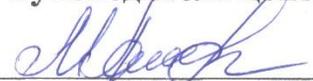


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Краснооктябрьская средняя общеобразовательная школа имени Расула Гамзатова»
Кизлярского района Республики Дагестан

Согласовано:

Руководитель центра «Точка роста»

 /Гаджиев М. А./

от «31» августа 2021 г.

Утверждено:

Директор школы

 /Исмаилов Г. А./

от «31» августа 2021 г.



Общеобразовательная общеразвивающая программа
дополнительного образования технической направленности
«В стране шахмат»

Класс: 5, 6
Всего: 34 ч., 1 час в неделю
Составитель: Исмаилов А. Г.

Пояснительная записка:

Общеобразовательная программа дополнительного образования по шахматам «**В стране шахмат**» разработана с учетом современных требований, т.к. человечеству придётся решать ряд сложнейших проблем, связанных с жизнью на планете. Справиться с этим могут только высокообразованные и высоконравственные люди. Поэтому так необходимо повышение интеллектуального потенциала человечества.

Общеобразовательная программа дополнительного образования по шахматам «**В стране шахмат**» для обучающихся 5-9 классов разработана в соответствии: - с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (2019г.); - авторской программы «Шахматы» автор А. А. Тимофеев, (Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н. Ф. Виноградовой 5-9 класс, Москва Издательский центр «Вентана - Граф» 2018 год). с образовательными потребностями и запросами участников образовательного процесса, особенностями обучающихся, профессиональными возможностями педагога, состоянием учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса. Данная программа тесно связана со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале: философский аспект, теория множеств, информатика, математика и в частности геометрия. Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Актуальность программы обусловлена тем, что в школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности 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. Так же - это одна из самых эффективных игр, способствующих интеллектуальному развитию человека. Шахматы положительно влияют на совершенствование многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Продолжительность реализации программы - 2 часа в неделю (34 учебные недели). Численный и возрастной состав кружка «Шахматы» детей от 11 лет до 18 лет - от 10 до 15 человек.

Цель программы:

Целью общеобразовательной программы дополнительного образования является, создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- - создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- - формирование универсальных способов мыслительности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- - воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Участники программы:

Участниками общеобразовательной программы дополнительного образования являются дети старшего школьного возраста 10-14 лет, посещающие общеобразовательную школу. Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН. Группы укомплектованы учащимися в количестве не более 15 человек, режим работы не превышает 2 часа в неделю.

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.

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, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Особенности содержания программы:

Дополнительная образовательная программа по шахматам «**В стране шахмат**» разработана на основе авторской программы И. Г. Сухина

«Шахматы в школе» и модифицирует данную программу, рекомендованную Министерством образования Российской Федерации и опубликованную в "Программах общеобразовательных учреждений для старших классов (5 - 9) в двух частях. Часть вторая". - М.: Просвещение, 2015, 3-е издание, с. 370 - 392.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, 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 перечень диафильмов, рекомендательный список художественной литературы, которую можно читать на занятиях, и список методической литературы для учителя.

Материально-техническое обеспечение программы:

- три шахматных столов со стульями;
- комплект для обучения шахматам (шахматная доска, часы).

Планируемые результаты:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, 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.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Ценность шахматных фигур	3 ч.	25 – 30 минутна каждом занятии 3 ч.	3 ч.
II.	Анализ и оценка позиции.	4 ч.		4 ч.
III.	Шахматная комбинация.	14 ч.		14 ч.
IV.	Техника матования одинокого короля	5 ч.		5 ч.
V.	Достижение мата без жертвы материала	5 ч.		5 ч.
VI.	Обобщение	3 ч.		3 ч.
	Итого:	34 ч.		34 ч

Календарно-тематическое планирование программного материала.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Ценность шахматных фигур. 3 ч.			
1.		Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. <i>Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i> Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).</i> Игровая практика.
2.		Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш коня).</i> Игровая практика.
3.		Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Достижение материального перевеса. <i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки).</i> Способы защиты. <i>Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры).</i> Игровая практика.
II. Анализ и оценка позиции. 4 ч.			
1.(4.)		Правила игры в миттельшпиле.	Четыре правила В. Стейница.
2.(5.)		Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции.	Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).
3.(6.)		Анализ и оценка позиции. Практическое занятие. Решение задач	Практическое занятие. <i>Дидактические задания «Самый слабый пункт.», «Вижу цель!».</i>
4.(7.)		Анализ и оценка позиции. Практическое занятие.	Практическое занятие. <i>Дидактические задания «Самый слабый пункт.», «Вижу цель!».</i>

III. Шахматная комбинация. 14 ч.			
1.(8.)		Понятие о шахматной комбинации.	Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации.
2.(9.)		Пути поиска комбинации.	Типичный путь нахождения комбинации по схеме «мотив - средства - тема» , путь нахождения комбинации «мотив - тема - средства» .
3.(10.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема отвлечения .	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
4.(11.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема завлечения .	Матовые комбинации. Тема завлечения . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
5.(12.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема блокировки .	Матовые комбинации. Тема блокировки . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
6.(13.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема связки .	Матовые комбинации. Тема связки . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
7.(14.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия .	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
8.(15.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства .	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
9.(16.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема перекрытия .	Матовые комбинации. Тема перекрытия . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.

10.(17.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема уничтожения защиты .	Матовые комбинации. Тема уничтожения защиты . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
11.(18.)		Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема «рентгена» . Тема «батареи» .	Матовые комбинации. Тема «рентгена» . <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
12.(19.)		Шахматная комбинация. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».</i> Игровая практика.
13.(20.)		Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание «Проведи комбинацию».
14.(21.)		Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактическое задание «Проведи комбинацию». Игровая практика.
IV. Техника матования одинокого короля. 5 ч.			
1.(22.)		Техника матования одинокого короля.	Две ладьи против короля, «линейный» мат. <i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
2.(23.)		Техника матования одинокого короля.	Ферзь и ладья против короля. <i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
3.(24.)		Техника матования одинокого короля.	Ферзь и король против короля. <i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.

4.(25.)		Техника матования одинокого короля.	Ладья и король против короля. <i>Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в одинход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».</i> Игровая практика.
5.(26.)		Техника матования одинокого короля.	Решение заданий.
V. Достижение мата без жертвы материала. 5 ч.			
1.(27.)		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. <i>Цугцванг.</i>	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. <i>Цугцванг.</i> <i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода».</i> Защита от мата. <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
2.(28.)		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
3.(29.)		Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Решение заданий. Защита от мата. <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
4.(30.)		Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата. <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
5.(31.)		Достижение мата без жертвы материала.	Решение заданий на мат в два хода. Защита от мата <i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика.
VI. Обобщение. 3 ч.			
1. (32.)		Повторение материала	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра
2. (33.)		Повторение материала	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра
3. (34.)		Повторение материала	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра

