

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Пычасская средняя общеобразовательная школа»
Можгинского района Удмуртской Республики

Принято на заседании
Педагогического совета школы
Протокол № 1 от 30.08.2023г.

Утверждаю.
Директор школы
Т.В.Мазилкина



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
«Юный шахматист»**

Физкультурно-спортивной направленности

Возраст детей: 10-14лет

Срок реализации: 1год.

Автор – составитель:

Березин С.В.

педагог дополнительного образования

2023 год

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный шахматист» разработана в соответствии с требованиями нормативных документов и на основании Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (утверждено приказом директора МБОУ «Пычасская СОШ» от 30 августа 2023 года № 153-од.

Направленность программы: физкультурно-оздоровительная

Актуальность. Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство и умственного развития, формирования внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Актуальность программы заключается в том, что

- при серьёзном увлечении шахматами у обучающихся уменьшается рассеянность на занятиях, появляется интерес к книге (шахматы – «книжный вид спорта»), к компьютерным программам для изучения теории игры;
- развивается у юных шахматистов аналитические способности. От анализа шахматных позиций они постепенно переходят к анализу ситуаций, с которыми они сталкиваются в жизни.
- обучение игре в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников,
- открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа;
- расширяется круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации

Новизна программы.

Новизна представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Кроме того, отличительные особенности программы «Шахматы» от других уже существующих заключается в том, программа вариативна, может корректироваться в ходе деятельности самого обучающегося. Юный шахматист с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формирует цели, отбирает тематику, составляет план работы с учётом своих индивидуальных качеств. Эффективность и педагогическая целесообразность заключается в том, что в реализуемой программе «Юный шахматист» осуществляется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении обучающимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а так же настойчивости в достижении цели и самостоятельной работы.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Программа предусматривает 108 часов занятий в течение года – по 3 часа в неделю.

Возраст детей

Данная программа рассчитана на детей в возрасте 10-14 лет.

Условия набора.

К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний, посещающие общеобразовательную школу.

Наполняемость группы — **20 человек.**

Формы организации детей: индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая (при подготовке детей к соревнованиям).

Цель: Подготовка юных шахматистов, владеющих базовыми навыками стратегии, тактики и техники шахматной борьбы, основами общей шахматной культуры.

Задачи программы:

- обучение детей знаниям основных стратегических и тактических идей большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре, и навыкам построения своего дебютного репертуара
- формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы;
- формирование установки на здоровый образ жизни;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;

1.3 Содержание

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов
		Теория	Практика	
1.	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	—	2
2.	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.	2	—	2
3.	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	3	3	6
4.	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	3	6	9
5.	Благородные пешки черно-белой доски.	3	6	9
6.	Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	2	5	7
7.	Ладья.	2	5	7
8.	Слон.	2	5	7
9.	«Могучая фигура» Ферзь.	2	6	8
10.	Конь.	2	6	8
11.	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	1	1	2
12.	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	2	6	8
13.	Мат – цель игры.	2	6	8
14.	Техника «матования» одинокого короля.	2	5	7
15.	Ничья. Пат.	2	5	7
16.	Рокировка.	2	5	7
17.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта.	2	4	6
18.	Короткие шахматные партии. Сеансы одновременной игры.	4	4	8
19.	Занимательные страницы шахмат. Конкурсы решения задач, этюдов.	4	6	10
20.	Спортивно-массовые мероприятия. Соревнования.	3	7	10
	Итого:	47	61	108

Содержание программы

1. Вводные занятия. Техника безопасности.

Теория: Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

2. Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.

Теория: Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

3. Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.

Теория: Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями:

- Горизонтали
- Вертикали
- Диагонали
- Центр, фланги.

Практика:

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.

Игра «Почтальон».

4. Шахматные фигуры. Первое знакомство.

Теория: Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!».

Практика:

Дидактические игры и задания

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

5. Благородные пешки черно-белой доски.

Теория: «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика:

Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Дидактические игры и задания

«В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

6. Король — самая важная, главная фигура.

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

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

7. Ладья.

Теория: Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Практика:

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».

8. Слон.

Теория: Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика:

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».

9. «Могучая фигура» Ферзь.

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Практика:

Дидактические игры и задания

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

10. Конь.

Теория: «Прыг, скок 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.

Практика:

Дидактические игры и задания

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

11. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Практика:

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.

12. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Теория: Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика: 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.

13. Мат – цель игры.

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

Практика: Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количества полей для отхода.

Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

14. Техника матования одинокого короля

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика:

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.

15. Ничья. Пат.

Теория: Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Практика:

Дидактическое задание

«Пат или не пат».

16. Рокировка.

Теория: Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика:

Дидактическое задание

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

17. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.

Теория: Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.

Практика: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

18. Короткие шахматные партии.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: «Ферзь любит свой цвет».

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

Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.

Практика:

Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

Дидактические игры и задания

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

19. Занимательные страницы шахмат.

Теория: Шахматные сказки.

Практика.

Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

Решение шахматных задач. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.

20. Спортивно-массовые мероприятия.

Теория: Подготовка к соревнованиям. Психологическая подготовка юного спортсмена к соревнованиям.

Практика.

Участие в соревнованиях и турнирах.

1.4 Планируемые результаты

Знают:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигурой – ходы, в том числе шах и рокировку; нападения и взятия, в том числе и взятие на проходе; названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита; цель игры: мат, пат, ничья; шахматную нотацию; абсолютную и относительную ценность фигур; приёмы и способы матования одинокого короля; историю возникновения шахматной игры; правила игры.

Умеют:

записывать шахматную партию; проводить комбинации; владеть техникой матования одинокого короля; решать простейшие задачи; записывать партию до 10-го хода. приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре; повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности; сформируют умения производить логические операции. сформируют личностные качества – трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность и потребность ведения здорового образа жизни.

Раздел 2

2.1 Календарный учебный график Приложение 1

Продолжительность учебного года в 2023-2024 уч.г.

Учреждение работает в течение учебного года:

Учебное время –1 сентября 2023 года - 31 мая 2024 года (36недель)

Регламент образовательного процесса

Продолжительность учебной недели составляет 6 дней.

Продолжительность занятий

Режим работы Учреждения разработан на основе СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно- эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», правил внутреннего распорядка. Занятия проводятся по расписанию, утвержденному приказом учреждения.

Продолжительность занятий в группах:

- 40 минут (в группах с детьми от 7 лет и старше);
- перерыв между занятиями составляет - 10минут.

Число и продолжительность занятий в день устанавливается в соответствии с Приложением 3 СанПиН2.4.4.3172-14.

Наполняемость групп: Количество детей в группах может составлять не менее 15 человек.

Аттестация обучающихся:

Промежуточная аттестация обучающихся проводится в декабре 2021 г.

Итоговая аттестация обучающихся проводится по завершении реализации

дополнительных общеобразовательных программ в мае 2022 г.

2.2 Условия реализации программы

При составлении данной программы, для организации воспитательно-образовательного процесса учитывались психологические особенности подросткового возраста, их ведущая деятельность, интересы, возможности, способности. Основой учебной программы является игра, метод игрового обучения. Занятия «Юный шахматист» строятся на основе развивающих методик и представляют собой систему творческих игр и этюдов, направленных на развитие психомоторных и эстетических способностей детей, с учетом того, что игра для детей является способом существования, познания и освоения окружающего мира. Программа рассчитана на детей 7 - 10 лет (девочки-мальчики, смешанная группа). Учебный процесс проходит на базе МБОУ «Пычасская СОШ» в течение 36 недель три раза в неделю.

2.3 Формы аттестации

1. Опрос
2. Тестирование
3. Турниры

2.4 Методические и оценочные материалы

Приложение 2

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;
- внешняя система оценка на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Личностный рост ребенка в шахматной игре.

1. Воспитание способностей волевой регуляции поведения. Мера самостоятельности обучающегося при постановке цели; ее осознанность, наличие стремления к оценке своей деятельности.

Навыки самодисциплины. Способы самосовершенствования. Уровни сформированности волевых качеств. Способность к организации собственной деятельности.

Способность к самооценке.

2. Корректность понятия "интеллектуальность шахматной игры".

3. Педагогические ситуации:

- восприятие ребенком проигранной партии: "полезный урок" или "наказание";
- восприятие ребенком успеха;
- методы коррекции поведения детей в соревнованиях..

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

Параметры оценки результативности программы разработаны на три года обучения по трём уровням: высокий, средний, низкий. Поскольку шахматы по своей природе являются игрой с конечным и совершенно определённым результатом (выигрыш, проигрыш, ничья), основным критерием результативности освоения материала является успешная игра. Теория современных шахмат создавалась более 500 лет и её объём очень велик. Понимание игры формируется у шахматиста всю жизнь, каким бы сильным игроком он не был. Поэтому даже отличное усвоение какого-то одного раздела программы (например, ребёнок прекрасно и быстро умеет реализовывать элементарное материальное

преимущество ставить мат королём и ферзём, королём и ладьёй, проводить пешку в ферзи), совершенно не обязательно моментально даст хорошие спортивные результаты. Ведь чтобы воспользоваться этими знаниями для достижения победы в партии, надо сначала получить позицию с лишним ферзём, ладьёй или пешкой. Но ведь юный шахматист может проиграть её, попав в ловушку в дебюте. Это создаёт большие сложности в оценке результативности прохождения ребёнком программы целиком. Поэтому, сначала мы рассмотрим чисто спортивную составляющую, а потом, перейдём к методам определения результативности изучения программы по её отдельным разделам, так как качество их усвоения может быть различным.

Спортивные достижения, разряды, рейтинг.

Логическая цепочка если из А следует В, а из В следует С, то из А следует С совершенно неприменима к оценке игры шахматистов, поскольку из того, что Петя обыграл Ваню, а Ваня обыграл Серёжу совершенно не следует, что Петя обыграет Серёжу. Всё может выйти как раз наоборот. Связано это, прежде всего, с тем, что по одной-двум партиям вообще невозможно составить представление о силе игры того или иного ребёнка, если конечно он не начинающий (тут всё видно сразу). Полезную, но тоже совершенно недостаточную информацию даст проведение турнира. Сыграв по круговой системе, группа детей из 10 человек прояснит только один вопрос: кто на сегодняшний день из них играет сильнее, а кто слабее, в зависимости от количества набранных очков. Сравнить силу игры победителя и учащегося, не игравшего именно в этом турнире, будет невозможно, так как понятно, что одно дело выиграть чемпионат детского сада и совершенно другое победить в чемпионате России среди детей до 8 лет. До сентября 2003 года в России действовала система присвоения спортивных разрядов. Для получения самого начального, 4-го, нужно было набрать 60 процентов и более очков против безразрядников. Для достижения 3-го разряда 75 процентов и более против шахматистов 4 разряда, и т. д.

С 1.09.03 года шахматная федерация перешла на новую систему присвоения разрядов. 4-ый и 3-ий разряды присваиваются так же, как раньше, а затем шахматист получает рейтинг 1400 очков, который после каждой партии может повышаться или понижаться в зависимости от того, какой рейтинг был у его соперника и каков был исход игры. Победа над шахматистом, имеющим более низкий рейтинг, даёт прибавку, но небольшую; поражение от шахматиста с более высоким рейтингом убавляет рейтинг, но не очень сильно. Победа над обладателем более высокого рейтинга уже приносит более существенную прибавку очков, и т. д. Эта система была разработана в начале 60-х годов прошлого века американским математиком Арпадом Эло и с этого момента применялась для оценки игры профессиональных шахматистов во всём мире.

Сейчас она применяется практически для всех, кто играет в серьёзных турнирах, так как самый низкий международный рейтинг 1800 соответствует уровню нашего первого разряда (для сравнения, рейтинг Гарри Каспарова 2840). Для получения 2-го разряда шахматист должен набрать рейтинг 1500 очков, для достижения 1-го 1700, чтобы стать кандидатом в мастера

спорта 2000. Обсчёт рейтинга производится с помощью компьютерных программ. У этой системы есть и недостатки, но лучшей человечество пока не придумало. Идея применения этой системы к детским турнирам сейчас имеет множество противников, но лично меня она устраивает. Таким образом, с помощью этой системы преподаватель достаточно объективно может воссоздать динамику развития силы игры каждого воспитанника (начиная с 3-го разряда), оценить общий уровень шахматистов объединения и т.д.

II. Диагностика результативности изучения различных разделов программы.

1. Эндшпильная техника.

В учебном плане программы первого года обучения (вторая лига) предусмотрены часы для изучения элементарной техники реализации материального перевеса в конце партии.

Проверка достигнутого уровня в освоении этой темы в нашем объединении проходит в форме сдачи зачётов по эндшпильной технике.

Требования следующие: обучающийся должен уметь при игре с часами за 1 минуту выигрывать следующие позиции: король и ферзь против короля; король и ладья против короля;

король и две ладьи против короля; король и пешка против короля (в начальной позиции пешку можно провести в ферзи, но король соперника контролирует поле превращения, например: Белые:Кре1, п.е2, Чёрные: Кре 8); король, конь и крайняя пешка против короля; король и ферзь против короля и коня; король и ферзь против короля и пешки. Также ребенок должен доказать, что он знаком с методами защиты в окончании: король и пешка против короля при условии, когда в начальной позиции при правильной игре можно не дать сопернику провести пешку в ферзи. Шахматист должен знать, какие пешки, достигшие 2-й или 7-й горизонтали, дают ничью против ферзя, а какие не дают.

Зачёты принимают педагог и старшие обучающиеся клуба, выступающие оппонентами за слабейшую сторону. Для ребят 2-го и последующих годов обучения проводятся отдельные соревнования по типовым эндшпильным позициям с укороченным контролем времени (5, 10 или 15 минут на партию). Обучающиеся получают на дом весь список позиций, которые могут быть разыграны, чтобы подготовиться. Потом проводится жеребьёвка и начинается обычный турнир, только не с начальной шахматной позиции, а с одной из тех, которые были в списке. В следующем туре позиция меняется. Такая форма турнира допускает различные модификации. Позиции могут носить технический характер или это могут быть не очень сложные этюды (по 10 или 15 минут на партию). Участники ведут запись, а бланки сдают педагогу. Таким способом можно выявить пробелы в освоении темы, не дожидаясь, пока та или иная проблема возникнет у ребёнка в турнирной партии.

2. Дебютная теория.

Сразу же нужно сделать две важные оговорки. Во-первых, при проведении занятий с группой детей сформировать полноценный дебютный репертуар для каждого ребёнка задача практически неразрешимая. Это слишком длительный и трудоёмкий процесс, реализуемый в полном объёме либо при индивидуальной работе с шахматистом, либо в том случае, если обучающийся большую часть работы будет делать самостоятельно. Во-вторых, знание ребёнком того или иного дебюта становится очевидным только при разборе сыгранных им партий. Конечно, кое-что можно понять косвенными путями (при использовании уже упоминавшейся компьютерной программы "Открытые дебюты для начинающих и шахматистов младших разрядов" или при проведении конкурса "Угадай ход"), но этой информации недостаточно. Причина проста. Шахматист, достигший определённого уровня 2 разряд и выше должен проявлять самостоятельность при выборе дебютов. Педагог должен помогать обучающемуся, не навязывая своего мнения. Многие педагоги упрощают преподавание этого сложного раздела, заставляя всех детей играть только те дебюты, которые предпочитают сами.

Определённые ограничения вводятся только для начинающих шахматистов: требуется играть на первых порах только открытые дебюты, изучать основные варианты защиты двух коней и итальянской партии и т. д., это методически более оправдано, чем сразу же показывать детям современные, стратегически очень сложные дебютные построения. Дебютов в шахматах более 40, а различных их разветвлений бесчисленное множество, поэтому в данном вопросе приоритетным является индивидуальный подход. Оценить уровень знания и понимания дебюта обучающимся можно только на материале его партий. Необходимо так же разбирать партии детей, занимающихся в объединении. Другого способа диагностики успешности изучения этого

раздела детьми не существует. Рекомендация: некоторые ребята ведут записи дебютных вариантов, которые они почерпнули из литературы, компьютерных баз данных и т. д. Это хорошая форма работы, но нельзя навязывать её обучающимся, так как это показатель

профессионального подхода к овладению шахматным мастерством. Такой подход требует большого количества времени, правильной организации самостоятельной работы и, в силу вышеизложенных обстоятельств, становится доступным в полном объёме только шахматистам, имеющим стойкий и осознанный интерес к игре, отдающим ей достаточно свободного времени.

3. История шахматной игры.

В учебном плане существует достаточное количество занятий, посвящённых шахматистом прошлого. Сама концепция программы исторична. Знание истории шахмат, конечно, очень мало влияет на практическую сторону игры, но демонстрирует определённый культурный уровень шахматиста. С целью диагностики результатов изучения этого раздела организуется викторина с вопросами, посвящёнными истории шахмат. Это обычно проводится перед соревнованиями по блицу или во время занятий. Подводя итоги этого раздела программы, повторяются все вышеизложенные методы диагностики результатов

Начальные сведения

1. Введение. Доска, фигуры, горизонтали, вертикали, центр-горка, край и угол. Нотация, адреса фигур.
2. Запись шахматной позиции, город-почтальон, морской бой.
3. Ладья: ходы, взятия, линейный и двойной удары, сила. Игра «Курица и зёрна».
4. Слон: ходы, взятия, линейный и двойной удары, сила. Игра «Курица и зёрна».
5. Король и ферзь: ходы, взятия, удары, сила.
6. Конь: ходы, взятия, двойной удар, сила. «Курица и зёрна». Игра «Скачем на коне» или «Кто лучший джигит?».
7. Пешки: ходы, взятия, удары, превращение, сила.
8. Шах, пат, мат. Игра «Пять шахов».

Начало партии

9. Как начинать шахматную партию: расстановка, центр, развитие. Игра «Двухходовка».
10. Рокировка и всё о ней.
11. Как записывать шахматную партию.
12. Как записывать партию. Дебют: испанская партия.
13. Законы дебюта, детский мат. Заповеди.
14. Относительная ценность фигур.
15. Решение задач. Мат в 1 ход.

Матование одинокого короля

16. Мат 2 ладьями. Сторож и охотник. План матования.

17. Решение задач на линейный мат.

18. Мат ферзем. Вдох-выдох. План.

19. Линейный мат ладьей. План.

20. Квадратный мат ладьей. План.

21. Мат двумя слонами. План.

22. Шахматные игры: «До первого шаха», «Танцуем все».

23. Решение задач на мат ладьёй, ферзём в 1-2 хода.

Пешечные окончания

24. Окончания. Король с пешкой против короля, вагончик.

25. Пешечные окончания. Правило квадрата.

26. Пешечная структура. Сильные и слабые пешки.

27. Пешка против ферзя.

28. Практическое занятие. Шахматные игры «Танцуем все», «Двухходовка», «До первого шаха».

29. Решение задач на проведение пешки и мат в 1 ход.

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение» - важная 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 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

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

«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.

»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.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей

виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

2.5 Рабочая программа воспитания

Цель : создание условий для саморазвития и самореализации личности учащихся, их успешной социализации в обществе

Задачи: сохранять и развивать чувство гордости за свою страну, республику, село , школу, семью;

воспитывать любовь к Родине, ее истории культуре и традициям; формировать у учащихся умение работать в коллективе, сотрудничать с другими детьми;

развивать творческие способности учащихся;

формировать у обучающихся культуру сохранения и совершенствования собственного здоровья.

Оценка достижения планируемых результатов воспитания проводится педагогическим работником на основе педагогического наблюдения.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Мероприятие	Задачи	Сроки проведения	Направления
1	Состязания юных шахматистов	Выявление одаренных детей	октябрь	
2	Участие в общешкольном шахматном турнире	воспитания умственных способностей и памяти	Ноябрь	
3.	Участие в районных и республиканских соревнованиях	Выявлять и воспитывать интерес к данному направлению	По плану района	

Список литературы:

1. И. Майзелис. "Шахматы".
2. И. Сухин. "Путешествия по шахматной стране".
3. Шахматы для начинающих.
4. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М., 1985
5. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн,2000
6. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986
7. В. Костров. «Шахматы для детей, родителей и учителей».

Приложение 1

**Календарный учебный график дополнительного образования
МБОУ «Пычасская СОШ» на 2023-2024 учебный год**

Месяц	сентябрь				25.09-30.09	октябрь				30.10-04.11	ноябрь			27.11-02.12	Декабрь			25.12-29.12	январь				29.01-03.02	февраль			26.02-02.03
	4	11	18	23		2	9	16	23		6	13	20		4	11	18		1	8	15	22		5	12	19	
Начало недели	01.09	9	16	23	7	14	21	28	11	18	25	9	16	23	6	13	20	27	10	17	24						
Окончание недели	1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	15	16	17	19	20	21	22	24	25	26						
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Основные и совместители	у	у	у	у	у	п/у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у/п/а	у	п	п/у	у	у	у	у	у	п/у	у

Месяц	Март			25.03-30.03	Апрель				Май				27.05-01.06	июнь			24.06-30.06	июль				29.07-03.08	август				31.08	
	4	11	18		1	8	15	22	29.04	6	13	20		3	10	17		1	8	15	22		5	12	19			
Начало недели	9	16	23	6	13	20	29	4	11	18	25	8	15	22	6	13	20	27	10	17	24							
Окончание недели	28	29	30	32	33	34	35	36	37	38	39	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52					
№ недели	п/у	у	у	к	у	у	у	у	п/у	у	у	и/а	и/а	у	р	к	к	л	л	л	кв	кв	кв	кв	к	к	к	к
Основные и совместители	п/у	у	у	к	у	у	у	у	п/у	у	у	и/а	и/а	у	р	к	к	л	л	л	кв	кв	кв	кв	к	к	к	к

Учебных недель – 36

Условные обозначения: у – учебный год; к – комплектование групп; а – аттестация; п – праздничные дни; р – резервное время для 100 % выполнения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы; л – летний режим работы: реализация краткосрочных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, лагерь с дневным пребыванием детей, походы, экскурсионные занятия, экспедиции, профильные смены, соревнования, массовые мероприятия.

Праздничные дни: в 2023 году – 6 ноября; в 2024 году – 30.12-8 января; 23,24 февраля; 08 марта; 01,09,10 мая;