


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 25
ПОСЕЛКА НОВОУЛЬЯНОВСКОГО»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель Центра
«Точка роста»

 Е.Н.Разуваева
«02» сентября 2024г.

УТВЕРЖДАЮ

И.о.директора МБОУ СОШ № 25
поселка Новоульяновского
О.А.Цуциева

Приказ от «02» сентября 2024г № 194-ОД



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Шахматы»


для обучающихся 4-7 классов

с использованием оборудования центра «Точка роста»

Рабочая программа составлена на основании:

Рабочая программа по предмету «Шахматы» с использованием оборудования центра «Точка роста».
А.А. Тимофеев (Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф. Виноградовой
4- 7 класс, Москва Издательский центр «Вентана- Граф» 2012год.

Срок реализации программы: 2024-2025 учебный год

Учитель: 

1.1. Пояснительная записка

Программа разработана с учетом современных требований, т.к. человечеству придётся решать ряд сложнейших проблем связанных с жизнью на планете. Справиться с этим могут только высокообразованные и высоконравственные люди. Поэтому так необходимо повышение интеллектуального потенциала человечества.

Рабочая программа «Шахматы» для обучающихся 3-4 классов разработана в соответствии:

- с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (2009г.);
- авторской программы «Шахматы» автор А.А.Тимофеев, (Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф.Виноградовой 1-4 класс, Москва Издательский центр «Вентана - Граф» 2012 год).
- с образовательными потребностями и запросами участников образовательного процесса, особенностями обучающихся, профессиональными возможностями педагога, состоянием учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса.

Данная программа тесно связана со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале: философский аспект, теория множеств, информатика, математика и в частности геометрия. Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления.

Актуальность программы обусловлена тем, что в школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Так же - это одна из самых эффективных игр, способствующих интеллектуальному развитию человека.

Шахматы положительно влияют на совершенствование многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание,

воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Программа рассчитана на 1 год обучения из расчета 2 часа в неделю. (35 учебных недель - 70 занятий). Возрастной состав обучающихся 9 -11 лет

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: развитие во всех его проявлениях — от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Для достижения поставленной цели решаются следующие **задачи:**

- развитие внимания и мотивации школьника;
- развитие наглядно-образного мышления;
- организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся;
- включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей,
- целеустремленности и настойчивости в достижении результата;

1.3 Содержание программы

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

Содержание обучения включает в себя следующие разделы:

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым "полем". **(2 ч)**
2. Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы. **(2 ч)**
3. Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре. **(8 ч)**
4. Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы. **(8 ч)**
5. Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов. **(10 ч)**
6. Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации. **(32 ч)**
7. Повторение изученного в течение года. Шахматные баталии. Соревнования в

группе. (8 ч).

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

1.4 Планируемые результаты

К концу изучения обучающиеся должны *знать*:

- Историю шахмат и выдающихся шахматистов;
- Правила игры в шахматы;
- Простейшие схемы достижения матовых ситуаций;
- Тактику и стратегию ведения шахматного поединка;

К концу изучения обучающиеся должны *уметь*:

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
 - записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
 - находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
 - оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
 - планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути её достижения;

2.1. Тематическое планирование

Наименование разделов, тем	Количество часов	Характеристика основных видов внеурочной деятельности
Раздел 1. Введение - 2		<p>Объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.</p> <p>Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.</p> <p>Правильно расставлять фигуры перед игрой.</p>
Шахматная доска.	1	
Знакомство и игровым "полем".	1	
Раздел 2. Краткая история шахмат-2 ч		<p>Получить представление об истории шахмат. Сравнивать, сопоставлять, анализировать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске.</p> <p>Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Развивать интерес к жизни людей.</p>
Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы.	2 ч	
Раздел 3. Ценность шахматных фигур- 8 ч.		<p>Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Понимать и объяснять термины: шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.</p> <p>Осваивать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Владеть принципами игры в дебюте.</p>
Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.	8 ч	
Раздел 4. Техника матования одинокого короля- 8 ч		<p>Осваивать основные тактические приемы. Понимать и объяснять термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.</p> <p>Разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.</p>
Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы.	8 ч	
Раздел 5. Достижение мата без жертвы материала - 10 ч		Грамотно располагать шахматные фигуры в

Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов.	10 ч	дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.
Раздел 6. Шахматная комбинация - 32 ч		Овладевать логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, строить рассуждения.
Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия.	32 ч.	
Раздел 7. Шахматные турниры		Сравнивать, сопоставлять, анализировать, находить общее и различие. Обретать навыки игры.
Анализ учебных партий. Шахматные турниры	8 ч	
ИТОГО	70 ч	

2.2 Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата
1	Шахматная доска.	1 ч	
2	Знакомство с игровым "полем".	1 ч	
3	Краткая история шахмат.	1 ч	
4	Знакомство с шахматами, первые чемпионы.	1 ч	
5	Ладья. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре	1 ч	
6	Слон. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.	1 ч	
7	Ферзь. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре	1 ч	
8	Конь. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре	1 ч	
9	Пешка. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.	1 ч	
10	Король. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре	1 ч	

11	Ценность фигур.	1 ч	
12	Ценность фигур.	1 ч	
13	Техника матования одинокого короля.	1 ч	
14	Техника матования одинокого короля.	1 ч	
15	Миттельшпиль	1 ч	
16	Миттельшпиль	1 ч	
17	Эндшпиль	1 ч	
18	Эндшпиль	1 ч	
19	Блиц-шахматы, долгие шахматы.	1 ч	
20	Блиц-шахматы, долгие шахматы.	1 ч	
21	Понятие о шахе	1 ч	
22	Понятие мата	1 ч	
23	Мат в один.	1 ч	
24	Мат в два хода.	1 ч	
25	Мат в два хода.	1 ч	
26	Понятие о пате	1 ч	
27	«Детский мат»	1 ч	
28	Задачи на постановку мата в несколько ходов.	1 ч	
29	Задачи на постановку мата в несколько ходов.	1 ч	
30	Задачи на постановку мата в несколько ходов.	1 ч	
31	Рокировка	1 ч	
32	Рокировка	1 ч	
33	Рокировка	1 ч	
34	Мобилизация фигур, и	1 ч	
35	Безопасность короля	1 ч	
36	Борьба за центр	1 ч	
37	Расположение пешек в дебюте.	1 ч	
38	Роль и оптимизация работы фигур в дебюте	1 ч	
39-40	Классификация дебютов.	2 ч	
41	Принцип записи перемещения фигуры. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки.	1 ч	
42	Полная и краткая нотация. Шахматный диктант.	1 ч	
43-44	Гамбиты	2 ч	
45	Пункт f2 (f7) в дебюте	1 ч	
46	Понятие о шахматном турнире.	1 ч	
47	Правила поведения в соревнованиях.	1 ч	
48	Спортивная квалификация в шахматах.	1 ч	

49	Шахматные комбинации.	1 ч	
50	Король против нескольких фигур	1 ч	
51	Ферзь против короля	1 ч	
52	Ладья и ферзь против короля	1 ч	
53	Ферзь и конь против короля	1 ч	
54	Параллельный мат.	1 ч	
55	Мат двумя ладьями.	1 ч	
56	Слабость крайней горизонтали, двойной удар	1 ч	
57	Открытое нападение	1 ч	
58	Связка, виды связки и защита от нее	1 ч	
59	Завлечение, отвлечение, разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты.	1 ч	
60	Сквозное действие фигур (рентген). Перегрузка.	1 ч	
61	Комбинаторика в шахматах. Понятие о комбинации.	1 ч	
62	Мельница как алгоритм с циклами.	1 ч	
63-70	Анализ учебных партий. Шахматные турниры	8 ч	

2.3 Форма аттестации:

- Соревнования, шахматные турниры, решение логических задач.

2.4 Оценочные материалы.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

2.5 Методические материалы.

Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации

Таблицы, схемы, сборники игр, тематические презентации, видеоматериалы.

Учебно – методическое обеспечение

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011.-40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005

2.6 Список литературы

Учебно – методический комплект:

- А.А. Тимофеев "Программа курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений", 2011
- Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред.Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2012.

Методические пособия:

- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовноевозрождение, 1999.

Экранно – звуковые пособия:

- Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шах-мат. – М.: Фильм, 1990.

Приложение

Дидактические игры и игровые задания.

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

“Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

“Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

“Большая и маленькая”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

“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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

“Да или нет?”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Не зевай!”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

“Игра на уничтожение”– важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание.*Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля)*

моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

“**Два хода**”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Приложение 2.

Дидактические задания.

“**Мат в один ход**”. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”.

“Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“**Поймай ладью**”. “**Поймай ферзя**”. Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“**Выведи фигуру**”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“**Поставь мат “повторюшке” в один ход**”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“**Мат в два хода**”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?**”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“**Чем бить фигуру?**”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“**Сдвой противнику пешки**”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“**Выигрыш материала**”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“**Мат в три хода**”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“**Мат в два хода**”. Белые начинают и дают мат в два хода.

“**Мат в три хода**”. Белые начинают и дают мат в три хода.

“**Выигрыш фигуры**”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

“**Квадрат**”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“**Проведи пешку в ферзи**”. Требуется провести пешку в ферзи.

“**Выигрыш или ничья?**”. 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 нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса