

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 22» г. Сыктывкара  
(МАОУ «СОШ №22» г. Сыктывкара)  
«22 №-а шёр школа»  
Сыктывкарса муниципальнӧй асьюралана велӧдан учреждение  
(«22 №-а ШШ МАВУ»)**

**ПРИНЯТА**  
Педагогическим советом  
Протокол  
№ 1 от 30.08.2021 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор  
\_\_\_\_\_ В.А.Елагина  
Приказ № 516/1-ОД  
от 01.09. 2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа -  
дополнительная общеразвивающая программа  
«МИР ШАХМАТ»**

Начальная ступень обучения  
Срок реализации – 1 год  
Направленность –  
Физкультурно-спортивная  
Возраст учащихся – 8-9 лет

Составитель –  
Педагог дополнительного  
образования-  
Мичурин К.Э.

## **Пояснительная записка**

Программа «Мир шахмат» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы - школе», автор И.Г. Сухин.

### **1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «МИР шахмат».**

Стержневым моментом занятий 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 и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

#### **Личностные результаты освоения программы курса.**

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 освоения программы курса.**

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

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

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### **Предметные результаты освоения программы курса.**

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой;

Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске.

Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.

Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

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

### **К концу первого года обучения 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.

### **К концу первого года обучения дети должны уметь:**

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

## **II. Содержание курса внеурочной деятельности «Мир шахмат» с указанием форм и видов деятельности.**

### **Первый год обучения** .

Программой предусматривается одно занятие в неделю. Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Программа разработана для детей первых классов. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

### **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.

### **1. 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.

**«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.

## **2. 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.

## **3. 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».** 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.

#### **4. 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

#### **5. 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.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через

использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

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

В соответствии с календарным учебным графиком работы МАОУ "СОШ № 22" г. Сыктывкара, расписанием уроков внеурочной деятельности на 2020-2021 учебный год количество часов по программе «Мир шахмат» начальная ступень обучения составляет 1 час в неделю -34 часа в год.

В связи с праздничными днями и перенесёнными выходными днями (Постановление Правительства РФ от 10.07. г. № «О переносе выходных дней в 2020-21 г.г.») произошло уплотнение учебного материала. Недостаток учебного времени компенсирован путём интеграции тем курса. Программа будет пройдена за 32 часа.

### **III. Тематическое (календарно-тематическое) планирование курса «Мир шахмат» начальная ступень**

№	Тема занятий	Кол-во часов	Дата	
			план	факт
<b>1. Шахматная доска.</b>				
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1	7.09	
2	.Шахматная доска	1	14.09	
<b>2. Шахматные фигуры.</b>				
3	Знакомство с шахматными фигурами (Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)	1	21.09	
4	Знакомство с шахматными фигурами. ( Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)	1	28.09	
<b>3. Начальная расстановка фигур.</b>				
5	.Начальное положение (позиция) фигур.	1	5.10	
<b>4. Ходы и взятие фигур.</b>				
6	Знакомство с шахматной фигурой . Правила хода и взятия каждой из фигур. Ладья.	1	12.10	
7	Ладья в игре.	1	19.10	
8	Знакомство с шахматной фигурой. Правила хода и взятия каждой из фигур Слон.	1	26.10	
9	Слон в игре.	1	9.11	
10	Ладья против слона.	1	16.11	

11	Знакомство с шахматной фигурой Правила хода и взятия каждой из фигур. Ферзь.	1	23.11	
12	Ферзь в игре.	1	30.11	
13	Ферзь против ладьи и слона.	1	7.12	
14	Знакомство с шахматной фигурой. Правила хода и взятия каждой из фигур Конь.	1	14.12	
15	Конь в игре.	1	21.12	
16	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	11.01	
17	.Знакомство с пешкой. Правила хода и взятия каждой из фигур	1	18.01	
18	Пешка в игре.	1	25.01	
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	01.02	
20	Знакомство с шахматной фигурой. Правила хода и взятия каждой из фигур Король.	1	08.02	
21	Король против других фигур.	1	15.02	

<b>5.Цель шахматной партии</b>				
22	Шах.	1	22.02	
23	Мат.	1	01.03	
24	Ставим мат.	1	15.03	
25	Ничья, пат.	1	22.03	
26	Рокировка.	1	29.03	
27	Рокировка.	1	05.04	
<b>б. Игра всеми фигурами из начального положения</b>				
28	Шахматная партия.	1	12.04	
29	Шахматная партия.	1	19.04	
30	Шахматная партия.	1	26.04	
31	Повторение программного материала.	1	17.05	
32	Повторение программного материала.	1	24.05	

Всего : 32 часа