****

# 1. Комплекс основных характеристик программы 1.1.Пояснительная записка

Почти крылатыми стали слова о том, что шахматы представляют собой сплав из трёх компонентов спорта, науки и искусства Классический пример - сама шахматная партия. Результат её влияет на турнирное положение участников - спортивный момент. Красивая комбинация, проведённая в ней, может превратить встречу в произведение искусства, наконец, для успешной игры требуется основательная теоретическая, то есть научная, подготовка.

В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

**Направленность программы** – физкультурно-спортивная.

## Актуальность программы.

Образовательная программа "Шахматы" позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. 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 занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, участие в шахматных турнирах разного уровня.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Эта игра приносит школьникам много творческих радостей. Гармонически сочетая в себе элементы спорта, искусства и науки, она оказывает многостороннее влияние на детей, помогают формированию лучших черт их характеров, развитию умственных способностей и художественных вкусов.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живёт в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей не коммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость.

**Новизна** программы заключается в разработке использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), применение метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат). Данная программа способствует осуществлению индивидуального подхода к каждому ребенку, а так же выявлению и дальнейшему развитию талантливых детей.

**Отличительные особенности программы** в том, что большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, создание игровых ситуаций педагогом. Основной организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

* *принцип развивающей деятельности* игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника в всего коллектива в целом;
* *принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
* *принцип психологической комфортности* создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
* *принцип вариантности* у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбор.

Изложенные выше принципы обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития, Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение учащимися основам шахматной игры. Это позволяет

рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении целей. Учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

**Воспитательная работа** по программе «Шахматы» направлена на эффективное выявление и развитие интеллектуально-творческого потенциала личности каждого учащегося.

Аспекты интеллектуального воспитания, реализуемые программой «Шахматы»:

* формирование у учащихся представлений о возможностях интеллектуальной деятельности и направлениях интеллектуального развития личности в рамках деятельности творческого объединения «Шахматы»;
* формирование представлений о содержании, ценности и безопасности современного информационного пространства;
* формирование отношение к образованию как общечеловеческой ценности, выражающейся в интересе обучающихся к знаниям, в стремлении к интеллектуальному овладению материальными и духовными достижениями человечества, к достижению личного успеха в жизни.

Мероприятия и проекты в развитии интеллектуального воспитания по программе

«Шахматы» направленные на:

* организацию работы с одаренными детьми и подростками, на развитие их научно- исследовательской и инженерно-технической деятельности;
	+ повышение познавательной активности обучающихся, формирование ценностных установок в отношении интеллектуального труда;
	+ создание системы конкурсов, шахматных турниров, направленных на развитие мотивации к обучению в различных областях знаний для учащихся.

**Адресат программы.** Программа рассчитана на детей старшего младшего школьного возраста 7-11 лет, как не имеющих специальных навыков, так и имеющих юношеские спортивные разряды по шахматам. Возраст учащихся в группах может изменяться в зависимости от уровня подготовленности (развития).

**Объем программы.** Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 17 часа. Продолжительность обучения 1 года.

**Формы обучения -** очная

**Методы обучения** направлены на поддержание устойчивого интереса к занятиям, создания комфортного психологического климата, накопления знаний в области теории игры и на развитие творческих способностей: словесный, наглядно-практический, объяснительно– иллюстрационный, репродуктивный, частично – поисковый.

**Методы воспитания:** убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

**Тип занятий:** комбинированный, теоретический, практический, диагностический, контрольный, тренировочный.

**Формы проведения занятия** в каждом конкретном случае и на различных этапах обучения определяется степенью сложности изучаемого материала, уровнем общего развития обучающихся, образовательной целью и многими другими факторами, включая эмоциональный настрой: беседа; практическое занятие; задания, направленные на поиск решения шахматных задач; анализ ошибок и поиск путей их устранения; турниры; экскурсии.

**Режим занятий.** Годовая нагрузка первого года 17 часов.

**Уровень сложности программы** стартовый.

**Срок освоения программы** - программа рассчитана на один год обучения.

# Цель и задачи программы

**Цель:** заложить фундамент интеллектуально–логического мышления, научить правильно организовывать досуг, приобщить детей к занятиям спортом и наукой, способствовать развитию умственных способностей и художественного вкуса.

## Задачи:

1. Научить учащихся основам игры в шахматы.
2. Развить интерес учащимся к шахматному творчеству.
3. Научить учащихся тактическим приемам, составлению стратегического плана в игре.
4. Сформировать умение выразить свой замысел во время игры.
5. Воспитать инициативность и упорство в достижении цели.
	1. **Содержание программы**

# Учебный план первого года обучения

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | Формы аттестации/ контроля |
| Всего | Теория | Практика |
|  | Вводный инструктаж. Организационное занятие. | 1 | 1 |  |  |
|  | Легенда о происхождении шахмат. Шахматная доска. | 1 | 1 |  |  |
|  | Изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь. | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Король и понятие шаха | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Мат. Пат | 1 | 1 | 1 |  |
|  | Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятия форточки. | 1 | 1 | 1 |  |
|  | Превращение пешки в ферзи 1(8) горизонтали. Взятие на проходе. | 1 | 1 |  |  |
|  | Двойной удар, вскрытый шах. | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Расчет вариантов. Решение задач. | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Эндшпиль. Пешечные окончания. | 2 | 1 | 1 |  |
|  | Турнир в объединении. | 2 |  | 2 | контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров) |
|  | Итого | 17 | 10 | 9 |  |

## Содержание учебного плана первого года обучения

* 1. **Вводный инструктаж. Организационное занятие.**

Теория: инструктаж по технике безопасности. Правила шахматной игры. Сроки проведения соревнований и турниров.

## Изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь.

Теория: расстановка шахматных фигур на шахматной доске. Ходы шахматных фигур, кроме короля.

Практика: игры пешки против пешек, пешки против ладей, пешки против слонов, пешки против ферзя, пешки против коней.

## Король и понятия шаха.

Теория: знакомство с главной шахматной фигурой — королем. Понятие «шах». Способы защиты от шаха.

Практика: шахматные партии с королем.

## Мат.

Теория: понятие «мат». Различия понятий «шах» и «мат». Практика: игры с королем до мата.

##  Пат.

Теория: знакомство с понятием «пат». Положение, при котором бывает пат. Различия между шахом, матом и патом.

Практика: игра партии. Определение результатов партий самостоятельно без помощи педагога.

## Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятие форточки.

Теория: знакомство с понятием «рокировка». Условия проведения рокировки. Понятие

«форточка». Для чего нужна «форточка».Освоение «форточки» в игре. Практика: применение рокировки в партиях.

## Превращение пешки в ферзи на 1 (8) горизонтали. Взятие на проходе.

Теория: Провод пешки к 1 (8) горизонтали. Понятие «взятие на проходе».

## Ничья.

Теория: понятие «ничья». При каких условиях бывает ничья. Практика: разыгрывание партий.

## Двойной удар, вскрытый шах.

Теория: понятие «двойной удар» и «вскрытого шаха». Условия применение двойного удара и вскрытого шаха. Научиться применять тактические приемы в партии с соперниками.

Практика: применение тактических приемов в партии.

## Связка.

Теория: понятие «связка». Условия применение связки. Защита от связки. Научить применять в партии с соперниками.

Практика: применение тактических приемов в партии.

## Турнир в объединении.

Подведение итогов года. Выявление сильнейших. Вручение наград.

Практика: Анализ результатов. Дальнейшие планы. Вручение призов по итогам года.

**Форма контроля:** контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров).

* 1. **Планируемые результаты.**

По итогам освоения программы учащиеся должны овладеть следующими компетенциями:

- *учебно-познавательная компетенция* – пополнение знаний в области игры в Шахматы, ознакомление с разнообразными приемами и способами творческого воплощения образа, овладение креативными навыками при целенаправленном изучении окружающей действительности.

Обучение по программе обеспечивает достижение личностных, мета предметных и предметных результатов.

Для учащихся **предметными результатами** являются следующие *знания и умения: Первый год обучения*

## Должны знать:

* все ходы фигур;
* шахматную нотацию;
* сравнительную ценность фигур;
* что такое шах, мат, пат;
* общие принципы игры в начале партии;
* правила поведения во время игры;
* тактические удары (связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах);
* правила поведения в помещении и на улице;
* правила техники безопасности;
* правила поведения во время игры;

## Должны уметь:

* ставить мат тяжёлыми фигурами;
* решать комбинации на различные темы (двойной удар, связка, вскрытый шах и др.);
* играть шахматную партию с записью и часами.

**Личностными результатами** являются:

* правильно вести себя во время игры;
* уважительно относиться к сопернику по игре;
* правильно вести себя в помещении и на улице.

**Метапредметными результатами** являются: Первый год обучения

🟃 *поисковые (исследовательские) умения:*

* умение самостоятельно находить недостающую информацию в информационном поле.

🟃 *коммуникативные умения:*

* умение инициировать учебное взаимодействие со взрослыми;
* вступать в диалог, задавать вопросы;
* навыки интервьюирования, устного опроса.

🟃 *умения и навыки работы в сотрудничестве:*

*-* умения взаимодействовать с любым партнером;

* навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач;
* умение находить и исправлять ошибки в корректной форме в работе других участников группы.

**Методические материалы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел, тема** | **Обеспечение программы методическими видами продукции** |
| 1. | Шахматная доска. Расстановка и изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 2. | Король. Шах, мат, пат королю. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 3. | Типичные матовые позиции | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 4. | Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятие форточки. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 5. | Превращение пешки. Взятие на проходе. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 6. | Двойной удар, связка,вскрытый шах. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 7. | Эндшпиль | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 8. | Турниры | Турнирная таблица. Правила игры по ФИДЕ |
| 9. | Дебют. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения» |
| 10. | Мат ферзем. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |
| 11. | Решение шахматных задач на мат в 1 ход. | Сборники задач |
| 12. | Линейный мат. Мат двумя ладьями. Мат одной ладьей и королем. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». |
| 13. | Решение задач | Сборники задач |
| 14. | Детский мат. Защита от детского мата. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения» |
| 16. | Элементы оценки позиции | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». |
| 17. | Пешечные окончания | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 18. | Решение задач | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |
| 19. | Мат одной ладьей и королем. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |
| 21. | Решение шахматных задач | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |
| 22. | Турниры | Турнирная таблица. Правила игры по ФИДЕ |

*Приложение 1.*

**Глоссарий Шахматная доска** — игровое поле игры для шахмат.

**Пешка —** самая слабая шахматная единица ( ее не принято считать фигурой) и основная еденица измерения шахматного материала: в пешечном эквиваленте измеряют «вес» фигур ( легкая фигура примерно эквивалента трем пешкам, ладья — пяти).

**Ладья-** тяжелая шахматная фигура, по силе примерно равна пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали. Участвует в рокировке. В исходной позиции, у каждого игрока по две ладья, находящиеся по углам доски.

**Слон** — легкая шахматная фигура по силе примерно равная трем пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона., находящиеся на первой (белые) и восьмой (черные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по полям определенного цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.

**Ферзь** — самая сильная фигура в шахматах, по силе примерно равная девяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали, вертикали и диагонали. В исходном положении белый ферзь находится на поле d1 черный на d8.

**Конь** - легкая шахматная фигура по силе примерно равная трем пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность

«перепрыгивать» фигуры и пешки,находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля на котором находится.

**Король** - главная шахматная фигура с которой связан исход партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали и диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвует в рокировке. У каждого игрока по одному королю. Особенностью королей является, то что их количество не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижению последней на ее пути горизонтали. **Мат** — ситуация в шахматах и [других шахматных играх](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D1%82%D1%8B_%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82), когда король находится под [шахом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%85_%28%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B%29), и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать. Таким образом, при мате

одновременно:

* король находится под шахом;
* у короля нет возможности уйти от шаха (все поля вокруг него заняты своими фигурами или находятся под ударом фигур противника, или король находится на краю игровой доски);
* у игрока нет возможности закрыться от шаха другой фигурой;
* нет возможности взять фигуру, объявившую шах.

Означает проигрыш попавшей в такую ситуацию стороны. В русской шахматной нотации мат обозначается символом «**×**» после хода фигуры, в международной нотации и в шахматной композиции — символом «**#**» после хода.

**Шах** — ситуация в шахматах и их вариантах, когда король находится под боем, то есть на следующем ходу хотя бы одна фигура противника сможет взять короля.

**Пат** — положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая очередь хода, не может им воспользоваться, так как все ее фигура и пешки лишены возможности двигаться, причем король не находится под шахом. Партия, в которой возникает пат, признается ничейной.

**Ничья** — результата шахматной партии в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

**Рокировка** (фр.*roque*) — ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и последующее перемещение ладьи на соседнюю

с королём клетку по другую сторону от короля. Каждая из сторон может сделать одну рокировку в течение партии.

Смысл рокировки в том, что она позволяет одним ходом значительно изменить позицию короля (переместив его в менее опасное место), одновременно выводя на центральные вертикали сильную фигуру — ладью.

**Превращение пешки** — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).Взятие на проходе — взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или на 4-й (за черных) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки. Возможно только следующим за этим двойным ходом.

**Эндшпиль** (от нем. *Endspiel* — «конец игры») — заключительная часть шахматной или шашечной партии.

**Дебют** — начало шахматной партии.

**Миттельшпиль** (от нем. *Mittelspiel* - середина игры) – следующая за дебютом стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе — атака и защита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы. Характеризуется большим количеством фигур и разнообразием планов игры. Иногда шахматная партия минует эту стадию игры и сразу переходит в эндшпиль.

**Шахматная** нотация (от лат. notatio — записывание, обозначение) — система условных обозначений, применяемых для записи **шахматной** партии или положения фигур

**Шахматная композиция** - создание («составление») шахматных задач и этюдов. Базируется на средствах и правилах практической игры и представляет собой независимую форму шахматного творчества. Она раскрывает красоту шахматных комбинаций, постоянно развивающуюся и привлекающую всё новых любителей.

**Связка** - положение, когда фигура не может сделать ход, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может так же быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

**Двойной удар –** ход, после которого под боем оказывается две или более фигуры противника.

**Вскрытый шах -** разновидность открытого нападения, при которой шахматная фигура, делая ход, открывает линию действия дрогой фигуры, под ударом которой оказывается король, тем самым объявляет шах.