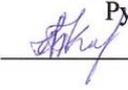


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Самарской области

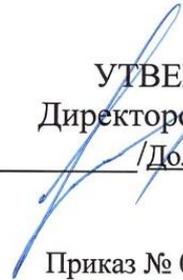
Отраденское управление МОиН СО

ГБОУ СОШ № 2 "ОЦ" с. Кинель-Черкассы

РАССМОТРЕНО
на заседании ШМО
учителей физической
культуры и ОБЖ

Руководитель ШМО
/Карпова А.П./
Протокол № 1
от «29» 08.2023 г.

СОГЛАСОВАНО
на заседании ШМС
Заместитель директора
по УВР

/Старкова Ю. В./
Протокол №1
от «30» 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директором школы

/Долудин А.Г./
Приказ № 01-136/1-од
от «31» 08.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА ПО ШАХМАТАМ**

для учащихся 5 – 10 лет

срок реализации 1 год

с. Кинель-Черкассы, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Работа с детьми по усвоению теоретических и практических знаний проходит в группах. Программа интегрирована с графиком внутришкольных соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке. Занятия многообразны по своей форме – лекции, беседы, игровые занятия и выполнение упражнений по пройденной теме, конкурсы по решению задач, этюдов, проводятся анализы сыгранных партий.

Цель программы – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

- **Обучающие:**

дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.

- **Воспитывающие:**

привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом, научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно, научить уважать соперника,

- **Развивающие:**

развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности, вести в мир логической красоты и образного мышления.

Данная программа рассчитана на 68 часов обучения на группу. По программе занимаются дети младшего школьного возраста. Учащиеся объединены в группу по годам обучения 1-2.

В группе занимаются ребята, знающие основы тактики и стратегии игры, владеющие фундаментальными знаниями по теории игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле, а также имеющие некоторый игровой опыт.

Режим занятий обусловлен СанПИН нормами и нормативно-правовой базой общеобразовательной организации, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 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, компьютерных программ и игровых ситуаций.

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

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.	Тактика игры. Атака короля противника. Понятие темпа. Контрудары. Стратегия игры. Централизация. Центр и фланги. Открытые и полуоткрытые линии.
2.	Дебют. План в дебюте. Дебютные принципы. Гамбиты. Основные идеи некоторых начал. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.
3.	Миттельшпиль. Основные идеи миттельшпиля. Форсированный переход в эндшпиль. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.
4.	Эндшпиль. Пешечный эндшпиль. Цугцванг. Легкофигурный эндшпиль. Ладейные окончания. Атака в эндшпиле. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.
5.	Подготовка к областному лично-командному турниру
6.	Участие в областном лично-командном турнире
7.	Разбор партий турниров.
8.	Итоговое занятие.
*	Дополнительно на занятиях педагоги могут проводить игры, викторину.

Планируемые результаты

В конце смены учащийся:

имеет представление об организации шахматных соревнований,
владеет тактическими приемами,
строит и старается реализовывать свои стратегические планы,
с удовольствием играет в шахматы, стремится узнавать новое,
знает и старается выполнять правила этикета при игре в шахматы,
осознает свои ошибки, видит ошибки соперника,
может самостоятельно оценить позицию – преимущества и
недостатки у каждой из сторон, возможные варианты развития
событий.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-2 группа

1-2 годов обучения

	Темы и виды деятельности	Количество часов		
		На теоретические занятия	На практические занятия	Итого
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	2
2.	Тактика и стратегия игры.	1	4	5
3.	Дебют.	1	9	10
4.	Миттельшпиль.	1	6	7
5	Эндшпиль.	1	6	7
6	Подготовка к турниру	1	6	7
7	Турнир на лично-командное первенство	1	10	11
8	Разбор игровых партий турнира	1	10	11
9	Итоговое занятие		8	8
	ИТОГО:	8	60	68

Для реализации программы используются следующие средства:

1. Комплекты шахматных фигур с досками – 10 шт.
2. Доска демонстрационная с комплектом фигур на магнитах – 1шт.
3. Часы шахматные – 5 шт.
4. Раздаточный материал с упражнениями по изучаемому материалу.

МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986
2. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. – Рязань, 1994
3. Журнал «64» - М., 1983-2004
4. Костьев А.Н. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере – М., 1980
5. Принципы шахматной игры: учебное пособие / Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн, 2000
6. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
7. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010.
8. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 2019 г.

ПРЕДМЕТНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. – М., 1997
2. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества – М., 1981
3. Спутник шахматиста: Справочник / В. П. Елесин, Б. М. Волков, А.И. Крюков. – М. Воениздат, 1992
4. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: Сборник. – М.: Агентство «ФАИР», 1997

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). 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.

«Шахматный морской бой» Учитель делит детей на две команды - белых» и «черных». На демонстрационной доске расставлены в произвольном порядке магнитные шахматные фигуры. Игроки из разных команд пытаются «подбить» фигуры соперника, называя их координаты (например, игрок команды «черных» наметил уничтожить белую фигуру на поле g6, он должен правильно определить и назвать его. В случае промаха очередь хода переходит к другой команде. Ходы выполняют до тех пор, пока не уничтожатся все фигуры какого-либо цвета (черные или белые). Побеждает команда, чьи фигуры остались на доске.

«Исправь ошибку» На демонстрационной доске расставлены белые (1,2 горизонталь) и черные (7,8 горизонталь) фигуры вперемешку. Игрокам двух команд предлагается исправлять ошибки в расстановке. К доске подходят по одному игроку из каждой команды, чтобы исправить положение только одной фигуры. Далее играют по цепочке. Выигрывает та команда, которая первой исправила и закончила расстановку начального положения фигур.

«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.

«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

« $\langle \rangle =$ ». На доске записаны два выражения. Ученикам предлагается их сравнить.

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

«Объяви мат в один ход». Требуется дать мат в один ход.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

Решение проходит как на демонстрационной доске (групповая работа) так и на нетбуках (самостоятельная работа). Оценка данной работы проводится по набранным баллам в результате решения задач.

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход не рокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

Шахматная викторина

Правильный ответ нужно выбрать из 2 или 3 предложенных вариантов.

Вопросы

1. Какая фигура всегда остаётся на доске до конца игры?

- А) Ферзь
- Б) Король
- В) Пешка

2. Каким столовым прибором называется одновременное нападение на две и больше фигуры?

- А) Ложка
- Б) Вилка
- В) Нож

3. Что означает зевок в шахматах?

- А) Шахматист хочет спать
- Б) Шахматисту не хватает воздуха
- В) Шахматист просмотрел отличный ход или нечаянно потерял фигуру.

4. В какой стране придумали шахматы?

- А) В Китае
- Б) В России
- В) В Индии

5. Как звали богиню, покровительницу шахмат?

- А) Артемида
- Б) Афродита
- В) Каисса

6. Что получает король в конце игры?

- А) Щелчок по носу
- Б) Шах
- В) Мат

7. Как называется система записи шахматной партии?

- А) Нотная грамота
- Б) Нотация
- В) Шифровка

8. Как называются самые крупные шахматные соревнования на планете?

- А) Турнир
- Б) Соревнование
- В) Олимпиада

9. Как называется острая нехватка времени у игрока?

- А) Цугцванг
- Б) Цейтнот

10. Как называется самое высокое звание, которое дают шахматистам?

- А) Мастер
- Б) Кандидат в мастера
- В) Гроссмейстер

11. В каком случае шахматы называют быстрыми или активными? Когда на партию для каждого игрока отводится:

А) 2,5 часа

Б) 1 час

В) 30 минут

12. Как по другому можно назвать шахматную партию?

А) Комбинация

Б) Оборона

В) Игра, поединок

13. Фигуры какого цвета всегда начинают партию первыми?

А) Чёрные

Б) Белые

14. Как называется одновременный ход короля и ладьи?

А) Манёвры

Б) Ловушка

В) Рокировка

15. Какие фигуры разного цвета никогда не встречаются в игре?

А) Ладьи

Б) Слоны разнопольные

В) Пешки

Проверьте ответы:

1. Король всегда остаётся на доске до конца игры. 2. Вилка - так называется нападение одной фигуры на две или несколько. 3. Если игрок просмотрел отличный ход или потерял нечаянно фигуру, это невнимательность к игре называется зевок. 4. Шахматы придумали в Индии. 5. Покровительницу шахмат, греческую богиню звали Каисса. 6. В конце игры король получает мат (шах, это ещё не конец игры). 7. Система записи шахматной партии называется нотация. Если игра идёт по переписке, то такая запись называется цифровой нотацией. 8. Самые крупные шахматные соревнования на планете называются Олимпиадой. 9. Острая нехватка времени – Цейтнот (цугцванг – когда игроку приходится делать невыгодный для него ход). 10. Самым высоким званием для шахматиста является звание Гроссмейстера. 11. Быстрыми или активными называются шахматы, когда на игру даётся очень мало времени - 30 минут. 12. Шахматную партию по - другому можно назвать Игра или поединок. 13. Игру всегда начинают только фигуры белого цвета. 14. Одновременный ход короля и ладьи называется Рокировка. 15. Разнопольные слоны не могут атаковать друг друга.

Сказка о храбром шахматном воине Белой Пешке

Седегова Александра Николаевна

В некотором царстве, в шахматном государстве жил да был великий Белый Король.

И была у Короля армия. Служили в этой армии смелые офицеры, быстрые кони, грозные ладьи и ловкие пешки. И всегда рядом с королем стояла Великая Королева.



Каждая пешка мечтала когда-нибудь стать такой же Великой Королевой. Однажды Король Черного королевства вызвал Белого Короля на битву. Белый Король был благороден и смел. Он с радостью и без страха принял вызов. Наступил решающий день. Оба короля построили свои войска. Среди белых пешек - солдат стояла в строю и пешка Е-2. Как и другие, она тоже мечтала совершить подвиг, пройти все поле битвы и стать Королевой. Пешка мечтала и представляла, как она будет помогать своему Королю и, может быть, даже спасет его.

По приказу короля Е2 первая кинулась в бой. Она сразу прыгнула на вторую линию фронта и твердо встала на Е4.

Бой длился долго. Соперники были одинаково сильны. Но, главное, у Черного Короля не было такой проворной и смелой пешки. Рядом погибали другие фигуры. С обеих сторон были потери. Пешке Е2 везло. Она шла и шла вперед.

Погибла, защищая короля, Великая Белая Королева. Казалось, всё пропало, разгром неизбежен. Каждую минуту черные могли объявить Белому Королю мат.

Пешка напрягла все свои силы и проскочила через вражеское поле. А это означало, что она стала Королевой!

Пешка - Королева придала белой армии новые силы. В этом бою благодаря новой Королеве, белые одержали победу. Маленькая, незаметная пешка спасла Короля.

Никогда не нужно терять надежду на лучшее и бороться, даже когда кажется, что все потеряно.