

Министерство образования Красноярского края
Краевое государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кедровый кадетский корпус»

РАССМОТРЕНО
Методическим советом КГБОУ
«Кедровый кадетский корпус»
Протокол
№ _____ «___» _____ 2023
Протокол № _____

УТВЕРЖДАЮ
Директор КГБОУ «Кедровый
кадетский корпус»
_____/Бушин
М.В./
Приказ от _____
№ _____

РАБОЧАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

физкультурно-спортивной направленности

Шахматы

базовый уровень освоения
возраст обучающихся - 5-6 классы (14-16 лет)

срок реализации – 2 года

Составитель:

Романенко Григорий
Николаевич, педагог
дополнительного образования

п. Кедровый 2023

Пояснительная записка.

Программа предназначена для работы с кадетами 5-6 классов и составлена на основе программы «Шахматы в школе» под редакцией И.Г. Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС. Программа разработана в соответствии и на основании основных действующих нормативных и программных документов РФ и Красноярского края в области общего образования детей, с учетом приоритетов развития системы дополнительного образования и существующего опыта реализации дополнительных образовательных программ.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать у учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

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. А.Алехин писал: «Шахматы не только знание и логика, но и глубокая фантазия. Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы не просто модель жизни, но и модель творчества. Шахматы, прежде всего, учат быть объективными. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно также как и в жизни» (1924г.)*.

Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - *это один из самых лучших и увлекательных видов досуга*, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому **актуальность** данной программы состоит в том, что 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.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и **обладают огромным эмоциональным потенциалом**, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются **большой школой творчества** для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Однако установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

Цель программы:

Повышение мотивации к обучению. Создание условий для интеллектуального и личностного развития учащихся. Развитие познавательных способностей, логического мышления, способности прогнозирования действий.

Задачи:

- 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).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- Принцип развивающей деятельности: в процессе обучения игре у кадет развиваются такие мыслительные операции, как анализ и синтез, умение прогнозировать результаты своих действий и последствия этих действий.
- Принцип активной включенности каждого кадета в игровое действие.
- Принцип доступности и психологической комфортности: Программный материал излагается в игровой форме последовательно и системно, выбранная форма позволяет снять стрессобразующие факторы учебного процесса.

- Принцип минимакса – обеспечить возможность обучения каждого кадета своим темпом.
- Принцип целостного представления о мире – обучение игре в шахматы позволяет раскрыть новые взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира.
- Принцип вариативности – у кадет формируется умение осуществлять собственный выбор и применять его на практике.
- Принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение кадетами собственного опыта творческой деятельности.

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у кадет проходит через ряд этапов репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- Игровой, наглядный и репродуктивный методы.

Они применяются при работе с шахматными фигурами, изучение шахматной доски, обучению правилам игры, реализации материального перевеса.

- Продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, кадет овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции – мотив – идея – расчет – ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.
- Частично-поисковый. При изучении дебютной теории является основным методом.
- Творческий метод, для совершенствования тактического мастерства кадет (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определённые тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
- Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает кадету выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности кадет в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
- Теоретические занятия, шахматные игры.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

Участники программы:

Участниками программы являются кадеты 5-6 классов. Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН. Группы укомплектованы учащимися в количестве 10-11 человек, режим работы не превышает 4 часов в месяц.

Реализация программы «Шахматы детям» осуществляется на базе Кедрового кадетского корпуса.

Образовательный цикл 2 года, направленность программы - физкультурно-спортивная.

Наполняемость учебных групп и режим работы.

Год обучения	Возраст	Кол-во групп.	Кол-во детей в группе	Количество учебных часов в неделю	Продолжительность занятия
1	11-12 лет	4	11	4	45 мин.
2	12-13 лет	4	11	4	45 мин.

Соотношение разделов программы в годичном цикле.

	1 год обучения	2 год обучения
РАЗДЕЛЫ ПРОГРАММЫ		
Теория	13	12
Практикум	21	22
ВСЕГО	34	34

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов**:

- **Принцип развивающей** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- **Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:
 1. При знакомстве с шахматными фигурами.
 2. При изучении шахматной доски.
 3. При обучении правилам игры;
 4. При реализации материального перевеса.
- Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.
- При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

- На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
- **Метод проблемного обучения**. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Содержания теоретического раздела программы:

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен кадетам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

Особенность программы в том, что на **первом году** обучения кадет делает первые шаги в мире шахмат. Кадеты знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, шахматной нотацией, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

Содержание **второго года** обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; учатся решать шахматные задачи.

На занятиях используются видео уроки по темам урока, обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Кадеты овладевают знаниями и навыками, способствующими выполнению 3-4 спортивных разрядов. Принимают участие в соревнованиях различного уровня.

Формируемые УУД.

Личностные УУД.

Самоопределение (мотивация учения).

Смыслообразование («какое значение, смысл имеет для меня учение»). Нравственно-этическое оценивание (оценивание усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей, обеспечивающее личностный моральный выбор).

Познавательные УУД.

Общеучебные

- формирование познавательной цели;
- поиск и выделение информации; - знаково-символические; - моделирование.

Логические

- анализ с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез как составление целого из частей, восполняя недостающие компоненты;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие, выведение следствий;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений;
- доказательство;
- выдвижение гипотез и их обоснование.

Коммуникативные УУД.

Планирование (определение цели, функций участников, способов взаимодействия).
Разрешение конфликтов (выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация).
Управление поведением партнёра, точность выражать свои мысли (контроль, коррекция, оценка действий партнёра, умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли).

Регулятивные УУД.

Целеполагание (постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено кадетами, и того, что еще неизвестно).

Планирование (определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий).

Прогнозирование (предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик).

Контроль (в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона).

Коррекция (внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случаях расхождения эталона, реального действия и его продукта). Оценка.

Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ученика, 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).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Кадеты, закончившие обучение по программе «Шахматы», совершенствуют свои знания, умения и навыки, занимаясь в шахматном клубе «Белая ладья», организованном на базе корпуса.

Педагогический контроль.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

. Контроль эффективности осуществляется при выполнении *диагностических заданий и упражнений, спомощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.*

Учебно-тематический план для групп 1-го год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов
		Теория	Практика	
1.	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматная доска.	1	-	1
2. 3	Шахматные фигуры.	4	4	8
	□ Благородные пешки черно-белой доски.	1	1	2
4.5	□ Король - самая важная, главная фигура.	1	1	2
6.7	□ Ладья. Конь. Слон.	1	1	2
8.9	□ «Могучая фигура» Ферзь	1	1	2

10	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	1	-	1
11.12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	1	1	2
13.14.15	Мат - цель игры.	1	2	3
16.17.18.19	Техника матования одинокого короля.	1	3	4
20.21.	Ничья.	1	1	2
22.23.	Рокировка.	1	1	2
24.25.26.27 . 28.29.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.	1	5	6
30.31.32. 33.34	Короткие шахматные партии.	1	4	5
	<i>Итого:</i>	13	21	34
	Практика.			
	<input type="checkbox"/> Решение шахматных задач.		8	8
	<input type="checkbox"/> Практическая игра.		13	13
	Итого часов:	13	21	34
	Всего по плану:	34 ч.		

Учебно-тематический план для групп 2-го года обучения.

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов		Всего
		Теория	Практика	
1.	Введение. Из истории шахмат. Этика шахматной борьбы.	1	-	1
2. 3.	Шахматная партия. Правила шахматной игры.	1	1	2
4.5.6.7.8	Тактика.	1	4	5
9.10.11.	Шахматные комбинации.	1	2	3

12	Стратегия.	1	-	1
13.14.15	Эндшпиль.	1	2	3
16.17. 18.19	Как разыгрывать дебют? Основные цели дебюта.	1	3	4
20.21.22	Развитие фигур и борьба за центр в дебютах: - дебют четырех коней; -защита двух коней.	1	2	3
23.24	Шотландская партия; Испанская партия.	1	1	2
25.26	Французская защита. Защита Кара-Кони.	1	1	2
27.28	Сицилианская защита	1	1	2
29.30	Ферзевый гамбит.	1	1	2
	<i>Практикум:</i> • Упражнения, тренирующие память, внимание, воображение.		4	4
31.32	• Решение шахматных задач и упражнений, (работа с диаграммами)		2	2
33.34	• Практическая игра.		2	2
	<i>Итого:</i>	12	22	22
	Итого:	12	22	22
	Всего по плану:	34		

**Содержание практического раздела
программы.1-й год обучения.**

Задачи:

- 1) Привитие навыков самостоятельной работы, развитие творческого мышления.

2) Развитие внимания, памяти, логического мышления и способности к концентрации внимания, развитие интеллектуальных способностей.

3) Освоение азов игры в шахматы.

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, разрезная шахматная доска, демонстрационная шахматная доска и фигуры, комплекты шахмат.

- ***Первое знакомство с Шахматным королевством.***

Из истории шахмат.

Возникновение и родина шахмат.

Начальные сведения.

- ***Шахматная доска - поле шахматных сражений:***

Знакомство с основными понятиями:

Горизонтали,

Вертика

ли

Диагона

ли

Центр,

фланги.

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.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ. (Например: "Диагональ e1 - a5").

"Какого цвета поле?" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

"Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

- ***Шахматные фигуры. Первое знакомство.***

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

Начальная позиция.

Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: "Ферзь любит свой цвет".

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

- **ПЕШКИ**

Благородные пешки черно-белой доски. «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.

«Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

"Игра на уничтожение", "Атака неприятельской фигуры".

- **КОРОЛЬ**

Самая важная, главная фигура.

Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

- **ЛАДЬЯ**

Прямолинейная,
бесхитростная. Ход,
взятие.

Дидактические игры и задания:

Одна против пешек. Лабиринт. "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Кратчайший путь".

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», "Сними часовых",
«Атака неприятельской фигуры».

- **СЛОН**

Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Где сильнее: на краю, в центре, в углу?

Легкая и тяжелая фигура.

Ладья против слона.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

- **ФЕРЗЬ**

«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.

Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол.

Ферзь против ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

- **КОНЬ**

«Прыг, скак и вбок». Ход, взятие, сила.

Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк.

Игра конем на усеченной доске.

Центр, край, угол.

Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля"

- **Относительная ценность фигур.**

Ценность фигур.

Сравнительная сила фигур.

Достижение материального перевеса.

Дидактические игры и задания:

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

"Выигрыш материала". Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

"Защита". В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

- **Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.**

Что такое шах. Понятие о шахе.

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

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.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

- ***Мат - цель игры.***

Техника матования одинокого короля:

Две ладьи против короля.

Ферзь и ладья против короля.

Король и ферзь против короля.

Король и ладья против короля.

Дидактические игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Решение шахматных задач и упражнений.

- ***Ничья.***

Варианты ничьей.

Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Дидактическое задание:

"Пат или не пат".

- ***Рокировка.***

Длинная и короткая рокировка.

Правила рокировки.

Дидактическое задание:

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

- ***Шахматная партия.***

Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения.

- ***Короткие шахматные партии.***

- ***Практика.***

Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

Решение шахматных задач.

"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.

"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.

Ожидаемые результаты.

К концу первого учебного года учащиеся -знают: - шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья. знакомятся с историей возникновения шахматной игры,

- название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, - правила хода и взятия каждой фигурой.

- различают: диагональ, вертикаль, горизонталь;

Особенность программы в том, что на **первом году** обучения ученик делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

2-й год обучения: Содержание **второго**

года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; учатся решать шахматные задачи.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

ЗАДАЧИ:

-
- 1) Научить детей следить за развитием событий на шахматной доске.
 - 2) Научить оценивать позицию, ход.
 - 3) Познакомить с шахматной нотацией.
 - 4) Научить решать шахматные задачи в 1-2 хода.
 - 5) Научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил.
 - 6) Познакомить с творчеством выдающихся шахматистов.

1. Введение. Из истории шахмат.

Этика шахматной борьбы.

Выдающиеся шахматисты нашего времени.

Алехин, Чигорин, Карпов..

Короткие шахматные партии.

Шахматная нотация.

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация.

Запись шахматной партии. Запись позиции, начального положения.

2. Матование одинокого короля.

Мат различными фигурами. Мат в один ход. Мат в два хода.

Мат Ферзем и ладьей.

Мат 2 ладьями. Сторож и охотник. План матования.

Мат Ферзем. Вдох-выдох.

План. Мат Ладьей.

ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактически, игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. "Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

3. Тактика.

□ Понятие о тактике и комбинации.

4. Основные тактические приемы:

- связка и виды связок. Как освободиться от связки?
- двойной удар; - вилка;
- вскрытое нападение: что таится за безобидной внешностью?
- вскрытый шах;
- двойной шах;
- использование слабости последней горизонтали;
- разрушение пешечного прикрытия;
- превращения пешки;
- ограничение подвижности; - форсирующие ходы.

5. Шахматные комбинации.

- Комбинации на «завлечение».
- Комбинации на «отвлечение».
- Хитрая механика - «мельница». *Дидактические игры и задания:*

"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

"Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

"Выиграш материала". Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

6. Стратегия.

Определение стратегии.

Принципы реализации материального преимущества.

Взаимодействие фигур

Нападение на незащищенного Короля

7. Эндшпиль.

- Основные идеи эндшпиля.
- Реализация преимущества.
- Эндшпиль в практической партии.
- Пешечный эндшпиль. (Пешечные окончания - король и пешка против короля, правило квадрата, оппозиция, цугцванг, король и пешка против короля и пешки, отдаленная проходная, пешечный прорыв).
- Решение задач и этюдов.

8. Дебют.

- Как начинать шахматную партию. Дебют и его задачи.
- Приемы разыгрывания дебюта.
- Дебютные ошибки.
- Ловушки в дебюте.
- Классификация дебютов.

Дидактические игры и задания:

"Мат в 1 ход", "Поставь мат в 1 ход neroкированному королю", "Поставь детский мат" Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

"Защита от мата" Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход.

"Выведи фигуру" Здесь определяется, какую фигуру, на какое поле лучше развить.

9. Выдающиеся шахматисты нашего времени.

Алехин, Чигорин, Карпов..

10. Занимательные шахматные истории.

Сказка о том, как на Руси в шахматы играли. История о золотом веке шахмат.

15. Практикум.

Учебно-тренировочные занятия.

Решение шахматных задач и упражнений.

Игровая практика.

Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).

Игровая практика с записью шахматной партии.

Дидактические задания:

"Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата", "Выведи фигуру".

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

"Поставить мат в 1 ход "повторюшке". Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

"Мат в 2 хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в 2 хода.

"Выигрыш материала", "Накажи "пешкоода". Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

"Можно ли побить пешку?". Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

"Захвати центр". Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

"Можно ли сделать рокировку?". Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

"В какую сторону можно рокировать?". В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

"Чем бить черную фигуру?". Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения

пешек.

"Сдвой противнику пешки". Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

"Выигрыш материала". Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

"Сделай ничью" Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

"Мат в 2 хода". Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

"Выигрыш фигуры". Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

"Квадрат". Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

"Проведи пешку в ферзи". Тут требуется провести пешку в ферзи.

"Выигрыш или ничья?". Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

"Куда отступить королем?". Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

"Путь к ничьей". Точной игрой надо добиться ничьей.

Ожидаемые результаты.

К концу второго года обучения кадеты

должны:*ЗНАТЬ:*

- правила игры.

Уметь:

- записывать шахматную партию;

- пользоваться шахматными часами;

- проводить комбинации;

- владеть техникой матования одинокого короля.

Лист корректировки рабочей программы

Класс	Название раздела, темы	Дата проведения по плану	Причина корректировки	Корректирующие мероприятия	Дата проведения по факту

Календарно-тематический план – 1 год обучения

№ урока	Наименование разделов и тем	Планируемая дата	Фактическая дата
1.	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматная доска.		
2. 3	Шахматные фигуры.		
	□ Благородные пешки черной и белой доски.		
4.5	□ Король - самая важная, главная фигура.		
6.7	□ Ладья. Конь. Слон.		
8.9	□ «Могучая фигура» Ферзь		
10	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.		
11.12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.		
13.14.15	Мат - цель игры.		
16.17. 18.19.	Техника матования одинокого короля.		
20.21.	Ничья.		
22.23.	Рокировка.		
24.25.26. 27.28.29.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.		
30.31.32. 33.34	Короткие шахматные партии.		

Календарно-тематический план для групп 2-го года обучения.

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов	
		Планируемая дата	Фактическая дата
1.	Введение. Из истории шахмат. Этика шахматной борьбы.		
2. 3.	Шахматная партия. Правила шахматной игры.		
4.5.6.7.8.	Тактика.		
9.10.11.	Шахматные комбинации.		
12	Стратегия.		
13.14.15.	Эндшпиль.		
16.17. 18.19	Как разыгрывать дебют? Основные цели дебюта.		
20.21.22	Развитие фигур и борьба за центр в дебютах: - дебют четырех коней; -защита двух коней.		
23.24	Шотландская партия; Испанская партия.		
25.26	Французская защита. Защита Кара-Кони.		
27.28	Сицилианская защита		
29.30	Ферзевый гамбит.		

	<i>Практикум:</i> <ul style="list-style-type: none">Упражнения, тренирующие память, внимание, воображение.		
31.32	<ul style="list-style-type: none">Решение шахматных задач и упражнений, (работа с диаграммами)		
33.34	<ul style="list-style-type: none">Практическая игра.		