

Муниципальное образовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 4 п.г.т. Сосьва

ОДОБРЕНО  
Решением  
школьного методического объединения  
Учителей  
основного общего образования

(протокол от «18» мая 2023 г. № )

РАССМОТРЕНА  
Педагогическим  
советом

(протокол от «18» мая 2023 г. № )

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом МБОУ СОШ № 4 п.г.т. Сосьва  
(от 19.05.2023 № 44-ол)  
Директор МБОУ СОШ № 4 п.г.т. Сосьва  
М.А. Меркушина



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ШАХМАТЫ»**

п.г.т. Сосьва  
2023 г.

## Содержание

<b>Раздел программы</b>	<b>Стр.</b>
Пояснительная записка .....	3-6
Результаты освоения программы и способы их проверки .....	7-8
Содержание программы .....	9-11
Тематическое планирование .....	12
Методическое обеспечение программы .....	13

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» (далее – программа) реализует техническое направление.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» (далее – программа) для обучающихся 8-11 лет разработана на основе:

-Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

-Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Введение программы позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. 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 самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммунитивного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. 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.

Для того, чтобы заинтересовать обучающихся в программу курса включены соревнования по шашкам, правила игры в которые знакомы почти всем.

### Цели программы:

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими

фигурами.

5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

### **Общая характеристика учебного предмета**

Данная программа построена в соответствии с требованиями ФГОС ООО.

Для обучения детей шахматам применяются технологии развивающего обучения, позволяющие сделать обучение радостным, поддерживать интерес к занятиям, использовать разнообразие форм обучения. Предусматривается широкое использование занимательного материала, организация игровых ситуаций, конкурсы решения задач, комбинаций и этюдов, организация шахматных турниров.

Средствами обучения игре в шахматы служат книги, компьютер, демонстрационная шахматная доска, диаграммы с задачами, этюдами и комбинациями.

Весь учебный материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

### **Основные принципы программы:**

*Принцип гуманизации:* Уважение к личности ребёнка, создание благоприятных условий для развития способностей детей.

*Принцип обратной связи:* Каждое занятие должно заканчиваться рефлексией.

*Принцип успешности:* Степень успешности определяет самочувствие человека, его отношение к окружающим людям и окружающему миру. Очень важно, чтобы оценка успешности ученика была искренней и отмечала реальный успех и реальное достижение.

*Принцип стимулирования:* Включает в себя приёмы поощрения и вознаграждения.

### **Виды текущего и промежуточного контроля учащихся:**

- на практических занятиях в виде решения различных этюдов, устного опроса;
- при проведении игровых партий;
- участие учащихся в шахматных турнирах.

В процессе занятий шахматами учащиеся получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и жизни. Занятия шахматами развивают у детей мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. На протяжении всех лет обучения юные шахматисты овладевают важнейшими логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обобщением, обоснованием выводов. У них формируются навыки работы с источниками, умение

пользоваться справочной литературой и другие.

Структура занятия – это три составные части: вводно-подготовительная, основная и заключительная. Длительность каждой части может варьироваться в зависимости от возраста учащихся, их подготовленности и конкретных задач.

Вводно-подготовительная часть занятия обеспечивает предпосылки для продуктивной деятельности учащихся в основной части занятия.

Основная часть занятия предназначена для решения образовательных и воспитательных задач, предусмотренных планом занятий.

Заключительная часть занятия имеет целью приведение учащихся в оптимальное состояние для последующей деятельности.

Продолжительность теоретической части не должна превышать 10–15 минут.

В течение всего учебного года на каждом занятии учащиеся играют друг с другом в шахматы, получая практический опыт игры в шахматы. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске. Используются на занятиях загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях.

### ***Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками***

Дидактические игрушки: «Горизонталь — вертикаль», «Диагональ» (материал — плотная бумага, ватман, картон).

Шахматная матрешка. Шахматные пирамидки.

Разрезные шахматные картинки.

Шахматное лото.

Шахматное домино.

Кубики с картинками шахматных фигур.

Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

Особый акцент в программе сделан на использование ИКТ-технологий и ТСО, что является очевидным признаком соответствия современным требованиям к организации учебного процесса.

**Объем программы:** программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 2 часа в неделю (68 часа в год в разновозрастной группе обучающихся 11-15 лет)

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, 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, игровых ситуаций и обучающих компьютерных программ. Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

## Результаты освоения программы и способы их проверки

### Личностные, метапредметные и предметные результаты

#### *Личностные результаты*

- 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*

- Владение 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.
- Владение 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*

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

**К концу изучения курса 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.

Контроль в управлении процессом обучения осуществляется в виде предварительного (входного), текущего, итогового контроля.

Входной контроль проводится в форме теста на первых занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, беседы по вопросам, контрольные испытания, практические работы. По окончании раздела проводится тестирование, либо выполнение практического задания, зачёт.

Итоговый контроль проводится в конце учебного курса в виде творческой работы.

Основными формами фиксации образовательных результатов являются:

- выполнение практических и творческих работ;
- участие в конкурсах и выставках различного уровня;
- отзывы обучающихся (удовлетворенность участием в программе).



## Содержание программы

Программой предусматривается 68 шахматных занятия (два занятия 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, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. 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.

### **К концу учебного года 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 учебного года 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.

### **Тематика курса**

#### **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. *«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.

### **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. 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 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.

### **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.

## Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		
		теория	практика	всего
	Знакомство с шахматной доской	1	2	3
	Шашки	1	2	3
	Знакомство с шахматными фигурами	2	3	5
	Начальная расстановка фигур	2	2	4
	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. Ладья в игре.	1	2	3
	Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Слон в игре.	1	2	3
	Ладья против слона	1	2	3
	Знакомство с шахматной фигурой Ферзь. Ферзь в игре.	1	2	3
	Ферзь против ладьи и слона	1	2	3
	Знакомство с шахматной фигурой Конь. Конь в игре.	1	2	3
	Конь против ферзя, ладьи слона	1	2	3
	Знакомство с пешкой. Пешка в игре.	1	2	3
	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1	2	3
	Знакомство с шахматной фигурой. Король. Король против других фигур.	1	2	3
	Шах	1	2	3
	Мат	1	2	3
	Ставим мат	1	2	3
	Ничья, пат	1	2	3
	Рокировка	1	2	3
	Шахматная партия	1	2	3
	Построение схем (чертежей) с использованием компьютерных технологий	1	1	1
	Повторение программного материала	2	1	2
	<b>ВСЕГО:</b>	26	42	68

## Методическое обеспечение программы

### Электронные ресурсы

1. [https://yandex.ru/games/tag/shakhmaty\\_306?utm\\_medium=search&utm\\_source=yandex&utm\\_campaign=rus\\_games\\_category-tag1\\_yandex\\_search\\_460.new%7C59209247&utm\\_content=k50id%7C0100000026530697407\\_26530697407%7Ccid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadv%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch\\_none%7Cdev%7Cdesktop%7Cmain&k50id=0100000026530697407\\_26530697407&utm\\_term=бесплатные%20шахматы&yclid=786054315802361855](https://yandex.ru/games/tag/shakhmaty_306?utm_medium=search&utm_source=yandex&utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247&utm_content=k50id%7C0100000026530697407_26530697407%7Ccid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadv%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdev%7Cdesktop%7Cmain&k50id=0100000026530697407_26530697407&utm_term=бесплатные%20шахматы&yclid=786054315802361855)
2. <https://vse-kursy.com/read/380-uroki-shahmat-dlya-detei.html>
3. <https://chesslessons.ru/Lessons>

### Наглядные пособия

1. Коробки с деревянными шахматами
2. Коробки с магнитными шахматами
3. Плакаты: Различные позиции в шахматах

### Игры и игрушки

1. Игры настольно-печатные

### Учебное оборудование

1. Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.
2. Магнитная доска.