

АДМИНИСТРАЦИЯ ОКТЯБРЬСКОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОД САРАТОВ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 97»



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
спортивной направленности
«Белая ладья»

Возраст учащихся 10-16 лет
Срок реализации: 35 часов

Автор программы:
Ибишов О.А.
Педагог дополнительного
Образования

Саратов, 2020 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа разработана для учащихся средней школы, рассчитана на 1 год обучения, предусматривает 35 часов (по 1 часу в неделю). Так как формирование разносторонне развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе общеобразовательной школы, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника. Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др. Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством. Поэтому **актуальность данной программы** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Цели и задачи

Цель программы – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы. Достигаются указанные цели через решение

следующих задач:

о познакомить с историей шахмат,

о дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах

Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности. К концу обучения учащиеся должны

знать:

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпилье;
- основные элементы позиции.
- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять

начальную позицию;

- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия:

- **личностные результаты** – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

- *определять* и *высказывать* простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учить *высказывать* своё предположение (версию) на основе данного задания, учить *работать* по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности на занятии.

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды. Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Результаты проверки фиксируются в зачётном листе учителя. Основные формы и средства обучения:

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

Тематическое планирование кружка «Белая ладья»

№ п\п	Темы занятий	Количество часов
1	Вводное занятие. Что такое шахматы?	1
2	Шахматная доска. Поле боя и войско. Развитие шахмат.	3
3	Начальная позиция фигур на шахматной доске. Ходы фигур. Взятие фигур	3
4	Что такое «шах».	1
5	Ценность шахматных фигур. Кто сильнее? Достижение материального перевеса.	2
6	Пешки – охрана короля.	1
7	Ладья против слона. Ферзь против ладьи и слона. Конь против ферзя, слона, ладьи.	4
8	Мат ферзем, ладьей.	2
9	Солдат становится генералом (король, легкая фигура и пешка против короля)	1
10	Типичные матовые финалы.	1
11	Рокировка и ее правила.	1
12	Шахматная партия	3
13	Техника матования одинокого короля	3
14	Основы дебюта, миттельшпиля эндшпиля.	3
15	Шахматная комбинация.	2
16	Достижение мата без жертвы.	1
17	Соревнования в кружке.	3
	Всего	35 часов

**Календарно-тематическое планирование шахматного кружка
«Белая ладья»**

№ п\п	Темы занятий	Дата	Кол-во часов	Виды деятельности
1	Вводное занятие. Что такое шахматы?	3.09.2020	1	Беседа. Презентация
2	Шахматная доска.	10.09.2020	1	Беседа. Презентация
3	Поле боя и войско.	17.09.2020	1	Практика. Работа с демонстр. доской
4	Развитие шахмат.	24.09.2020	1	Практика. Работа с демонстр. доской
5	Начальная позиция фигур на шахматной доске. Ходы фигур.	1.10.2020	1	Дидактические игры.
6	«Способности» фигур.	8.10.2020	1	Теория. Презентация
7	Ходы и взятие фигур.	15.10.2020	1	Практикум.
8	Что такое «шах».	22.10.2020	1	Практикум.
9	Ценность шахматных фигур.	29.10.2020		
10	Достижение материального перевеса.	05.11.2020	1	Практикум.
11	Пешки - охрана короля (пешечное прикрытие).	12.11.2020	1	Теория
12	Ладья против слона.	12.11.2020	1	Практикум.
13	Ферзь. Ферзь против слона и ладьи.	19.11.219	1	Беседа, практика.
14	Конь против ферзя, слона, ладьи.	26.11.2020	1	Теория и практика.
15	Конь против ферзя, слона, ладьи	03.12.2020	1	Теория и практика.

16	Мат ферзем.	10.12.2020	1	Теория и практика.
17	Мат ладьей.	17.12.2020	1	Теория и практика.
18	Солдат становится генералом (король, легкая фигура и пешка против короля).	24.12.2020	1	Ролевая игра.
19	Типичные матовые финалы.	14.01.2021	1	Работа с компьютером.
20	Рокировка и ее правила.	21.01.2021	1	Теория и практика.
21	Шахматная партия.	28.01.2021	1	Игра.
22	Шахматная партия.	04.02.2021	1	Игра.
23	Шахматная партия.	11.02.2021	1	Игра.
24	Техника матования одинокого короля.	18.02.2021	1	Практикум.
25	Техника матования одинокого короля.	25.02.2021	1	Практикум.
26	Техника матования одинокого короля.	03.03.2021	1	Практикум.
27	Основы дебюта.	10.03.2021	1	Теория и практика.
28	Основы миттельшпиля.	17.03.2021	1	Теория и практика.
29	Основы эндшпиля.	24.03.2021	1	Теория и практика.
30	Шахматная комбинация.	07.04.2021	1	Игра.
31	Шахматная комбинация.	14.04.2021	1	Игра.
32	Достижение мата без жертвы материала.	21.04.2021	1	Практикум.
33-35	Соревнования среди участников кружка.	28.04.2021- 26.05.2021	3	Практика.

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Материально-технические средства:

магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;

шахматные часы – 3 штуки;

словарь шахматных терминов;

комплекты шахматных фигур с досками – 10–12 штук.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Абрамов С. П.* Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий / С. П. Абрамов, В. Л. Барский. – М.: ООО «Дайв», 2009.
- Весела И.* Шахматный букварь / И. Весела, И. Веселы. – М.: Просвещение, 1983.
- Гончаров В. И.* Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре / В. И. Гончаров. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
- Гришин В. Г.* Шахматная азбука / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. – М.: Детская литература, 1980.
- Диченкова А. М.* Физкультминутки и пальчиковые игры в начальной школе / А. М. Диченкова. – Ростов н/Д: Феникс, 2014.
- Зак В. Г.* Я играю в шахматы / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. – Л.: Детская литература, 1985.
- Князева В.* Уроки шахмат / В. Князева. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
- Костьев А. Н.* Шахматный кружок в школе и пионерском лагере: метод. материал для работы с детьми / А. Н. Костьев. – М.: Физкультура и спорт, 1980.

Приложение 1.

Мониторинг личностного развития ребенка в процессе освоения им дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное количество баллов	Методы диагностики
1. Организационно-волевые качества:				
1.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	-терпения хватает меньше чем на ½ занятия - терпения хватает больше чем на ½ занятия - терпения хватает на все занятие	1 5 10	Наблюдение
1.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	- волевые усилия ребенка побеждаются извне - иногда – самим ребенком - всегда – самим ребенком	1 5 10	Наблюдение
1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	- ребенок постоянно действует под воздействием контроля извне - периодически контролирует себя сам - постоянно контролирует себя сам	1 5 10	Наблюдение
2. Ориентационные качества:				
2.1. Самооценка	Способность оценивать себя	- завышенная - заниженная	1 5	Анкетирование

	адекватно реальным достижениям	- нормальная	10	
2.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	- интерес к занятиям продиктован ребенку извне - интерес периодически поддерживается самим ребенком - интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	1 5 10	Тестирование
3. Поведенческие качества:				
3.1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	- периодически провоцирует конфликты - сам в конфликтах не участвует, старается их избегать - пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	0 5 10	Тестирование, метод незаконченного предложения
3.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	- избегает участия в общих делах - участвует при побуждении извне - инициативен в общих делах	0 5 10	Наблюдение

Тематика курса с заданиями

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. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР.

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

Начальное положение. Ладья. Слон. Ладья против слона. Ферзь. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Конь против ферзя, ладьи, слона.

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. «**Угадай-ка**». 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.

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.

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.

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.

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 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.

3. ЦЕЛЬ И РЕЗУЛЬТАТ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. ШАХ, МАТ И ПАТ. Пешка. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Король против других фигур. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

4. ЗАПИСЬ ШАХМАТНЫХ ХОДОВ. Условные обозначения, перемещение, взятие. Рокировка.

5. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА, РАЗМЕН. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Размен. Равноценный и неравноценный размен.

6. ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ РАЗЫГРЫВАНИЯ ДЕБЮТА. Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. *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. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Раннее развитие ферзя.

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.

