

Муниципальное образовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа №3

Рассмотрено на
заседании МО
протокол от 18.05.2020 №6

«Утверждаю»
Директор СОШ №3
С.Н. Солнцева



**Дополнительная общеобразовательная и
общеразвивающая программа физкультурно-спортивной
направленности
«Белая ладья»**

Учитель технологии:
Тихомиров Максим Сергеевич

г. Рыбинск 2020

Пояснительная записка

Программа кружка «Шахматы» составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина.

Актуальность создания данной программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а так же ориентирована на социальный заказ общества. Программа “Шахматы” базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а так же творческой самореализации детей. 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. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых детей. Обучаясь по данной программе, учащиеся познакомятся с историей шахмат, биографией великих шахматистов, освоят теоретические основы шахматной игры, приобретут турнирный опыт и смогут получить спортивные разряды.

Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создать условия для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формировать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, творческое воображение, умение производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Программа ***физкультурно-спортивного направления***

Срок реализации программы 1 год.

Возраст детей -8-14 лет.

Режим занятий – 2 часа в неделю, 68 часов год

Количество детей в группе- 15 человек

Формы занятий: групповые, индивидуальные, парные, коллективные, самостоятельные.

СОДЕРЖАНИЕ

I этап обучения - общеразвивающий

- **1. Вводное занятие.**
- *Теория:* Введение в программу «Шахматы. Знакомство с содержанием программы. План работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете, на улице. **2. История развития шахмат.**
- *Теория:* История происхождения шахмат. Легенды о шахматах. Великие шахматисты мира.
- **3. Первоначальные понятия.**
- *Теория:* Шахматная доска. Линии шахматной доски. Название фигур. Начальная позиция. Ходы фигур – Ладья, Слон, Конь, Ферзь. Пешка. Взятие на проходе. Нападение. Защита. Значение короля. Шах. Способы защиты от шаха. Ценность фигур. Мат. Цель игры. Мат разными фигурами. Короткая и длинная рокировки. Случаи, когда нельзя делать

рокировку. Ничья. Вечный шах. Пат. Шахматная нотация. Правила поведения во время игры. Как начинать партию. Дебют – начало игры, принципы разыгрывания. Мат тяжёлыми фигурами - двумя ладьями, ферзём, одной ладьёй.

- *Практика:* Поставить мат друг другу. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматы в сказках», «Динозавры учат шахматам», «Шахматная школа для начинающих».
- **4. Тактика.**
- *Теория:* Двойной удар. Связка. Открытое нападение. Двойной шах. Открытый шах. Понятие о комбинации. Комбинации на отвлечение, на завлечение, блокировку.
- *Практика:* Самостоятельно решить задачи с последующим анализом на демонстрационной доске. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматная школа для начинающих», «Шахматная тактика».
- **5. Стратегия.**
- *Теория:* Изучение вопроса: «Что делать после дебюта». План в шахматной игре. Использование большого материального перевеса.
- **6. Эндшпиль.**
- *Теория:* Правило квадрата. Король и пешка против короля.
- **7. Контрольная работа.**
- *Практика:* Самостоятельно решить задачи.
- **8. Турниры.**
- *Практика:* Провести учебно-тренировочные турниры, в которых закрепляются на практике полученные знания. Классификационные, провести с записью партий, в результате которых присваиваются разряды тем, кто выполнил норму (определённое количество очков). Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Shredder Classic 3», «Шахматная школа для начинающих».
- **9. Анализ партий.**
- *Практика:* Партии, сыгранные учащимися анализируются либо индивидуально, когда другие играют партии, либо в присутствии всей группы с обсуждением.
- **10. Конкурс решения задач.**
- *Практика:* Проводится конкурс решения задач. Поощряются победители. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная тактика».
- **11. Сеанс одновременной игры.**
- *Практика:* Проводится сеанс одновременной игры.
- **12. Итоговое занятие.**

- *Практика:* Провести анализ турниров, а также конкурсов решения задач.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

I этап обучения – общеразвивающий

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	
		Теория 16	Практика 52
1.	Вводное занятие	1	
2.	История развития шахмат	1	
3.	Первоначальные понятия	1	4
4.	Тактика	4	4
5.	Стратегия	2	4
6.	Эндшпиль	2	4
7.	Контрольная работа		6
8.	Турниры		6
9.	Анализ партий	5	6
10.	Конкурсы решения задач		10
11.	Сеанс одновременной игры		6
12.	Итоговое занятие		2
	Всего:	68	

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

Определять и высказывать общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех правила поведения, делать выбор, как поступить.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий.

Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради

. Учиться работать по предложенному учителем плану.

Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы, сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью таких предметных моделей, а так же рисунков, схематических рисунков, схем.

Коммуникативные УУД: Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста). Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им. Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- знать ценность шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, - знать краткую и полную шахматные нотации;
- уметь делать запись начального положения и шахматной партии;
- уметь достигать материального преимущества;
- владеть техниками матования одинокого короля;
- уметь достигать мата без жертвы материала;
- уметь достигать мата в два хода;

- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь проводить шахматные комбинации;
- уметь проводить комбинации в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Формы оценки результатов:

1. Шахматные турниры.
2. Сеансы одновременной игры.
3. Конкурсы по решению шахматных задач.
4. Участие в городских соревнованиях по классическим шахматам.
 - o соревнование, в котором участвуют все занимающиеся.

Поурочное планирование

№	Содержание	Количество часов
1	Вводное занятие. <i>Теория:</i> Введение в программу «Шахматы. Знакомство с содержанием программы. План работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете, на улице.	2
2	История происхождения шахмат. Легенды о шахматах. Великие шахматисты мира.	2
3	Первоначальные понятия. <i>Теория:</i> Шахматная доска. Линии шахматной доски.	2

	Название фигур	
4	Начальная позиция. Ходы фигур – Ладья, Слон, Конь, Ферзь. Пешка	2
5	Взятие на проходе Самостоятельно решить задачи.	2
6	Нападение. Защита. Самостоятельно решить задачи.	2
7	Значение короля. Самостоятельно решить задачи.	2
8	Шах. Способы защиты от шаха. Защита от шаха с записью Самостоятельно решить задачи.	2
9	Ценность фигур. Мат. Цель игры. <i>Практика:</i> Поставить мат друг другу.	2
10	Мат разными фигурами <i>Практика:</i> Поставить мат друг другу.	2
11	Короткая и длинная рокировки. Случай, когда нельзя делать рокировку. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная школа для начинающих».	2
12	Ничья. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная школа для начинающих».	2
13	Вечный шах. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная школа для начинающих».	2
14	Пат. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная школа для начинающих».	2
15	Шахматная нотация. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная школа для начинающих».	2

16	Правила поведения во время игры. Учебно-тренировочный турнир	2
17	Как начинать партию. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная школа для начинающих».	2
18	Дебют – начало игры, принципы разыгрывания. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная школа для начинающих».	2
19	Мат тяжёлыми фигурами - двумя ладьями, ферзём, одной ладьёй. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная школа для начинающих».	2
20	<i>Теория:</i> Двойной удар. Связка <i>Практика:</i> Самостоятельно решить задачи с последующим анализом	2
21	Открытое нападение. <i>Практика:</i> Самостоятельно решить задачи с последующим анализом	2
22	Двойной шах. <i>Практика:</i> Самостоятельно решить задачи с последующим анализом	2
23	Открытый шах. <i>Практика:</i> Самостоятельно решить задачи с последующим анализом	2
24	Понятие о комбинации. Комбинации на отвлечение, на завлечение, блокировку. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматная тактика».	2
25	Самостоятельно решить задачи с последующим анализом на демонстрационной доске	2
26	. Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматная школа для начинающих», «Шахматная тактика».	2
27	Стратегия. <i>Теория:</i> Изучение вопроса: «Что делать после дебюта». План в шахматной игре.	2
28	Стратегия. Использование большого материального перевеса.	2

	Выполняют задания, используя компьютерные программы: «Шахматная школа для начинающих», «Шахматная тактика».	
29	Эндшпиль. <i>Теория:</i> Правило квадрата. Король и пешка против короля.	2
30	Самостоятельно решить задачи.	2
31	учебно-тренировочный турнир, в котором закрепляются на практике полученные знания.	2
32	Анализ партий.	2
33	Конкурс решения задач. <i>Практика:</i> Проводится конкурс решения задач. Поощряются победители. Выполняют задания, используя компьютерную программу: «Шахматная тактика».	2
34	Проводится сеанс одновременной игры.	2

Дополнительная литература:

1. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
2. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2008.
3. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2009.