Министерство образования и молодежной политики Свердловской области

Управление образования Администрации Сысертского городского округа

МАОУ «Средняя общеобразовательная школа № 10»

д. Большое Седельниково

Принята Утверждаю:

на заседании педагогического совета Директор МАОУ «СОШ №10»

от « » 2022 г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О.В. Дзюба

Протокол № Приказ № 33/28-ОД от « » 202 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**физкультурно-спортивной направленности**

**«Ход конём»**

**Возраст обучающихся: 7-14 лет**

**Срок реализации: 4 года**

Автор-составитель: Усманова Е.В.,

педагог дополнительного образования

д. Большое Седельниково, 2024

**Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы**

1. **Пояснительная записка**

**Направленность программы** – физкультурно-спортивная.

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» ориентирована на развитие и совершенствование у обучающихся уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Дополнительная общеразвивающая программа (далее – Программа) разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р);

- приказ Министерство просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ / приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка».

**Актуальность и педагогическая целесообразность.** Для настоящего времени характерно усиление роли интеллектуального труда, внедрение информационных технологий. Шахматы захватывают тем, что эта одна из немногих интеллектуальных игр, где человек может помериться силами в справедливом умственном поединке, в творческом соревновании.

При обучении игре в шахматы у детей развиваются такие черты характера, как сила воли, усидчивость, целеустремлённость, дисциплина мысли, умение достойно проигрывать и извлекать уроки из допущенных ошибок. Для учащихся ценно то, что на определённом этапе совершенствования игры в шахматы, они приучаются самостоятельно работать с книгой, добывать знания, что в дальнейшей жизни позволяет им быть успешными.

**Новизна** данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (шахматные этюды и задачи, разбор сыгранных партий), активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся. Во время игры в шахматы учащиеся учатся рассуждать, делать выводы, творчески подходить к решению поставленных задач, выстраивать логические цепочки, что важно для будущего самоопределения.

**Отличительные особенности программы.** Главной отличительной особенностью программы «Ход конём» является потенциальная подготовка учащихся к традиционно проводимым школьным, муниципальным, областным и всероссийским соревнованиям.

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. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятие игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

**Адресат программы.** Программа адресована для обучающихся в возрасте 7-14 лет. В группы зачисляются все желающие, в зависимости от уровня подготовки и наличия свободных мест.

**Срок реализации программы** – 4 года.

**Режим занятий:** Занятия проводятся – 1 раз в неделю по 1 часу, количество учебных занятий в год – 35 часов.

**Продолжительность занятий** в группах устанавливается в соответствии с санитарными нормами и правилами. Продолжительность учебного занятия при реализации дополнительной общеразвивающей программы по шахматам рассчитана в академических часах (академический час – 45 мин).

**Формы и методы организации занятий:**

Занятия проводятся с группой до 10 человек.

**Формы организации детей на занятии**: групповая с организацией индивидуальных форм работы внутри группы, в парах.

**Формы проведения занятий:** фронтальная, практическая, комбинированная, соревновательная.

**Основной формой образовательного процесса** является занятие, которое включает в себя часы теории и практики-тренировки.

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индивидуальные и проблемно-поисковые. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала.

**Основные формы и средства обучения:**

- Практическая игра;

- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;

- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

- Разбор ранее сыгранных партий;

- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки;

- Участие в турнирах и соревнованиях.

**Объем программы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название ДОП** | **1 год обучения** | **2 год обучения** | **3 год обучения** | **4 год обучения** |
| Количество  часов в  неделю/год | Количество  часов в  неделю/год | Количество  часов в  неделю/год | Количество  часов в  неделю/год |
| Дополнительная  общеразвивающая  программа «Ход конём» | 1/35 | 1/35 | 1/35 | 1/35 |
| **ИТОГО за 4 года** | **140 часов** | | | |

**Уровень** освоения содержания программы: стартовый (ознакомительный) (1 год обучения), базовый (2-4 год обучения).

1. **Цель и задачи общеразвивающей программы**

**Цель программы:** создание условий для развития творческого потенциала детей, умственных способностей, волевых и личностных качеств посредством обучения игре в шахматы.

Достижению данной цели способствует решение следующих **задач**:

*Образовательные:*

1. Овладение учащимися знаниями теории и практики шахматной игры.

2. Формирование и развитие у учащихся на основе теоретических и практических занятий навыков ведения шахматной борьбы при помощи коллективного обсуждения шахматной стратегии и тактики.

3. Формирование навыков индивидуального и коллективного творчества.

4. Подготовка к успешным выступлениям на различных соревнованиях.

5. Выявление способных и талантливых обучающихся для дальнейшего совершенствования спортивного мастерства.

6. Использование новейших электронных и компьютерных технологий для изучения и получения учащимися шахматного опыта.

*Развивающие*:

1. Развитие у обучающихся инициативы, логики, памяти, внимания, пространственного мышления, индивидуальности, самообладания, самостоятельности, эстетического вкуса и понимания красоты шахматных этюдов и комбинаций.

2. Развитие мотивации личности к познанию и творчеству.

3. Развитие личностного потенциала.

4. Развитие коммуникативных навыков и качеств личности.

5. Формирование навыков здорового образа жизни.

6. Развитие качеств «сильной личности», уверенности в себе.

*Воспитательные*:

1.Воспитание общекультурных компетенций: умение применять на практике полученные шахматные знания, применять теорию на соревнованиях, грамотно вести шахматную борьбу за доской.

2. Воспитание и развитие интереса учащихся к шахматам, к самостоятельной работе и творчеству.

3. Формирование высоконравственного, творческого и компетентного гражданина России.

4. Формирование социально-нравственных и культурных ценностей человека.

5. Формирование устойчивой мотивации к занятиям шахматами и на участие в различных шахматных турнирах, соревнованиях района, города и области.

6.Пропаганда шахматного спорта.

7. Формирование навыка дисциплины, чувства коллективизма, ответственности.

1. **Содержание общеразвивающей программы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Учебный предмет, курс, дисциплина (модуль)** | **1 год обучения** | | | **Формы промежуточной аттестации** |
| **Теория** | **Практика** | **Всего** |
| **«Ход конем»** |  |  | **140 ч.** | Сдача контрольных тестов.  Выполнение упражнений.  Решение этюдов.  Участие в турнире, соревнованиях |

**Первый год обучения:**

**1. Шахматная доска.** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

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.

**2. Начальная расстановка фигур.** Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания:

- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

- «Найди ошибку». Педагог намеренно расставляет фигуры на доске неправильно. Ученики должны найти ошибку в расстановке.

**3. Ходы и взятие фигур.** **Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, превращение пешки.**

Дидактические игры и задания:

- "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

- "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

- "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

- "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

- "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

- "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

- "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

- "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные или белые фигуры.

- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

- "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**4. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.**

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.

- "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.

**5. Игра всеми фигурами из начального положения.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

- "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.

**Второй год обучения:**

**1.Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

**2. Шахматная нотация.** Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания:

- "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль "е"), 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 е1–а5”).

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

- “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель даёт подсказки по типу начального положения фигур (например: на вертикали, на которой находится загаданное поле, изначально стоит конь)

**3. Ценность шахматных фигур.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

- “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

- “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.

**4. 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 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.

**5. Пешечное окончание. Проведение пешек. Игра пешками против королей.**

Дидактические игры и задания:

- “Пешка на речке”. Провести пешку до края доски, отбившись от атак вражеского короля.

**6. Этапы игры.** Три этапа игры в шахматы: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. В чём их различие, задачи каждого из этапов.

Дидактические игры и задания:

- “Угадай этап”. По позиции на доске ученик должен определить этап игры.

**7.Ничья. Шесть видов ничьей. Отличия пата от мата. Как «выиграть» если проигрываешь.**

Дидактические игры и задания:

- “Настаиваю на ничьей”. Ученики должны доказать, что при наименьшем количестве фигур и скором поражении, на доске может быть ничья.

**Третий год обучения:**

1. **Основы дебюта.** Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические игры и задания

- “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат”, Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

- “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

- “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

- “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 черным мат в 2 хода.

- “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. 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.

**Четвертый год обучения:**

**1. Основы миттельшпиля.** Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические игры и задания

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

- “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

- “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

**2. Основы эндшпиля.** Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические игры и задания:

- “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые

начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

- “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.

1. **Планируемые результаты реализации программы**

***Личностные результаты:***

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

***Метапредметные результаты:***

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

***Предметные результаты:***

**Первый год обучения:**

Должны знать:

- правила поведения на занятиях по шахматам;

- сравнительную ценность фигур;

- как передвигаются фигуры;

- что такое шах и мат;

- что такое рокировка;

- шахматный этикет;

*Способ проверки: опрос, беседа.*

Должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;

- видеть открытое нападение;

- отличать шах от мата, мат от шаха.

*Способ проверки: практические задания, игры, турниры.*

**Второй год обучения:**

Должны знать:

- шесть видов ничьи;

- этапы игры;

- задачи, которые необходимо достичь в дебюте;

- задачи в эндшпиле;

- шахматную нотацию;

- понятие о двойном ударе, связке.

*Способ проверки: опрос, тестирование, беседа.*

Должны уметь:

- ставить стандартные маты в один ход на полях f7, g7, h7 и на восьмой горизонтали;

- записать сделанный ход;

- записать расставленную на доске шахматную позицию и наоборот;

- нанести простейший двойной удар;

- провести пешку до края доски при помощи короля, против короля противника;

- ставить мат ферзём и ладьёй, а также двумя ладьями;

- ставить мат ферзём и ладьёй;

- ставить мат королём и ладьёй;

*Способ проверки: практические задания, игры, турниры.*

**Третий год обучения:**

Должны знать:

- основные тактические приёмы;

- виды связок;

- отличие открытых дебютов от закрытых;

- принципы игры в дебюте;

*Способ проверки: опрос, тестирование, беседа.*

Должны уметь:

- самостоятельно решать задачи и этюды, без помощи учителя;

- проводить совместный анализ по записи сыгранной партии с педагогом;

- грамотно располагать фигуры в дебюте;

- точно разыгрывать простейшие окончания;

*Способ проверки: практические задания, игры, турниры*

**Четвёртый год обучения:**

Должны знать:

- элементы шахматной стратегии: открытая линия для ладьи, о значении седьмой и восьмой горизонтали, сдвоенных и изолированных пешках;

*Способ проверки: опрос, тестирование, беседа.*

Должны уметь:

- применять в игре основные виды тактических приёмов: двойной удар, связку, завлечение, отвлечение, уничтожение защитника, высвобождение линии (поля), изоляцию и перекрытие, игру на пат;

- выигрывать эндшпиль с лишней фигурой;

- использовать постулаты позиционной игры в практических партиях;

- самостоятельно разбирать и анализировать сыгранные партии.

*Способ проверки: практические задания, игры, турниры.*

**Раздел №2. Комплекс организационно–педагогических условий.**

1. **Календарный учебный график**

Продолжительность образовательного процесса составляет 35 учебных недели, 9 учебных месяцев. Объем программы составляет 35 часов в год. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 учебному часу. Пятидневная учебная неделя.

С 1 сентября по 15 сентября осуществляется зачисление обучающихся в группы. Образовательный процесс начинается с середины сентября и заканчивается в начале июня.

Обучение по данной программе осуществляется в течение всего учебного года, за исключением новогодних и летних каникул (Новогодние каникулы с 26.12.2022 года по 08.01.2023 года. Летние каникулы с 01.06.2023 года по 31.08.2023 года).

**1 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Месяц** | **Число** | **Тема урока** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
|  |  |  | **Шахматная доска** | **3** | **1,5** | **1,5** |
| 1 |  |  | Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 2 |  |  | Расположение доски между партнерами. Горизонтали и  вертикали | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 3 |  |  | Диагональ. Большие и короткие диагонали | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Шахматные фигуры** | **20** | **14** | **6** |
| 4 |  |  | Белые и чёрные фигуры | 1 | 1 | 0 |
| 5 |  |  | Виды шахматных фигур | 1 | 1 | 0 |
| 6 |  |  | Начальное положение | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 7 |  |  | Ладья. Место ладьи в начальном положении | 1 | 1 | 0 |
| 8 |  |  | Ход ладьи | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9 |  |  | Слон. Место слона в начальном положении | 1 | 1 | 0 |
| 10 |  |  | Ход слона | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 11 |  |  | Ладья против слона | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12 |  |  | Ферзь. Место ферзя в начальном положении | 1 | 1 | 0 |
| 13 |  |  | Ход ферзя | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 14 |  |  | Ферзь против ладьи и слона | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 15 |  |  | Конь. Место коня в начальном положении | 1 | 1 | 0 |
| 16 |  |  | Ход коня | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17 |  |  | Конь против ферзя, ладьи, слона | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 18 |  |  | Пешка. Место пешки в начальном положении | 1 | 1 | 0 |
| 19 |  |  | Ход пешки | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 20 |  |  | Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 21 |  |  | Король. Место короля в начальном положении | 1 | 1 | 0 |
| 22 |  |  | Ход короля | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 23 |  |  | Король против других фигур | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Шах** | **2** | **1** | **1** |
| 24 |  |  | Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.  Защита от шаха | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 25 |  |  | Открытый шах. Двойной шах. | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Мат** | **5** | **2,5** | **2,5** |
| 26 |  |  | Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем,  пешкой. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 27 |  |  | Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном,  конем, пешкой (простые примеры) | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 28 |  |  | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом  шахматных фигур | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 29 |  |  | Ничья, пат. Отличие пата от мата. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 30 |  |  | Рокировка. Длинная и короткая рокировка | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Шахматная партия** | **5** | **1,5** | **3,5** |
| 31 |  |  | Игра всеми фигурами из начального положения | 1 | 0 | 1 |
| 32 |  |  | Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 33 |  |  | Демонстрация коротких партий. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 34 |  |  | Повторение программного материала | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 35 |  |  | Итоговый урок | 1 | 0 | 1 |

**2 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Месяц** | **Число** | **Тема урока** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
|  |  |  | **Повторение** | **2** | **1** | **1** |
| 1 |  |  | Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы  шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 2 |  |  | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Краткая история шахмат** | **1** | **1** | **0** |
| 3 |  |  | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. | 1 | 0 | 0 |
|  |  |  | **Шахматная нотация** | **2** | **2** | **0** |
| 4 |  |  | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения | 1 | 1 | 0 |
| 5 |  |  | Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии | 1 | 1 | 0 |
|  |  |  | **Ценность шахматных фигур** | **2** | **1,5** | **0,5** |
| 6 |  |  | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | 1 | 1 | 0 |
| 7 |  |  | Достижение материального перевеса. Способы защиты | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Техника матования одинокого короля** | **4** | **2** | **2** |
| 8 |  |  | Две ладьи против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9 |  |  | Ферзь и ладья против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10 |  |  | Ферзь и король против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 11 |  |  | Ладья и король против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Пешечные окончания** | **2** | **1** | **1** |
| 12 |  |  | Проведение одинокой пешки при помощи короля | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 13 |  |  | Проведение пешечной цепочки против короля | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Этапы игры** | **3** | **3** | **0** |
| 14 |  |  | Дебют. Задачи и цели. | 1 | 1 | 0 |
| 15 |  |  | Миттельшпиль. Задачи и цели. | 1 | 1 | 0 |
| 16 |  |  | Эндшпиль. Задачи и цели. | 1 | 1 | 0 |
|  |  |  | **Достижение мата без жертвы материала** | **4** | **0,5** | **3,5** |
| 17 |  |  | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. | 1 | 0 | 1 |
| 18 |  |  | Цугцванг. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 19 |  |  | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. | 1 | 0 | 1 |
| 20 |  |  | Учебные положения на мат в два хода в дебюте. | 1 | 0 | 1 |
|  |  |  | **Ничья** | **2** | **1** | **1** |
| 21 |  |  | Шесть видов ничьей. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 22 |  |  | Методы и способы добиться ничьей. | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Шахматная комбинация** | **12** |  |  |
| 23 |  |  | Матовые комбинации. Тема отвлечения. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 24 |  |  | Матовые комбинации. Тема отвлечения. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 25 |  |  | Матовые комбинации. Тема отвлечения. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 26 |  |  | Тема разрушения королевского прикрытия. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 27 |  |  | Тема освобождения пространства и уничтожения защиты. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 28 |  |  | Тема уничтожения защиты. Тема связки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 29 |  |  | Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 30 |  |  | Тема превращения пешки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 31 |  |  | Сочетание тактических приемов. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 32 |  |  | Патовые комбинации. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 33 |  |  | Комбинации на вечный шах. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 34 |  |  | Типичные комбинации в дебюте. | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  |  |  | **Повторение** | **1** | **0** | **1** |
| 35 |  |  | Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |

**3 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Месяц** | **Число** | **Тема урока** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
|  |  |  | **Повторение и закрепление** | **12** | **4,5** | **7,5** |
| 1 |  |  | Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. | 1 | 0 | 1 |
| 2 |  |  | Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. | 1 | 0 | 1 |
|  |  |  | **Шах, мат, пат.** |  |  |  |
| 3 |  |  | Начальное положение. Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
|  |  |  | **Шахматная нотация.** |  |  |  |
| 4 |  |  | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. | 1 | 1 | 0 |
| 5 |  |  | Обозначение шахматных фигур и терминов. | 1 | 1 | 0 |
| 6 |  |  | Запись начального положения. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 7 |  |  | Краткая и полная шахматная нотация. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 8 |  |  | Запись шахматной партии. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9 |  |  | Ценность шахматных фигур. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10 |  |  | Пример матования одинокого короля. | 1 | 0 | 1 |
| 11 |  |  | Решение учебных положений на мат в два хода без  жертвы материала и с жертвой материала | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12 |  |  | Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии. | 1 | 0 | 1 |
|  |  |  | **Основы дебюта** | **23** | **7,5** | **15,5** |
| 13 |  |  | Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 14 |  |  | Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 15 |  |  | Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
| 16 |  |  | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17 |  |  | Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 18 |  |  | Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 19 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 20 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 21 |  |  | Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 22 |  |  | “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 23 |  |  | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 24 |  |  | Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего  развития фигур. “Пешкоедство”. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 25 |  |  | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 26 |  |  | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 27 |  |  | Принципы игры в дебюте. Безопасное положение  короля. Рокировка. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 28 |  |  | Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное  расположение. Какие бывают пешки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 29 |  |  | Связка в дебюте. Полная и неполная связка. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 30 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 31 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 32 |  |  | Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 33 |  |  | Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 34 |  |  | Повторение изученного о дебюте. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 35 |  |  | Повторение изученного о дебюте. | 1 | 0,5 | 0,5 |

**4 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Месяц** | **Число** | **Тема урока** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
|  |  |  | **Основы миттельшпиля** | **27** | **9,5** | **17,5** |
| 1 |  |  | Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле | 1 | 1 | 0 |
| 2 |  |  | Связка в миттельшпиле. Двойной удар | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 3 |  |  | Открытое владение. Открытый шах. Двойной шах | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 4 |  |  | Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
| 5 |  |  | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 6 |  |  | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 7 |  |  | Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 8 |  |  | Темы связки, “рентгена”, перекрытия. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9 |  |  | Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 11 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 12 |  |  | Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 13 |  |  | Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
| 14 |  |  | Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. | 1 | 1 | 0 |
| 15 |  |  | Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
| 16 |  |  | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 18 |  |  | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 19 |  |  | Решение заданий. Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
| 20 |  |  | Матование двумя слонами (простые случаи). | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 21 |  |  | Матование слоном и конем (простые случаи) | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 22 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 23 |  |  | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата” | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 24 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
| 25 |  |  | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 26 |  |  | Конь и пешка против короля | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 27 |  |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 | 0 | 1 |
|  |  |  | **Основы эндшпиля** | **4** | **1,5** | **2,5** |
| 28 |  |  | Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле | 1 | 1 | 0 |
| 29 |  |  | Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
| 30 |  |  | Повторение программного материала | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 31 |  |  | Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
|  |  |  | **Разбор сыгранных партий** | **4** | **1,5** | **2,5** |
| 32 |  |  | Анализ партии при помощи шахматных программ | 1 | 1 | 0 |
| 33 |  |  | Запись своих партий и их анализ | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 34 |  |  | Игровая практика | 1 | 0 | 1 |
| 35 |  |  | Игровая практика | 1 | 0 | 1 |

1. **Условия реализации общеразвивающей программы**

**Материально-техническое обеспечение:**

Основной учебной базой для проведения занятий является учебный кабинет

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Оборудование и технические средства | Количество (шт.) |
| 1 | Доска шахматная, демонстрационная с фигурами на магните (черные и белые) | 1 шт. |
| 2 | Шахматный стол (с комплектом фигур) | 3 шт. |
| 3 | Комплект для обучения шахматам | 3 шт. |
| 4 | Часы шахматные | 3 шт. |
| 5 | Комплект мебели (стол+стулья) | 15 шт. |
| 6 | Проектор | 1 шт. |
| 7 | Компьютер | 1 шт. |

**Требования к помещению:**

* помещение для занятий и освещение в них, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
* столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

**Кадровое обеспечение:**

* Теоретические и практические занятия реализуются педагогом дополнительного образования Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

1. **Формы аттестации и оценочные материалы**

Контрольно-оценочная деятельность в рамках промежуточной и итоговой аттестации.

Целью промежуточной аттестации является:

- диагностика уровня освоения образовательной программы обучающимися.

Основными критериями оценки являются: регулярность посещения занятий, положительная динамика развития умственных качеств занимающихся, уровень освоения теоретических и практических умений по основам шахмат. Сдача контрольных тестов проводится во время учебно-тренировочного занятия, посвящённого игровой практике.

Способы фиксации учебных результатов программы:

- диплом;

- грамота;

- протокол соревнований.

Виды контроля:

- Предварительный контроль (проверка остаточных знаний обучающихся на начало учебного года). Проводится в начале года в виде фронтального, индивидуального и группового опроса по всем видам учебной деятельности, выполнение упражнений, решение комбинаций и этюдов).

- Текущий контроль (проводится на каждом занятии в виде проверки домашнего задания, выполнения упражнений, решения этюдов).

- Тематический контроль (проводится по мере освоения каждой учебной темы). Включает фронтальный устный опрос, а также различные виды деятельности при индивидуальном и групповом опросе).

- Итоговый контроль (заключительная проверка знаний, умений, навыков в конце учебного года). Участие в турнире, соревнованиях).

Критерии оценки учебных результатов программы.

Работа обучающихся оценивается по результатам освоения программы (высокий, средний и низкий уровни). По предъявлению знаний, умений, навыков. Возможности практического применения в различных ситуациях - творческого использования.

|  |  |
| --- | --- |
| Высокий уровень освоения программы | Обучающийся демонстрирует высокую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; показывает широкие возможности практического применения в собственной творческой деятельности приобретенных знаний умений и навыков. |
| Средний уровень освоения программы | Обучающийся демонстрирует достаточную заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; может применять на практике в собственной творческой деятельности приобретенные знания умения и навыки |
| Низкий уровень освоения программы | Обучающийся демонстрирует слабую заинтересованность в учебной и творческой деятельности, которая является содержанием программы; не стремится самостоятельно применять на практике в своей деятельности приобретенные знания умения и навыки. |

1. **Методические материалы**

Образовательный процесс осуществляется в очной форме.

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. словесные (беседа, опрос, дискуссия и т.д.);
2. игровые;
3. метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение ее самостоятельно или группой);
4. наглядные:

* демонстрация видео-инструкций;
* использование технических средств;

1. практические:

* практические задания;
* анализ и решение проблемных ситуаций и т.д.

1. **Перечень методических материалов, литературы.**

Для педагога:

1. Сухин И. Шахматы в начальной школе. Первый год обучения АСТ 2018г.

2. Сухин И. Шахматы в начальной школе. Второй год обучения АСТ 2018г.

3. Сухин И. Шахматы. Полный курс для детей АСТ 2017г.

4. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы». - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002.

5. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 2006.

6. Гогаев, Ержанов, Ерофеев. Начальная тактика: первый год обучения. Изд. Андрей Ельков 2019г.

7. Леонид Битно. Шахматы: арифметические и логические задачи. Феникс 2020г.

8. С. Иващенко. Учебник шахматных комбинаций. Том 1, Том 2. Русский шахматный дом 2018г.

9. С. Лысенко. Беседы с шахматным психологом. Русский шахматный дом 2017г.

10. https://chessmatenok.ru/ Образовательный портал «Шахматы с Жориком»

11. Шахматы в школе: учеб. пособие для общеобразовательных организаций / Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова. — М.: Просвещение.

12. Шахматы. Начальный курс. 5-6 классы: учебник/ П.А. Чернышев, М.И. Викерчук, И.В. Глек, А.С. Виноградов. – М.: Дрофа, 2020.

Для обучающихся:

1. Сухин И. Шахматы в начальной школе. Задачник 2019г.

2. Сухин И. Шахматы для детей АСТ 2014г.

3. Леонид Битно. Шахматы: арифметические и логические задачи. Феникс 2020г.

4. https://lichess.org/ Шахматный портал, для самостоятельной тренировки, решения задач и

изучения координат.

5. https://chessmatenok.ru/ Образовательный портал «Шахматы с Жориком» для решения задач и

самостоятельного изучения дебютов.

6. <https://chesslessons.ru/> Образовательный портал Интерактивные уроки по шахматам.

7. <https://xn--80atdl2c.xn--80aaptfdq4ay2af9a.xn--p1ai/> Образовательный портал «Шахматы в школе».