленности.

Программа составлена на основе нормативных документов, регламентирующих организацию дополнительного образования:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Далее Федеральный закон № 273-ФЗ).

- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015г. № 729-р «План мероприятий на 2015-2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей».

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.09.2015 N 1040 «Об утверждении Общих требований к определению нормативных затрат на оказание государственных (муниципальных) услуг в сфере образования, науки и молодежной политики, применяемых при расчете объема субсидии на финансовое обеспечение выполнения государственного (муниципального) задания на оказание государственных (муниципальных) услуг (выполнения работ) государственным (муниципальным) учреждением».

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерство образования и науки России № 09-3242 от 18.11.2015 г.;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 01.04.2014 N 09-613 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей»).

Современная концепция общего образования во главу ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в шахматы. Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы), развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений. Шахматы учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности. Они содействует формированию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность и др. В начальной 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.

Кружок «Шахматы» предназначен для учащихся 1-9 классов. Программа рассчитана на 2 года обучения, 75 часов в год (2,5 часа в неделю). Форма организации кружка – групповая.

## Цель и задачи программы

### Цель программы:

- создание условий для развития интеллектуально-творческой, одаренной личности через занятия шахматами.

### Задачи программы:

- *Образовательные*
  - сформировать базовые навыки стратегии, тактики и техники шахматной игры;
  - сформировать знания приемов игры в миттельшпиле, закономерностей эндшпиля;
  - закрепить полученные знания, умения и навыки в турнирной практике;
  - познакомить с историей шахматной игры;
  - формировать навыки самостоятельной работы с шахматными источниками.
- *Развивающие*
  - развитие мышления обучающихся в процессе анализа партий, решения задач и этюдов и т.п.;
  - развитие внимания, особенно концентрации, устойчивости и переключаемости в процессе шахматной игры;
  - развитие памяти через усвоение шахматной теории;
  - развитие навыков пространственного ориентирования в процессе работы с шахматной доской;
  - развитие познавательных интересов в процессе погружения обучающихся в мир шахмат и его историю.
- *Воспитательные*
  - воспитание положительных качеств личности - аккуратности, усидчивости, дисциплинированности, самостоятельности, потребности в саморазвитии и др.
  - воспитание положительных мотивов к обучению через использование ситуации успеха и др.;
  - воспитание общеучебных навыков в процессе работы с шахматной литературой, поведения на занятии и др.;

### Личностные, метапредметные и предметные результаты программы

#### «Шахматы»

##### Личностные результаты

- 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

- *Регулятивные универсальные учебные действия:*
  - освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
  - формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла,

- соотнесение целей с возможностями
- определение временных рамок
- определение шагов решения задачи
- видение итогового результата
- распределение функций между участниками группы
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

- *Познавательные универсальные учебные действия:*

- умение задавать вопросы

- умение получать помощь

- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами

- умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

- построение логической цепи рассуждений.

- *Коммуникативные универсальные учебные действия:*

- умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании)

- способность принять другую точку зрения, отличную от своей;
- способность работать в команде;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

#### **Предметные результаты**

- Познакомить с шахматными терминами и шахматным кодексом.

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

- Сформировать умение ставить мат с разных позиций.
- Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов.
- Сформировать умение записывать шахматную партию.
- Сформировать умение проводить комбинации.
- Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

## Содержание программы

### Тематическое планирование кружка «Шахматы» (1 год обучения)

п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Шахматная доска	7	3	4	Устный ответ
	Шахматные фигуры	7	3	4	Устный ответ
	Начальная расстановка фигур	2	1	1	Устный ответ
	Ходы и взятие фигур	30	15	15	Устный ответ
	Цель шахматной партии.	19	10	9	Устный ответ
	Игра всеми фигурами из начального положения	12	5	7	Устный ответ

### Содержание (1 год обучения)

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. 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** (основная тема учебного курса). 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.

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. Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 6-7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. **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.

К концу учебного года дети должны знать:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.

Методика занятий

Основной методический прием - обучающий, практический семинар, на котором дети имеют возможность задать вопрос педагогу и самостоятельно решать посильные шахматные задачи.

### Тематическое планирование кружка «Шахматы» (2 год обучения)

п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Шахматные дебюты	7	3	4	Устный ответ
	Шахматные партии	7	3	4	Устный ответ
	Классификация дебютов	2	1	1	Устный ответ
	Виды защиты	30	15	15	Устный ответ
	Соревновательная деятельность	22	10	12	Устный ответ

### Содержание (2 год обучения).

#### 1. Шахматные дебюты

Дебют. План в дебюте. Дебютные принципы. Гамбиты. Выбор дебютного репертуара. Основные виды дебютов. Разыгрывание фигур. Главное – быстрое развитие фигур и борьба за центр. Классификация дебютов. Дебют, с которого нередко делается мат. Преждевременный выход ферзем. Тренировочные партии. Обмен. Подставка. Контрудар. Связи фигур. Двойной удар. Сквозное нападение (рентген). Перекрытие. Сочетание приемов нападения. Угроза мата в один ход. Создание угрозы мата. О противодействии угрозы мата. Полезные и опрометчивые шаги. Тренировочные партии. Дебютные ловушки.

#### 2. Шахматные партии

Мобилизация сил. Борьба за центр. Центры открытые, закрытые, фиксированные. Расположение пешек. Пешки изолированные, сдвоенные, отсталые и висячие. Карлсбаденская структура. Пешечный перевес. Взаимодействие сил. Пять типов взаимодействия фигур. Пять

факторов, определяющих ценность фигур. Борьба за пешки и поля. Как активизировать собственные фигуры. Практическое управление по основам стратегии.

### 3. Классификация дебютов

Принципы развития дебюта. Основные цели дебюта. Главное – быстрое развитие фигур и борьба за центр. Классификация дебютов. Дебют, с которого нередко делается мат. Преждевременный выход ферзем. Тренировочные партии. Из чего состоит шахматная партия: начало (дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль). Десять правил для начинающих в дебюте. Записи партии. Различные виды преимущества.

### 4. Виды защиты

О шахматных планах. Как создается план игры. Оценка позиции. Тактические удары и комбинации. Завлечение и отвлечение. Перегрузка фигур. Промежуточный ход. Захват пункта. Силовые методы борьбы. Оценка позиции.

## Календарно - тематическое планирование занятий кружка «Шахматы». 75 часов (2,5 часа в неделю) (1 год обучения)

№ занятия	Тема занятия	Количество часов	Календарные факты	
			п	лан
1	2	3	4	5
<b>1. Шахматная доска (6 часов)</b>				
1.1/1	Знакомство с шахматной доской	2		
1.2/2	Шахматная доска	4		
<b>2. Шахматные фигуры (6 часов)</b>				
2.1/3	Знакомство с шахматными фигурами	3		
2.2/4	Знакомство с шахматными фигурами	3		
<b>3. Начальная расстановка фигур (2 часа)</b>				
3.1/5	Начальное положение	2		
<b>4. Ходы и взятие фигур (30 часов)</b>				
4.1/6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1		
4.2/7	Ладья в игре.	2		
4.3/8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1		
4.4/9	Слон в игре.	2		
4.5/10	Ладья против слона.	2		
4.6/11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1		
4.7/12	Ферзь в игре.	3		
4.8/13	Ферзь против ладьи и слона.	2		
4.9/14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1		
4.10/1	Конь в игре.	3		
4.11/1	Конь против ферзя, ладьи слона.	3		
4.12/1	Знакомство с пешкой.	1		
4.13/1	Пешка в игре.	2		
4.14/1	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	2		
4.15/2	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	2		
4.16/2	Король против других фигур.	2		
<b>5. Цель шахматной партии (9 часов)</b>				
5.1/22-	Шах.	4		
5.3/24-	Мат.	4		
5.5/26-	Ставим мат.	5		
5.7/28-	Ничья, пат.	4		



5.9/30	Рокировка.	2		
<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения (9 часов)</b>				
6.1/31-	Шахматная партия.	4		
6.3/33-	Соревнования по шахматам	10		
	<b>ИТОГО</b>	<b>75</b>		

**Календарно - тематическое планирование занятий кружка «Шахматы».  
75 часов (2.5 часа в неделю) (2 год обучения)**

№ занятия	Тема занятия	Ко ли чес	Календарные	
			п лан	факт
1	2	3	4	5
<b>1. Шахматные дебюты (13 часов)</b>				
1.1/1	Дебют. Основные виды дебютов.	2		
1.2/2	Разыгрывание фигур	4		
1.3/3	Создание угрозы мата	4		
2.2/4	Дебютные ловушки	3		
<b>2. Шахматные партии (21 час)</b>				
2.1/5	Борьба за центр	4		
2.1/6	Пешки	4		
2.2/7	Взаимодействие сил	3		
2.3/8	Ценность фигур	3		
2.4/9	Борьба за пешки и поля	3		
2.5/10	Практическое управление по основам стратегии	4		
<b>3. Классификация дебютов (20 часов)</b>				
	Принципы развития и цели дебюта	5		
	Миттельшпиль	5		
	Эндшпиль	5		
	Записи партии	5		
<b>4. Виды защиты (18 часов)</b>				
	Шахматная партия.	6		
	Соревнования по шахматам	17		
	<b>ИТОГО</b>	<b>75</b>		

**Планируемые результаты**

К концу первого года обучения обучающиеся должны уметь:

1. ориентироваться на шахматной доске;
2. играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
3. правильно помещать шахматную доску между партнерами;
4. правильно расставлять фигуры перед игрой;
5. различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
6. рокировать;
7. объявлять шах;
8. ставить мат;
9. решать элементарные задачи на мат в один ход.



## Список литературы

- Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 2005.
- Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. - М.: ГЦОЛИФК, 2012.
- Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. - М.: Детская литература, 2010.
- Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. - Л.: Детская литература, 2005.
- Князева В. Уроки шахмат. - Ташкент: Укитувчи, 2002.
- Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет. - М.: Новая школа, 2006.
- Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. - Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 2012.
- Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
- Сухин И. Приключения в Шахматной стране. - М.: Педагогика, 2001.
- Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Поматур, 2000.
- Сухин И. Шахматы для самых маленьких. - М.: Астрель, АСТ, 2000.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. - Обнинск: Духовное возрождение, 2008.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя - Обнинск: Духовное возрождение, 2009.
- Шахматы - школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. - М.: Педагогика, 2001.