

Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Буреполомская средняя школа»

Рассмотрено
на заседании
педагогического совета

Протокол № 1
от 31.08.2020 г.

Согласовано:
заместитель директора

 /Альгина Н.С./

31.08.2020 г

Утверждаю:
Директор школы

 /Поткина А.Е./

Приказ № 56/3-од
от 31.08.2020 г



Дополнительная

общеобразовательная (общеразвивающая) программа

«Шахматы»

Физкультурно-спортивной направленности

для детей 15-17 лет, срок реализации 1 год

уровень освоения-ознакомительный

Программу составила:
педагог дополнительного образования
Центра формирования цифровых и гуманитарных компетенций
«Точка Роста»

МОУ Буреполомская СОШ
Паздерова Оксана Викторовна

п. Буреполом
2020 г.

Пояснительная записка

Массовая практика использования шахмат в отечественной школе, анализ опыта работы педагогов и тренеров подтвердили во многом уникальные возможности этого вида спорта для обучения, развития и воспитания детей. Этот вид деятельности позволяет обучающимся разного возраста развивать творческие качества личности, познавательную активность, самостоятельность в принятии оптимальных решений в самых различных ситуациях, требующих повышенного внимания, изобретательности в оценке разнообразных факторов, ответственности, высокой культуры и дисциплины мыслительной деятельности.

Отличаясь доступностью, простотой и привлекательностью, шахматы вносят весомый вклад во всестороннее гармоничное развитие человека, независимо от его возраста и профессии.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа обучения по шахматам (далее – Программа) относится к физкультурно-спортивному направлению, является модифицированной с общекультурным уровнем усвоения материала.

В процессе занятий шахматами школьники приобретают спортивные качества и выдержку, развивают свои творческие способности и фантазию, учатся анализировать, планировать, осуществлять на шахматной доске позиционные маневры и красивые комбинации.

Новизна данной Программы опирается на понимание важности работы по развитию логического мышления у детей школьного возраста, их морально-волевых и нравственных качеств. Педагог вводит в учебный процесс новые игровые и оздоровительные методики преподавания, современные формы подведения итогов реализации программного материала.

Актуальность Программы базируется на анализе детского и родительского спроса на занятия этим видом спорта, а также на возможности педагогического потенциала образовательного учреждения.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она органично вписывается в единое образовательное поле развития детей среднего и старшего школьного возраста. Занятия этим видом спорта являются важным и неотъемлемым компонентом, способствующим формированию будущего грамотного, высокообразованного молодого человека.

Данная программа предназначена для обучения учащихся шахматам в Центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» (далее – Центр).

Занятия в кружке «Шахматы» проводятся с привлечением детей среднего школьного возраста от 15 до 17 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по два часа(с 15.45 по 16.30 и с 16.45 по 17.30), всего 72 ак.часа в год.

Программа рассчитана на 1 год.

Цель Программы:

Целью Программы является создание условий для гармоничного развития детей школьного возраста с последующим обучением их игре в шахматы, вплоть до участия их в различных соревнованиях с выполнением нормы спортивных разрядов.

Задачи Программы:

Задачи Программы подразделяются на общие, образовательные, оздоровительные и воспитательные.

Общие задачи направлены на:

массовое вовлечение детей школьного возраста в шахматную игру;
приобщение детей школьного возраста к шахматной культуре;
приобретение новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области шахмат, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, к участию в соревнованиях.

Образовательные задачи способствуют:

приобретению знаний из истории развития шахмат;
постижению основ шахматной игры, получению знаний о возможностях шахматных фигур, особенностях их взаимодействия

овладению приёмами «матования» одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приёмами в типовых положениях;
освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
изучению приёмов и методов шахматной борьбы с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные задачи направлены на формирование:
представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат, в частности;
первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений.

Воспитательные задачи способствуют:
приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

Планируемые результаты обучения:

Личностные результаты:

- 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:

определять наиболее эффективные способы достижения результата;

овладеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;

готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий;

осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты

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.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	теория	практика	Форма контроля
1	Модуль 1: Физическая культура и спорт в Российской Федерации	1	1	-	беседа
2	Модуль 2: Исторический обзор развития шахмат	1	1	-	беседа
3	Модуль 3: Правила вида спорта «шахматы» и организация соревнований	5	5	-	тест
3.1	Сущность и цели игры в шахматы	1	1		
3.2	Завершение партии	1	1		
3.3	Шахматные часы, нарушения	1	1		

3.4	Запись ходов, ничья	1	1		
3.5	Поведение игроков. Роль арбитра	1	1		
4	Модуль 4: Дебют	18	9	9	Тест
4.1	Как разыграть дебют. Основные цели дебюта	2	1	1	
4.2	Развитие фигур - основной принцип игры в дебюте	2	1	1	
4.3	Десять правил игры в дебюте для начинающих	1	1	-	
4.4	Мобилизация фигур. Борьба за центр. Безопасность короля	5	2	3	
4.5	Стратегические идеи итальянской партии	2	1	1	
4.6	Три группы дебютов	6	3	3	
5	Модуль 5: Миттельшпиль. Понятие о тактике, комбинации	20	10	10	On-line тестирование (ссылка https://xchess.ru/shakhmatnyi-test-po-mittelshpilyu.html)
5.1	Основные тактические приемы: связка, полусвязка	4	2	2	
5.2	Основные тактические приемы: двойной удар «вилка», двойной шах	4	2	2	
5.3	Вскрытое нападение, вскрытый шах	2	1	1	
5.4	Отвлечение, завлечение	2	1	1	
5.5	Принципы реализации материального преимущества	4	2	2	
5.6	Простейшие принципы	4	2	2	

	разыгрывания середины партии: целесообразное развитие фигур, мобилизация сил, определение ближайшей и последующей задач				
6	Модуль 6: Эндшпиль	14	7	7	Тестирование в on-line формате (ссылка https://xchess.ru/chess-test.html)
6.1	Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. «Матование» одинокого короля	2	1	1	
6.2	Пешечные окончания	2	1	1	
6.3	Оппозиция, цугцванг, правило квадрата	2	1	1	
6.4	Король и пешка против короля	2	1	1	
6.5	Ферзь против пешки. Ладья против пешки	4	2	2	
6.6	Переход из миттельшпиля в эндшпиль	2	1	1	
7	Модуль 7: Учебные турниры, конкурсы, решение шахматных задач, сеансы одновременной игры	2	-	2	Решение шахматных задач (оцен. материалы)
7.1	Решение шахматных задач	1	-	1	
7.2	Учебные внутригрупповые турниры	1	-	1	
8	Модуль 8: Классификационные турниры	7	-	7	турниры
9	Модуль 9: Спортивный режим и физическая подготовка	1	1	-	беседа

	шахматиста				
10	Модуль 10: Отечественная и зарубежная шахматная литература	1	1	-	беседа
	Итоговая аттестация	2	-	2	Турнир+итоговый тест (КИМ из оцен.материалов)
	ИТОГО	72	35	37	

Содержание Программы

1.Модуль: Физическая культура и спорт в Российской Федерации.

Понятие и значение физической культуры и спорта для организации

Модуль: Исторический обзор развития шахмат

Происхождение шахмат. Распространение шахмат на Востоке. Чатуранга и шантрадж. Табия. Мансуба «Мат Диларам», как типичная задача средневекового Востока.

Модуль: Правила вида спорта «шахматы» и организация соревнований.

1. Сущность и цели игры в шахматы.

2. Завершение партии.
3. Шахматные часы, нарушения.
4. Запись ходов ничья.
5. Поведение игроков. Роль арбитра.

Модуль: Дебют.

- 4.1. Как разыгрывать дебют. Основные цели дебюта.
- 4.2. Развитие фигур – основной принцип игры в дебюте.
- 4.3. Десять правил игры в дебюте для начинающих.
- 4.4. Мобилизация фигур. Борьба за центр. Безопасность короля.
- 4.5. Стратегические идеи итальянской партии.
- 4.6. Три группы дебютов:

Открытые 1 e4 ...e5 (итальянская партия, русская партия, испанская партия, защита 2-х коней, гамбит Эванса и др.);

Полузакрытые 1 e4 ... (не e5), а другие ходы (защита Каро-Канн, защита Алехина, дебют Нимцовича, Сицилианская защита и др.);

Закрытые 1 d4 ... , c4, Kf3, f4, в4 (Славянская защита, принятый ферзевой гамбит, защита Грюнфельда и др.)

Модуль: Миттельшпиль.

5.1. Понятие о тактике, комбинации. Основные тактические приемы: связка, полусвязка.

5.2. Двойной удар, «вилка», двойной шах.

5.3. Вскрытое нападение, вскрытый шах.

5.4. Отвлечение, завлечение.

5.5. Принципы реализации материального преимущества. 5.6. Простейшие принципы разыгрывания середины партии: целесообразное развитие фигур, мобилизация сил, определение ближайшей и последующей задач.

Модуль: Эндшпиль.

6.1. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. «Матование» одинокого короля.

6.2. Пешечные окончания.

6.3. Оппозиция, цугцванг, правило квадрата.

6.4. Король и пешка против короля.

6.5. Ферзь против пешки. Ладья против пешки.

6.6. Переход из миттельшпиля в эндшпиль.

Модуль: Учебные турниры, конкурсы, решение шахматных задач, сеансы одновременной игры.

1. Решение шахматных задач.
2. Проведение сеансов одновременной игры.
3. Проведение соревнований.

Модуль: Классификационные турниры.

Проведение классификационных соревнований. Запись партий, их последующий разбор с педагогом.

Модуль: Спортивный режим и физическая подготовка шахматиста.

Требования к режиму шахматиста. Режим во время соревнований. Врачебный контроль за физической подготовкой шахматиста.

Модуль: Отечественная и зарубежная литература.

Краткий обзор современной литературы и зарубежной литературы (периодика и специальные издания, тематические серии).

Контрольно-оценочные средства

Для всех юных шахматистов весьма важным стимулом являются соревнования. Они же служат одним из лучших средств контроля качества учебно-тренировочных занятий. Школьники, в зависимости от своей квалификации, участвуют в соревнованиях шахматистов различных разрядов, первенствах школы, района, области. При этом разница в силе партнера не должна превышать два спортивных разряда.

Возможны соревнования дистанционно.

Основополагающими критериями эффективности реализации Программы с точки зрения компетентного подхода является степень сформированности компетентностей.

Для отслеживания (диагностики) успешности овладения обучающимися программой используются следующие **методы отслеживания результативности:**

педагогическое наблюдение;

педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия воспитанников в мероприятиях (конкурсах, турнирах, соревнованиях), активности обучающихся на занятиях;

мониторинг (контрольные задания и тесты, анкетирование, педагогические отзывы).

Виды контроля:

1. Для определения уровня развития обучающихся и их творческих способностей в начале учебного года проходит входной (начальный) контроль (беседа, тестирование, анкетирование, сеанс одновременной игры);

2. Для определения степени усвоения обучающимися учебного материала, готовности к восприятию нового материала, повышению ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении, выявлению отстающих и опережающих обучение, для подбора наиболее эффективных методов и средств обучения в течение всего учебного года проводится текущий контроль (педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа);

Для определения степени усвоения обучающимися учебного материала, определения результатов обучения по окончании изучения темы или раздела проводится промежуточный контроль (опрос, открытое занятие, самостоятельная работа, тестирование);

В конце учебного года или курса обучения для определения результатов обучения, ориентирования обучающихся на дальнейшее, в том числе, самостоятельное обучение, получения сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения – итоговый контроль (опрос, открытое занятие, игра-испытание, коллективная рефлексия, отзыв, тестирование, анкетирование и др.).

Условия реализации Программы

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” – важная 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.

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

Материально-техническое обеспечение:

Компьютер, шахматы, шахматные часы, демонстрационная доска.

Электронные образовательные ресурсы:

Шахматный клуб Chess.ru <https://xchess.ru/chess-test.html>

Список литературы.

Нормативные-правовые документы:

Закона «Об Образовании в РФ» (№273-ФЗ от 29.12.2012г.);

Концепции развития дополнительного образования детей;

«Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства образования и науки РФ от 9 ноября 2018г. №196)

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года №09-3242 о направлении «Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

Нормы СанПиНа 2.4.4.3172 (от 04.07.2014 №4)

Методические пособия:

И. Сухин Шахматы, первый год или Там клетки черно-белых чудес и тайн полны: - Обнинск. Духовное возрождение, 1998.

И. Сухин Шахматы, первый год или Учусь и учу – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.