

Департамент образования Администрации города Сарова
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дворец детского (юношеского) творчества»
города Сарова

Принята
на заседании педагогического совета
«29» августа 2018 г.
Протокол № 1



Утверждаю:
Директор
/ФИО/
«29» августа 2018 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«ШАХМАТНАЯ АЗБУКА»

Возраст обучающихся: с 5 лет
Срок реализации: 1 год

Автор составитель:
Иванов Владимир Александрович,
педагог дополнительного образования

г. Саров
2018

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматная азбука» составлена с опорой на авторскую программу И.Г. Сухина «Шахматы – школе».

Программа направлена на развитие творческих способностей и творческого мышления учащихся начальных классов. А именно, на расширение кругозора учащихся, развитие логического мышления, умения анализировать. Развитие творческих способностей и творческого мышления не может происходить без постановки и решения самых разнообразных задач. Задача — это начало, исходное звено познавательного, поискового и творческого процесса, именно в ней выражается первое побуждение мысли. Увидеть что-то по-новому, не так, как ты видел раньше, - очень непростая задача. Решение шахматных задач, связанных с логическим мышлением закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию.

Содержание программы соответствует познавательным возможностям младших школьников и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

Цель программы: развитие познавательных умений, логического мышления, творческих и коммуникативных способностей обучающихся по средством обучения игре в шахматы .

Задачи программы:

- обучить детей играть в шахматы без нарушений правил игры;
- воспитывать чувство справедливости, дружеских отношений, волевых качеств, навыков сотрудничества, взаимодействия и взаимопомощи в группе при решении общих задач;
- развивать личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные навыки детей.

Актуальность ДООП обусловлена тем, что 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. Занятие шахматами в данном возрасте позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в дошкольном возрасте положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.

Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что 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.

Шахматы способствуют улучшению внимания, учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. Обучение детей шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления ребёнку знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Шахматы имеют тесные

межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале.

Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре двух конфликтующих структур.

Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

Формы контроля уровня достижений учащихся. В качестве видов контроля выделяются: промежуточный, текущий, итоговый. Промежуточная аттестация в форме соревнования – **20.05.2019.**

Ожидаемые результаты:

Будут знать
<ul style="list-style-type: none"> – 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; – знать правила хода и взятия каждой фигурой; – различать диагональ, вертикаль, горизонталь.
Будут уметь
<ul style="list-style-type: none"> – уметь проводить элементарные комбинации; – уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; – уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; – определять последовательность событий; – выявлять закономерности и проводить аналогии; – обобщать, делать несложные выводы.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Название темы	Часы	Характеристика основных видов деятельности
Шахматная доска и фигуры	3	Познакомьтесь с шахматной доской и фигурами . Обозначение шахматных фигур и терминов.
Ходы и взятия фигур	13	Расстановка фигур перед шахматной партией.
Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат	10	Ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
Запись шахматных ходов	2	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен	4	Определять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр. Выделять закономерности. Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя. Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Высказывать своё предположение (версию) Работать по предложенному учителем плану. Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур. Анализировать ситуацию, устанавливать причинно- следственные связи.
ИТОГО:	32	

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Шахматная доска и фигуры (3 ч)

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятия фигур (13 ч)

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля.

Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат (10 ч)

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Запись шахматных ходов (2 ч)

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (4 ч)

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Тема занятия	Кол час	Характеристика видов деятельности	Вид контроля	Требования к результатам учащихся	Оборудование	Дата
Шахматная доска и фигуры (3 ч)							
1.	Вводное занятие. Беседа по ТБ. Шахматная доска	1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».	- ориентироваться в пространстве; - знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал; - правильно строить предложения;	Шахматы	02.10
2.	Шахматная доска	1	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.	Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».	- ориентироваться в пространстве; - знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал; - правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам;	Шахматы	09.10
3.	Шахматная доска	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной	- давать описание предметов, явлений по их признакам; - выделять черты сходства и отличия; - выявлять закономерности; - владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.	Шахматы	16.10

			Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	стране»			
Ходы и взятия фигур (13 ч)							
4.	Шахматные фигуры.	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Дид. игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».		Шахматы	23.10
5.	Начальное положение.	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	-правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов;	Шахматы	30.10
6.	Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	- узнавать предметы, явления по их признакам; - давать описание предметов, явлений по их признакам; -выделять черты сходства и отличия; -выявлять закономерности; -владеть элементарными навыками анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения	Шахматы	06.11
7.	Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	«Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух)	ориентироваться в	Шахматы	13.11

8.	Слон.	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	пространстве; - знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал;	Шахматы	20.11
9-10.	Слон.	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Дидак. игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».		Шахматы	27.11
11.	Ладья против слона.	1	Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля	«Игра на уничтожение» (ладья против слона, Две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения)	ориентироваться в пространстве; - знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные;	Шахматы	04.12
12.	Ферзь.	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь — тяжелая фигура.	«Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь».	ориентироваться в пространстве; - знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой;	Шахматы	11.12
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1		«Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения)	- внимательно слушать учителя;	Шахматы	18.12

					- запоминать и воспроизводить изучаемый материал;		
14.	Конь.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь — легкая фигура.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь».	ориентироваться в пространстве; - знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой;	Шахматы	25.12
15.	Конь.	1	Ход коня, взятие. Конь — легкая фигура.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	- внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить изучаемый материал;	Шахматы	08.01
16.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь — легкая фигура.	«Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).		Шахматы	15.01
Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат (10 ч)							
17.	Пешка.	1	Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие.	Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».	ориентироваться в пространстве;	Шахматы	22.01
18.	Пешка.	1	Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки.	«Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения)	- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой;	Шахматы	29.01
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1			- внимательно слушать учителя;	Шахматы	05.02

20.	Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	Игра на уничтожение» (король против короля).	- запоминать и воспроизводить изучаемый материал;		12.02
21.	Король против других фигур.	1	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие».	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки)		Шахматы	19.02
22.	Шах.	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».		ориентироваться в пространстве;	Шахматы	26.02
23.	Шах.	1	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Открытый шах. Двойной шах.	Дидактическая игра «Первый шах».	- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигурой;	Шахматы	05.03
24.	Мат.	1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».	Дидактическое задание «Мат или не мат».	- внимательно слушать учителя;	Шахматы	12.03
25.	Мат	1	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое	Дидактическое задание «Мат в один ход».	- запоминать и воспроизводить изучаемый материал;	Шахматы	19.03

			задание «Мат в один ход».				
26.	Мат.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	ориентироваться в пространстве;	Шахматы	26.03
Запись шахматных ходов (2 ч)							
27.	Ничья. Пат.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	Дидактическое задание «Пат или не пат».		Шахматы	02.04
28.	Рокировка.	1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	Дидактическое задание «Рокировка».		Шахматы	09.04
29.	Шахматная партия.	1		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».			16.04
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)							
30.	Шахматная партия.	1	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	Игра всеми фигурами из начального положения.	знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; - внимательно слушать учителя; - запоминать и воспроизводить	Шахматы	23.04

					<p>изучаемый материал;</p> <ul style="list-style-type: none"> - правильно строить предложения; использовать в речи изученные слова и выражения; - и выделять признаки предметов; - узнавать предметы, явления по их признакам; 		
31.	Шахматная партия.	1	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения.	знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья	Шахматы	30.04
32.	Шахматная партия.	1	Повторение программного материала.	Игра всеми фигурами из начального положения.	знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья	Шахматы	07.05
33.	Соревнование по шахматам	1		Игра всеми фигурами из начального положения.	знать шахматные термины: ход, взятие, шах, мат, пат, ничья	Шахматы	14.05

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Технические средства обучения:

- Компьютер
- Шахматы

Литература:

1. Авторская программа И. Г. Сухина «Шахматы – школе».
2. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Астрель, АСТ, 2009.
3. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь.— М.: Просвещение, 1983.
4. Гончаров В.И. Очерки по шахматной педагогике. – Наб. Челны, 2002.
5. Гончаров В.И. Как стать тренером по шахматам. – Наб. Челны, 2004.
6. Зак В.Г., Длуголенский Я.Н. ОТДАТЬ, ЧТОБЫ НАЙТИ! – Л.:Детская литература, 1989.
7. Вольф П. Шахматы. – М.: АСТ-Астрель, 2004.
8. Губницкий С. Б. и др. Полный курс шахмат, 64 урока для новичков и не очень опытных игроков.
9. магнитофон, компьютер, мультимедийный проектор.