


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Нововикринская средняя общеобразовательная школа»
Каякентского района Республики Дагестан**

«Согласовано»
Руководитель Центра «Точка Роста»:
 А.К.Алиева
« 31 » августа 2021 года

«Утверждаю»
Директор школы:
 Ч.З.Чупанов
от « 01 » сентября 2021 года

**Рабочая программа
деятельности Центра образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»
«Шахматы»**

Количество часов: 68 часов

Срок реализации программы: 1 год

Целевая аудитория: обучающиеся 7-9 кл.

Учитель: Рамазанов Касум Абубакарович

с. Новые Викри
2021-2022 гг.

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе пособия Дорофеева А.Г «Хочу учиться шахматам»

Актуальность данного кружка обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» 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 некоммуникативного 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 младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цель:

Ø создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время;

Ø развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Задачи:

Ø развитие внимания и мотивации школьника;

Ø развитие наглядно-образного мышления;

Ø организация общественно-полезной и досуговой внеурочной деятельности учащихся;

Ø включение учащихся в разностороннюю деятельность;

Ø формирование навыков позитивного коммуникативного общения;

Ø воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

Ценностные ориентиры содержания:

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника.

Обучение младших школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления младшему школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале.

Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре двух конфликтующих структур. Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

Объём программы:

68 часов в год из расчета 2 ч в неделю

Программа предназначена для занятий детей младшего школьного возраста.

Численный и возрастной состав курса «Шахматы»:

Возраст детей от 13 лет до 15 лет, численность 13 - 15 человек.

Ожидаемые результаты:

- Ø овладение навыками игры в шахматы;
- Ø интеллектуальное развитие детей;
- Ø результативное участие в соревнованиях различных уровней.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы курса «Шахматы»

Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:

- Ø развитие любознательности и сообразительности;
- Ø развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- Ø развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- Ø развитие наглядно-образного мышления и логики.

Предметные и метапредметные результаты представлены в содержании программы в разделах «Учащиеся должны знать» и «Учащиеся должны уметь».

К концу изучения модуля I учащиеся должны знать:

Ø шахматную доску и её структуру;

Ø обозначение полей линий;

Ø ходы и взятия всех фигур, рокировку;

Ø основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

К концу изучения *первого года* учащиеся должны уметь:

Ø играть партию от начала до конца по шахматным правилам;

Ø записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;

Ø находить мат в один ход в любых задачах такого типа;

Ø оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;

Ø планировать, контролировать и оценивать действия соперников;

Ø определять общую цель и пути её достижения;

Ø решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

Литература для учителя:

Дорофеева А.Г. «хочу учить шахматам» 2013

Шахматы- школе. Сост.Б.С. Гершунский, А.Н. Крогиуса, В.С.Хелендика.-М.: Педагогика

Оригинальные учебники и пособия-сказки Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.

Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.

Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.

Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.

Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.

Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.

Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.

Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.

Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.

Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.

Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).

Остер Г. Полезная девчонка.

Пермяк Е. Вечный Король.

Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.

Перечень диафильмов

Дамский Я. Анатолий Карпов – чемпион мира. – М.: Диафильм, 1982.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990.

Сухин И. Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1992.

Экранно – звуковые пособия:

Ø Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. –М.: Диафильм,1990.

Ø Игры в шахматы

Технические средства обучения:

Ø Компьютер

Ø Шахматы

Содержание работы кружка «Шахматы» (68 ч – 2 ч в неделю)

Первый год обучения:

Шахматная доска и фигуры (3 ч)

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат.

Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятия фигур (13 ч)

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля. Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций.

Практическая игра.

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат (10 ч)

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Запись шахматных ходов (2 ч)

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация.

Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Общие принципы разыгрывания дебюта (4 ч)

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки.

Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы» 7-9 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол- во часов 68 ч	Содержание деятельности
Шахматная доска и фигуры (6 ч)				
1		Шахматная доска.	2	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.
2		Шахматная доска.	2	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".
3		Шахматная доска.	2	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.
Ходы и взятие фигур (26 ч)				
4		Шахматные фигуры.	2	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"
5		Начальное положение.	2	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
6		Ладья.	2	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле"

				воин", "Кратчайший путь".
7		Ладья.	2	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".
8		Слон.	2	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.
9		Слон.	2	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".
10		Ладья против слона.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".
11		Ферзь.	2	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь –тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".
12		Ферзь.	2	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
13		Ферзь против ладьи и слона.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
14		Конь.	2	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь–легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в

				поле воин", "Кратчайший путь".
15		Конь.	2	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".
16		Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (20 ч)				
17		Пешка.	2	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".
18		Пешка.	2	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".
19		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".
20		Король.	2	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
21		Король.	2	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).

22		Король против других фигур.	2	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".
23		Шах.	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
24		Шах.	2	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
25		Мат.	2	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
26		Мат.	2	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".
Запись шахматных ходов (4 ч)				
27		Условные обозначения перемещения, взятия.	2	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
28		Рокировка.	2	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (4 ч)				
29		Ценность фигур. Единица измерения ценности.	2	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
30		Размен. Равноценный и неравноценный размен.	2	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".
Общие принципы разыгрывания дебюта (4ч)				
31		Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за	2	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

		центр и расположение пешек в дебюте.		
32		Классификация дебютов.	2	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
33		Анализ учебных партий.	2	
34		Раннее развитие ферзя.	2	
		Итого:	68	