

Принята на заседании  
Педагогического совета

«Утверждаю»  
Директор МБОУ «СОШ №33»

Протокол № \_\_\_\_\_  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ года

Приказ № \_\_\_\_\_  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
«Шахматы»**

***Направленность:*** общеинтеллектуальная

***Возраст учащихся:*** 8-9 лет

***Срок реализации:*** 1 год (68 часов)

### 1. Информационная карта образовательной программы

1.	Учреждение	МБОУ «СОШ № 33»
2.	Полное название программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы»
3.	Направленность программы	общеинтеллектуальная
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	ФИО, должность	
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст обучающихся	8-9 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы  - вид программы  - принцип проектирования программы  - форма организации содержания и учебного процесса	Дополнительная общеобразовательная программа  Общеразвивающая  Разно-уровневая  Модульная
5.4.	Цель программы	Обеспечение личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.
5.5.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	Стартовый уровень – предполагает освоение начальных знаний, умение их самостоятельно применять на практике.
6.	Формы и методы образовательной деятельности	Формирование практических умений и навыков игры в шахматы; – создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных); формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
7.	Формы мониторинга результативности	Педагогические наблюдения за деятельностью учащихся, опрос, практико- соревновательная деятельность.
8.	Результативность реализации программы	Владение навыками самостоятельного выполнения заданий, решение ситуационных задач

9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	
10.	Рецензенты	

## Оглавление

1. Пояснительная записка;
2. Учебный (тематический) план;
3. Содержание программы;
4. Планируемые результаты освоения программы;
5. Организационно-педагогические условия реализации программы;
6. Формы аттестации/контроля;
7. Оценочные материалы;
8. Список литературы;
9. Календарный учебный график.

### 1. Пояснительная записка

***Направленность (профиль) программы : общеинтеллектуальная  
Нормативно- правовое обеспечение программы***

Основными нормативными документами, использованными в разработке Программы Учреждения, стали: Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями)

1. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р
3. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 №10
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
5. Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28;
8. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31 января 2022 года № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций») (если программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий);
9. Устав МБОУ «СОШ №33» НМР РТ

**Актуальность программы:** интеллект является одним из наиболее значимых качеств личности. Шахматы — древняя и увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Это отличная возможность расширения кругозора ребенка, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения развития. Шахматы дают возможность развития интеллекта в игровой форме. Игра развивает мышление, учит ребенка обобщать и сравнивать, делать выводы. Обучение игре в шахматы дает формирование таких нужных качеств, как усидчивость, внимательность и организованность.

**Отличительные особенности программы:** особенности данной программы – научить ребенка логически мыслить, развивать интеллектуальные и творческие способности. Данная программа нацелена прежде всего на то, чтобы заинтересовать детей, привить любовь к шахматам. Если дети занимаются шахматами с удовольствием, их умение играть быстро прогрессирует, приходят и спортивные успехи.

**Цель:** обеспечение личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

**Задачи:**

**Обучающие задачи**

- Формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- Формирование критического мышления;
- Формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- Умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре.

**Развивающие задачи**

- Формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- Формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

**Воспитательные задачи**

- Формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

**Адресат программы** - учащиеся 8-9 лет.

**Объем программы** – 68 занятий.

**Формы организации образовательного процесса:** беседа; демонстрация; практические занятия; турниры.

**Срок освоения программы** программа рассчитана на один год обучения.

**Режим занятий** - 2 раза в неделю.

**Формы подведения итогов реализации программы** педагогические наблюдения за деятельностью учащихся, анализ.

**2. Учебный (тематический) план**

№ п\п	Наименование раздела	Количество часов
1	<b>Шахматная доска</b> Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Соблюдение основных правил личной гигиены.	4

	Учиться ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами, организовывать комфортные отношения с партнерами по игре	
2	<b>Шахматные фигуры</b> Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры.	6
3	<b>Начальная расстановка фигур</b> Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой Познакомиться с понятием: партнёры. Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре	4
4	<b>Ходы и взятие фигур</b> Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем. Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса. Соблюдать основные правила личной гигиены. Уважать мнение и решение других Делать выводы, выяснять закономерности Анализировать ситуацию и принимать правильное решение. Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Работать в парах.	32
5	<b>Цель шахматной партии</b> Познакомиться с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья. Научиться рокировать. Научиться объявлять шах. Научиться ставить мат. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Анализировать положение фигур на шахматной доске. Оценивать правильность ходов.	18
6	<b>Игра всеми фигурами из начального положения</b> Познакомиться с элементарными шахматными задачами. Оценивать свои достижения и достижения других учащихся. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре. Играть всеми фигурами из начального положения.	4

### 3.Содержание программы

#### 1. Шахматная доска (4 ч)

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 (6 ч)**

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 (4 ч)**

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 (32 ч)**

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". 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 (18 ч)**

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 (4 ч)**

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.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

## **4. Планируемые результаты освоения программы**

**Метапредметные результаты:**

*Регулятивные универсальные учебные действия.*

- планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- организовывать свое рабочее место под руководством учителя.

#### ***Познавательные универсальные учебные действия.***

- принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;
- решать проблемы творческого и поискового характера;
- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

#### ***Коммуникативные универсальные учебные действия.***

- соблюдать простейшие нормы речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятное);
- сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.

#### ***Личностные результаты.***

- установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

#### ***Предметные результаты.***

- приобретать знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- 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.

### **5. Организационно-педагогические условия реализации программы**

Занятия проводятся в кабинете, оснащённом магнитной доской и шахматами.

### **6. Формы аттестации/контроля**

В процессе практической работы используются следующие способы отслеживания результатов:

- просмотр и исправление ошибок педагогом,
- оценка качества выполненного задания,
- участие и занятые места в турнирах.

### **7. Оценочные материалы**

Управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков обучающихся. Именно через контроль осуществляется проверочная, воспитательная и корректирующая функции. Формы контроля на занятиях: - текущий, промежуточный.

## 8. Список литературы

Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.

Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. - 1990. 26 В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .

Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.

## 9. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
	<b>Шахматная доска 4ч</b>			
1	Вводное занятие. История происхождения игры шахматы.	1	02.09	
2-4	Шахматная доска.	3	05.09 09.09 12.09	
	<b>Шахматные фигуры 6ч</b>			
5-6	Знакомство с шахматными фигурами.	2	16.09 19.09	
7-8	Начальная расстановка фигур.	2	23.09 26.09	
9-10	Шахматная доска и фигуры.	2	30.09 03.10	
	<b>Начальная расстановка фигур 4ч</b>			
11-12	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	2	07.10 10.10	
13-14	Ладья в игре.	2	14.10 17.10	
	<b>Ходы и взятие фигур 32ч</b>			
15-16	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	2	21.10 24.10	
17-18	Слон в игре.	2	07.11 11.11	
19-20	Ладья против слона.	2	14.11 18.11	
21-22	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	2	21.11 25.11	
23-24	Ферзь в игре.	2	28.11 02.12	
25-26	Ферзь против ладьи и слона.	2	05.12 09.12	
27-28	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	2	12.12 16.12	
29-30	Конь в игре.	2	19.12	

			23.12	
31-32	Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	26.12 09.01	
33-34	Знакомство с пешкой.	2	13.01 16.01	
35-36	Пешка в игре.	2	20.01 23.01	
37-38	Пешка против ферзя, ладьи, слона	2	27.01 30.01	
39-40	Знакомство с шахматной фигурой. Король	2	03.02 06.02	
41-42	Король против других фигур	2	10.02 13.02	
43-44	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	2	17.02 20.02	
45-46	Шах. Открытый шах. Двойной шах.	2	24.02 27.02	
	<b>Цель шахматной партии 18ч</b>			
47-48	Мат. Цель шахматной партии. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	2	03.03 06.03	
49-50	Мат. Мат в один ход. Мат или не мат.	2	10.03 13.03	
51-52	Ставим мат. Мат в один ход.	2	17.03 20.03	
53-54	Ставим мат.	2	03.04 07.04	
55-56	Ничья, пат. Отличие пата от мата.	2	10.04 14.04	
57-58	Рокировка.	2	17.04 21.04	
59-60	Рокировка.	2	24.04 28.04	
61-62	Шахматная партия. Демонстрация коротких партий.	2	05.05 08.05	
63-64	Шахматная партия. Разбор партий, ошибки и выводы.	2	12.05 15.05	
	<b>Игра всеми фигурами из начального положения 4ч</b>			
65-66	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами. Разбор партий, ошибки и выводы.	2	19.05 22.05	
67-68	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами. Подведение итогов.	2	26.05 29.05	



