

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Угранская средняя школа»

Угранского района Смоленской области

РАССМОТРЕНО	ПРИНЯТО	УТВЕРЖДАЮ
Руководитель Центра <i>Л. В. Новикова</i> Протокол № <u>1</u> от « <u>31</u> » <u>августа</u> 20 <u>23</u> г.	Протокол педагогического совета  № <u>1</u> от « <u>31</u> » <u>августа</u> 20 <u>23</u> г.	Директор школы <i>Л. В. Новикова</i> Приказ № <u>101</u> от « <u>31</u> » <u>августа</u> 20 <u>23</u> г.

## Дополнительная

общеобразовательная общеразвивающая программа

«Ход кошём»

Направленность – физкультурно-спортивная

Уровень программы - ознакомительный

Возраст обучающихся 9-11 лет

Срок реализации – 1 год (70 ч.)

Составил: педагог дополнительного образования

Голованова А.Г.



с. Угра

2023-2024 год.

## Пояснительная записка

Программа дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Ход конём» составлена на основе программы «Шахматы в школе», авторов Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова.

### **Направленность программы - физкультурно-спортивная**

**Новизна программы** В поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

Данная программа основана на индивидуальном подходе к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого обучающегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

В предлагаемой программе реализуется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а так же настойчивости в достижении цели.

**Актуальность программы** Программа «Шахматы» базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а так же творческой самореализации детей, воспитывает усидчивость, самообладание, психологическую устойчивость, рациональность; развивает логическое мышление.

**Отличительными особенностями программы** являются еженедельные теоретические и практические занятия, которые позволяют закрепить полученные знания и умения. На занятиях кружка ребята учатся играть в шахматы, анализировать позиции, принимать решения, логически рассуждать, соблюдать выдержку и терпение, радоваться своей победе и не унывать при проигрышах.

**Адресат программы:** Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет 9 - 11 лет.

**Объем программы** – 70 часов в год.

**Формы организации образовательной деятельности** Основными формами работы кружка являются практическая игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения, теоретические занятия, шахматные игры, участие в турнирах и соревнованиях.

**Срок освоения** данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет 1 год.

**Режим занятий** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 40 минут; количество детей в группе – 10 чел.

## Цель и задачи программы

**Цель программы:** посредством занятий шахматами содействовать развитию интеллектуальных способностей и творчества детей, готовить спортсменов, как на начальной ступени развития, так и высокой квалификации для участия в соревнованиях различного ранга.

### **Задачи:**

#### Образовательные

- обучение игре в шахматы, придерживаясь следующих принципов: индивидуальность, доступность, преемственность, результативность.

#### Развивающие

- развитие логического мышления, способности рассчитывать, прогнозировать и предугадывать ситуацию.

#### Воспитательные

- воспитание сильных черт личности. Таких, как воля к победе, решительность, хладнокровие, стойкость, выносливость, выдержка, терпение, находчивость и трудолюбие.

### **3. Содержание программы** **Учебный план**

№	Название темы	Кол- во часов		всего
		теория	практика	
1	Инструктаж по технике безопасности.	1	-	
2	Из истории шахмат	2	-	
3	Базовые понятия шахматной игры	28	-	
4	Практические занятия		32	
5	Соревнования		7	
Итого		31	39	70

#### **Содержание учебного плана**

**Вводные занятия. Техника безопасности.** Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности.

**Шахматы – спорт, наука, искусство.** Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

**Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.** Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль", «Диагональ». Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

**Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.** Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!». Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".

**Благородные пешки черно-белой доски.** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения).

**Король – самая важная, главная фигура.** Стратегия игры. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Игра на уничтожение" (король против короля). Король против других фигур. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

**Ладья.** Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

**Слон.** Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности", "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

**«Могучая фигура» Ферзь.** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", «Захват контрольного поля», "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Ферзь против ладьи и слона. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

**Конь.** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Конь против ферзя, ладьи, слона. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).

**Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.** Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания: "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания: "Дай открытый шах", "Дай двойной шах", "Первый шах".

**Мат – цель игры.** Цель игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание: "Мат или не мат". Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание: "Дай мат в один ход".

**Ничья. Пат.** Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

**Рокировка.** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

**Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта.** Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

**Спортивно-массовые мероприятия. Соревнования.** Подготовка к соревнованиям. Психологическая подготовка юного спортсмена к соревнованиям. Участие в соревнованиях и турнирах. Правила турнирного поведения.

#### Календарно-тематический план

№	Тема занятия	Кол-во часов (теория)	Кол-во часов (практика)	Дата проведения
1	Инструктаж по технике безопасности.	1		
2	Из истории шахмат	1		
3	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия. Практические занятия.	2	2	
4	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры. Практические занятия.	2	2	
5	Благородные пешки черно-белой доски. Практические занятия.	1	2	
6	Король – самая важная, главная фигура. Практические занятия.	1	2	
7	Ладья. Практические занятия.	1	2	
8	Слон. Практические занятия.	1	2	
9	«Могучая фигура» Ферзь. Практические занятия.	2	2	
10	Конь. Практические занятия.	2	3	
11	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Практические занятия.	2	3	
12	Мат- цель игры. Практические занятия.	3	3	
13	Ничья. Пат. Практические занятия.	3	3	
14	Рокировка. Практические занятия.	3	3	
15	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта. Практические занятия.	3	3	
16	Спортивно- массовые мероприятия. Соревнования.	-	7	

#### Планируемые результаты

В результате реализации программы у обучающихся будут сформированы:

Личностные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это ориентация на моральные нормы и их выполнение, формирование основ шахматной культуры, формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой, уважительное отношение к сопернику, приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками, умение управлять своими эмоциями, дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Метапредметные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы»

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.
- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.
- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Предметные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» характеризуют умения и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного занятия. В результате освоения программы учебного занятия «Шахматы» обучающиеся должны знать/понимать историю возникновения и развития шахматной игры, чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат, историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России, использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.

Одновременно обучающиеся должны приобрести следующие умения и навыки: 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. Уметь ориентироваться на шахматной доске, правильно расставлять фигуры перед игрой,

### **Комплекс организационно-педагогических условий**

**Условия реализации программы** дисциплины «Шахматы» требует наличия кабинета, шахматных досок и фигур, настенной доски с магнитными фигурами.

### **Список литературы**

1. Барский В., Ланда К. Кубок мира//Шахматное обозрение 64. – 2011. - №10.
2. Калининченко Н. «Практикум по шахматной тактике», Питер, 2014.
3. Пожарский В. «Шахматный учебник», Москва, «Феникс», 2014.
4. Трофимова А. «Учебник юного шахматиста», Москва, «Феникс», 2014.