

УТВЕРЖДЕНО:  
Приказом директора

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ»**

**Возраст обучающихся:** от 7 лет до 12 лет  
**Срок реализации:** 1 год

**Автор-составитель:**

Тереб Михаил Александрович

Учитель физической культуры

**Нижний Тагил**  
2023 год

## **Комплекс основных характеристик программы**

### **Пояснительная записка**

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует игра в шахматы. Ведь игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов. Игра в шахматы в большей степени способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение. Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества.

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматная школа» - физкультурно – спортивная.

**Актуальность программы** заключается в том, что она базируется на современных требованиях модернизации системы образования и направлена на развитие шахматного образования учащихся начальной школы. Данная общеобразовательная программа способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей, воспитывает их усидчивость, самообладание, волю, психологическую устойчивость, рациональность, развивает логическое мышление.

Программа составлена в соответствии с современными требованиями педагогики, психологии, физиологии и теории физической культуры, регламентирующими учебное содержание образовательной дисциплины. В основу её разработки положена программа И.Г. Сухина «Шахматы – школе», рекомендованная Министерством образования и науки Российской Федерации и возможности учебной системы «Шахматная школа» в интернет-ресурсе [shkola.chessplanet.ru](http://shkola.chessplanet.ru).

#### **Отличительные особенности программы.**

Игра в шахматы является не только увлекательным видом спорта, но и способствует лучшему усвоению программного материала школьных дисциплин. Программой предусмотрено широкое использование занимательного материала, а также включение в занятия игровых ситуаций. Но шахматы — это не только игра, доставляющая детям много радости и удовольствия, но и эффективное средство их умственного развития.

Обучение по дополнительной общеобразовательной программе «Шахматы в школа» позволяет наиболее полно использовать спортивный и зрелищный компоненты шахмат, их соревновательную сущность, игровой и творческий характер, которые стимулируют желание ребенка победить. Кроме этого, шахматы являются прекрасной школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Особенность данной программы заключается также и в том, что она использует возможности учебной системы «Шахматная школа» в интернет-ресурсе: [school.chessplanet.ru](http://school.chessplanet.ru), что без труда позволяет проводить занятия с использованием дистанционных технологий.

## Цель и задачи программы

**Цель программы:** создание условий для развития творческого потенциала учащихся посредством обучения игры в шахматы.

Для достижения поставленной цели в ходе реализации программы необходимо решить следующие задачи:

### Обучающие:

- сформировать ключевые компетенции посредством игры в шахматы;
- сформировать критическое мышление;
- сформировать умение находить простейшие тактические идеи и приемы, использовать их в практической игре;
- сформировать умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- способствовать формированию навыков игры в эндшпиль.

### Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимание, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

### Воспитательные:

- воспитывать уважение к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- воспитывать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

## Планируемые результаты

Предметные	Метапредметные	Личностные
<u>Знать:</u> - шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, ничья, пат, вечный шах, двойной удар; - названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - правила хода и взятия каждой фигуры. <u>Уметь:</u>	- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя; - проговаривать последовательность действий; - учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией; - учиться работать по предложенному учителем плану; - учиться <i>отличать</i> верно выполненное задание от неверного; - учиться совместно с	- 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.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- ориентироваться на шахматной доске;</li> <li>- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил;</li> <li>- правильно помещать шахматную доску между партнерами;</li> <li>- правильно расставлять фигуры перед игрой;</li> <li>- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;</li> <li>- рокировать;</li> <li>- объявлять шах;</li> <li>- ставить мат;</li> <li>- решать элементарные задачи на мат в один ход.</li> </ul>	<p>учителем и другими учениками <i>давать</i> эмоциональную <i>оценку</i> деятельности товарищей.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;</li> <li>- добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;</li> <li>- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;</li> <li>- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;</li> <li>- преобразовывать информацию из одной формы в другую: <i>находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью предметных моделей, а также рисунков, схематических рисунков, схем.</i></li> <li>- уметь донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);</li> <li>- слушать и понимать речь других;</li> <li>- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;</li> <li>- учиться выполнять различные роли в группе</li> </ul>	
---	--	--

## Тематическое планирование

№ п. п.	Тема	Количество часов
<b>1</b>	Знакомство детей с шахматами	<b>1</b>
<b>2</b>	Шахматная доска. Фигуры. Расстановка фигур.	<b>1</b>
<b>3</b>	Пешка, Ладья, Слон, Ферзь, Конь, Король	<b>1</b>
<b>4</b>	Ценность фигур. Какую фигуру взять выгоднее	<b>1</b>
<b>5</b>	Шах	<b>1</b>
<b>6</b>	Вскрытый и двойной шах	<b>1</b>
<b>7</b>	Мат. Мат в один ход. Рокировка.	<b>1</b>
<b>8</b>	Ничья, пат. Вечный шах	<b>1</b>
<b>9</b>	Линейный мат. Мат в два хода.	<b>1</b>
<b>10</b>	Мат королем и ферзем. Двойной удар	<b>1</b>
<b>11</b>	Двойной удар, шах с выигрышем фигуры	<b>1</b>
<b>12</b>	Сеанс одновременной игры	<b>1</b>
<b>13</b>	Повторение изученного материала. Шахматный квиз.	<b>1</b>
<b>14</b>	Турнир	<b>1</b>
<b>15</b>	Спертый мат. Двойной шах. Мат в два хода с помощью двойного шаха.	<b>1</b>
<b>16</b>	Детский мат. Опасная диагональ.	<b>1</b>
<b>17</b>	Атака на короля. Атака на короля в центре	<b>1</b>
<b>18</b>	Мат с жертвой ферзя	<b>1</b>
<b>19</b>	Мат в два хода с помощью жертвы ладьи, слона, коня	<b>1</b>
<b>20</b>	Двойной удар пешкой, слоном, ладьей	<b>1</b>
<b>21</b>	Двойной удар ферзем	<b>1</b>
<b>22</b>	Двойной удар конем-вилка	<b>1</b>
<b>23</b>	Сквозной удар. Связка.	<b>1</b>
<b>24</b>	Завлечение. Отвлечение. Перегрузка	<b>1</b>
<b>25</b>	Освобождение поля и линии.	<b>1</b>
<b>26</b>	Мат по линейке	<b>1</b>
<b>27</b>	Турнир	<b>1</b>
<b>28</b>	Выигрыш неудачно стоящей фигуры.	<b>1</b>
<b>29</b>	Выигрыш слона или коня	<b>1</b>
<b>30</b>	Выигрыш неудачно стоящей фигуры.	<b>1</b>
<b>31</b>	Выигрыш ферзя или ладьи	<b>1</b>
<b>32</b>	Мат королем и ладьей	<b>1</b>
<b>33</b>	Голый король	<b>1</b>
<b>34</b>	Сеанс одновременной игры	<b>1</b>
<b>35</b>	Турнир.	<b>1</b>
<b>36</b>	Итоговое занятие. Подведение итогов.	<b>1</b>
<b>ИТОГО:</b>		<b>36</b>