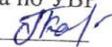


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Альшиховская средняя общеобразовательная школа Буинского муниципального района Республики Татарстан»

Согласовано: Зам. директора по УВР Каримова Г.С.  «11» 08 2022г.	Согласовано: Зам. директора по УВР Тимрякова И.П.  «11» 08 2022г.	Утверждаю: Директор МБОУ «Альшиховская СОШ»  М.В. Киргизова Приказ от «12» августа 2022 г. № 117 о/д
--	--	---



Программа  
внеурочной деятельности (общеинтеллектуальное направление)

«Шахматная азбука»

Составитель: Бабайкина Людмила Михайловна

2022 г.

## Программа по курсу «Шахматная азбука»

### 1. Планируемые результаты изучения программы:

#### В результате освоения программы первого года обучения

Знать:

- историю появления игры Шахматы;
- шахматные термины;
- правила игры со сверстниками;

Уметь:

- развивать внимание и мышление;
- самостоятельно решать учебную задачу;
- воспитывать культуру общения со сверстниками
- воспитывать усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

#### В результате освоения программы второго года обучения

Знать:

- историю появления игры Шахматы и великих шахматистов 19- 20 века;
- шахматные термины;
- правила игры Шахматы
- правила проведения шахматного турнира.

Уметь:

- развивать внимание и мышление;
- самостоятельно решать учебную задачу;
- воспитывать культуру общения со сверстниками на соревновании;
- воспитывать усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.
- научить проводить элементарные шахматные комбинации,

Программа внеурочной деятельности «Юный шахматист» спортивно-оздоровительного (а также и интеллектуального) направления развития личности школьника позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Актуальность данной программы внеурочной деятельности (далее – ВД) - способствует становлению личности школьников, открывает дорогу к творчеству детям некоммуникативного типа. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неотъемлемая роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление школьника, способствует развитию логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

В процессе изучения программы ВД обучающиеся овладеют универсальными учебными действиями (УУД): личностными, регулятивными, познавательными, коммуникативными. Содержание программы раскрывает возможность для формирования УУД. По окончании изучения данной программы возможно достижение следующих результатов:

#### **Личностные**

- способность к организации собственной деятельности;
- уважительное отношение к мнению других;
- самостоятельность и личная ответственность за свои поступки,
- умение сотрудничать со сверстниками, в группе..

#### **Метапредметные**

##### **Регулятивные**

- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с ним;
- планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- умение работать в парах и группах, участвовать в соревнованиях, оценивать свои результаты.

##### **Познавательные**

- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей
- добывать необходимые знания и с их помощью выполнять конкретную работу;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий.

## **Коммуникативные**

- учиться выполнять работу в группе, в парах.
- умение координировать свои усилия с усилиями других.
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- задавать вопрос.

**Метапредметные результаты:** связь с предметом математикой и историей.

Программа может быть реализована как в отдельно взятом классе, так и в свободных объединениях школьников. Для проведения занятий необходимо классное помещение. Для оснащения: учителю – компьютер с проектным оборудованием для показа презентаций; детям – рабочее место для выполнения практических работ. Необходимые принадлежности: Шахматная доска и шахматные фигуры. Материал для занятий учитель может найти в Интернете.

### **Виды деятельности школьника:**

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил).
- Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- Спортивная деятельность (освоение основ физической культуры, знакомство с различными видами спорта, опыт участия в спортивных мероприятиях)
- Проблемно-ценностное общение.
- Досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение).
- Патриотическая деятельность.

**Данные виды деятельности преимущественно осуществляются с помощью следующих форм организации:**

- Познавательные игры и беседы.
- Школьные турниры и соревнования.
- Беседы о ЗОЖ.

### **Контроль освоения учебного материала:**

**Текущий:** - оценка усвоения изучаемого материала осуществляется учителем в форме наблюдения; - прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения.

**Итоговый контроль:** в формах -тестирование; -практические работы; -творческие работы учащихся.

## **2.Содержание курса.**

### **Теоретическая подготовка.**

#### **1. ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ В РОССИИ.**

Понятие о физической культуре.

#### **2.ШАХМАТНЫЙ КОДЕКС РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ. СУДЕЙСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ.**

Правила шахматной игры. Первоначальные понятия. Нотация. Турнирная дисциплина, правило “тронул – ходи”, требование записи турнирной партии.

#### **3.ИСТОРИЧЕСКИЙ ОБЗОР РАЗВИТИЯ ШАХМАТ.**

Происхождение шахмат. Легенда о радже и мудреце. Распространение шахмат на Востоке. Мансуба “Мат Диларам” как типичная задача средневекового Востока.

#### **4.ОСНОВЫ МЕТОДИКИ ТРЕНИРОВКИ ШАХМАТИСТА.**

Закономерности тренировки шахматиста: совершенствование как многолетний тренировочный процесс, перспективное и годовое планирование, общая подготовка (физическая, морально-волевая и психологическая подготовка, специфическая выносливость), специальная подготовка (отработанный дебютный материал, наличие наигранных схем, знание основных позиций, быстрый и безошибочный расчет вариантов).

#### **5.СПОРТИВНЫЙ РЕЖИМ И ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА.**

Требования к режиму шахматиста. Режим во время соревнований. Врачебный контроль, за физической подготовкой шахматиста.

### **Практическая подготовка.**

#### **1.Дебют.**

Определение дебюта как подготовительной стадии к борьбе в середине игры. Основные принципы развития в дебюте. Мобилизация фигур. Борьба за центр. Безопасность короля.

## **2.Миттельшпиль.**

Понятие о тактике. Понятие о комбинации. Основные тактические приемы. Связка двойной удар, вскрытое нападение, вскрытый шах, двойной шах, отвлечение, завлечение. Определение стратегии. Принципы реализации материального преимущества. Простейшие принципы разыгрывания середины партии: целесообразное развитие фигур, мобилизация сил, определение ближайшей и последующей задачи.

## **3.Эндшпиль.**

Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Активность короля в эндшпиле. Пешечные окончания. Оппозиция. Правило квадрата. Король и пешка против короля. Ферзь против пешки. Ладья против пешки. Проблемы перехода из миттельшпиля в эндшпиль. Переход из дебюта в эндшпиль.

## **4.Конкурсы по решению задач и этюдов.**

Ознакомление с шахматными задачами и этюдами, их решение, определение победителей.

## **5. Сеансы одновременной игры.**

Проведение руководителем объединения сеансов одновременной игры (в том числе и тематических) с последующим разбором партий.

## **Практическая подготовка.**

### **1.Дебют.**

Классификация дебютов. Значение флангов в дебюте. Захват центра с флангов. Гамбиты. Стратегические идеи королевского гамбита.

### **2.Миттельшпиль.**

Комбинация с мотивом мата, использование слабости последней горизонтали, разрушение пешечного центра, освобождение поля, перекрытие, превращение пешки, уничтожение защиты.

План игры. Оценка позиции. Центр, централизация. Открытые и полуоткрытые линии. Тяжелые фигуры на открытых и полуоткрытых линиях.

### **3. Эндшпиль.**

Пешечные окончания. Король и пешка против короля и пешки. Король и пешка против короля и двух пешек. Отдаленная проходная. Защищенная проходная. Пешечный прорыв. Слон против пешек. Король, конь и пешка против короля. Король, слон и пешка против короля.

### **4.Шахматные компьютеры.**

Человек и компьютер. Методы игры человека и алгоритм игры компьютера. Сила и слабость игровых программ. Практические занятия. Тренировочные игры с компьютером с последующим разбором партий.

### **5.Конкурсы по решению задач и этюдов.**

Решение конкурсных задач и этюдов. Определение победителей конкурсов.

### **6.Сеансы одновременной игры.**

Проведение руководителем объединения сеансов одновременной игры (в том числе и тематических) с последующим разбором партий.

### **7.Соревнования, турниры (по отдельному графику)**

### **3. Тематическое планирование.**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Основные виды деятельности учащихся	Планируемые результаты	
				Личностные	Метапредметные
1-2	Вводное занятие. Беседа по ТБ. Происхождение шахмат Шахматная доска.	2	Игровая деятельность (игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил игры в шахматы).	-формирование мотива деятельности, познавательного интереса  -развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления	-выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии игры в шахматы.
3-6	Шахматная доска.	4	Познавательная деятельность (читать и записывать ходы и пользоваться шахматными часами).	развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий характера.	-сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания. -включаться в групповую работу участвовать в обсуждении вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его
7-8	Шахматные фигуры.	2	Познавательная деятельность (чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране»)	развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения слушать и высказывать своё мнение.	-аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения
9-10	Начальное положение. Дебют.	2	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями	развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления	выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии игры в шахматы.

			и начальным положением фигур		
11-14	. Ладья.	4	Игровая деятельность: игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух),	контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.
15-20	Слон.	6	Игровая деятельность: Дидак. игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.
21-22.	Ладья против слона. Миттельшпиль.	2	Познавательная деятельность: Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля	развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления	выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии игры в шахматы.
23-24	Ферзь.	2	Дидактические задания. «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь».	овладеть основами логического мышления.	анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
25-28	Ферзь против ладьи и слона.	4	Игровая деятельность: Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на	контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.

			уничтожение» (ферзь против слона, два слона против ферзя).		
29-30	Конь .	2	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь».	овладеть основами логического мышления.	анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
31-32	Конь против ферзя, ладьи, слона. Эндшпиль.	2	«Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).	овладеть основами логического мышления.	анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
33-36	Пешка.	4	Познавательная деятельность: дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».	развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.	конструировать последовательность «шагов» решения задачи.
37-38	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	2	Игровая деятельность: «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения)	контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.
39-40	Король.	2	Познавательная деятельность: дидактические задания «Перехитри часовых»	развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности.	выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии игры в шахматы.
41-42	Король против других фигур.	2	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король	контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.

			против слона, король против коня, король против пешки)		
43-46.	Шах. Миттельшпиль.	4	Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Открытый шах. Двойной шах.	овладеть основами логического мышления	способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности учащимися; успешному выступлению на соревнованиях, играх.
47-52	Мат.	6	Дидактическое задание «Мат или не мат». «Мат в один ход». решение заданий повышенной трудности	овладеть основами логического мышления.	способствовать улучшению качества решения задач различного уровня сложности учащимися; успешному выступлению на соревнованиях, играх.
53-54	Ничья. Пат.	2	Дидактическое задание «Пат или не пат».	контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.	анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами
55-56	Рокировка.	2	Дидактическое задание «Рокировка».	овладеть основами логического мышления.	анализировать предложенные возможные варианты верного решения
57-68	Шахматная партия.	12	Спортивно-оздоровительная деятельность: школьные турниры.	развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности.	моделировать технику игровых действий и приемов, варьировать ее в зависимости от ситуаций и условий, возникающих в процессе игровой деятельности. взаимодействовать со сверстниками в процессе совместного освоения техники игры в шахматы.
	<b>Итого;68 часа</b>				

**Рабочая программа разработана на основе учебно-методической литературы.** 1. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. М. Просвещение 2011г.

2. Григорьев Б. «Загадки шахмат», М. – Просвещение, 2008 г.

3. Грцензон Б., Напереев А. «Шахматы – это интересно», издательство Детская литература 2009г

4. Зак В., Длуголенский Я. «Отдать, чтобы найти», издательство «Детская литература», М. 2006 г.

5. Каплунов Я.Л. «Секреты шахматного сундука», Санкт-Петербург, 2001 г.

6. Журавлёв Н.И. Шахматы для всей семьи. Москва 2011г. А также разнообразные Онлайн-игры «Шахматы».

**Формы проведения занятий:** традиционное занятие, комбинированное занятие, игра, турнир, просмотр презентаций, онлайн-игры.

Программа рассчитана на 2 года обучения (68 часов: по 34 часа в год), на обучающихся в возрасте от 9 до 14 лет, мальчиков и девочек. Количественный состав в группе - 10-15 человек. Занятия проходят один раз в неделю продолжительностью 1 час в классном кабинете.

#### Приложение к рабочей программе

#### Календарно-тематическое планирование к рабочей программе ВД « Юный шахматист » 2021-2022 уч. год

№ урока	Содержание	Кол - во часов	Корректировка программы
1	Вводное занятие. Беседа по ТБ. Шахматная доска.	2	
2	Шахматная доска.	2	

3,	Шахматная доска.	2	
4.	Шахматные фигуры.	2	
5.	Начальное положение.	2	
6	Ладья.	2	
7.	Ладья.	2	
8.	Слон.	2	
9	Слон.	2	
10	Слон.	2	
11	Ладья против слона.	2	
12	Ферзь.	2	
13	Ферзь против ладьи и слона.	2	
14	Конь.	2	
15	Конь.	2	
16	Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	
17	Пешка.	2	
18	Пешка.	2	
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	2	

20	Король.	2	
21	Король против других фигур.	2	
22	Шах.	2	
23	Шах.	2	
24	Мат.	2	
25	Мат.	2	
26	Мат.	2	
27	Ничья. Пат.	2	
28	Рокировка.	2	
29	Шахматная партия.	2	
30	Шахматная партия.	2	
31	Шахматная партия.	2	
32	Шахматная партия.	2	
33	Шахматная партия.	2	
34	Шахматный турнир.	2	

