Приложение к Основной общеобразовательной программе основного общего образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ (5-8 кл)

Пояснительная записка

Шахматы-это спорт , наука и искусство .Когда шахматист участвует в соревнованиях и достигает определенных результатов –это есть спортивный аспект игры .Когда в процессе игры делаются красивые ходы или осуществляются оригинальные замыслы это есть искусство .Если шахматист при подготовке к игре провел определенные исследования в одной из систем шахматной теории нашел новую идею или план ,а потом применить в партии новинку , получил положительный результат, то это указывает на научный подход в шахматах. Научиться играть в шахматы может любой человек и практически в любом возрасте .Например, один из чемпионов мира А. Карпов научился играть в шахматы в 4 года, знаменитый патриарх советских шахмат-М.Ботвинник познакомился с шахматами в 12 лет ,но уже через четыре года получил звание мастера спорта СССР. В наше время дети начинают играть в шахматы с 6-7 лет а то и с пяти. Конечно у каждого человека свои особенности в восприятии мира. Одни быстрее понимают и лучше запоминают ,а другие наоборот постепенно осваиваются. Однако недостающие качества можно развивать при помощи этой мудрой игры. Занятия шахматами способствуют развитию многих сторон личности .Во время шахматных тренировок происходит развитие логического и интуитивного мышления, долговременной и оперативной памяти, улучшается концентрация внимания. .Шахматное мышление становится более организованным и дисциплинированным. В процессе осуществления принятого решения, определенных замыслов-формируется воля, решимость и эмоциональная устойчивость. Шахматы требуют уметь ценить время, сохранять выдержку распознавать ложь и правду ,критически относится не только к сопернику ,но и к себе .Шахматы помогают Занятиям в Общеобразовательной школе ,так и воспитывают у детей самообладание, развивают способность сосредоточиться и контролировать свои действия .Важно не то проиграем ли мы в игре ,важно как проиграем и как благодаря этому изменимся ,что нового вынесем для себя. как сможем приложить это в других играх .Странным образом поражение оборачивается победой .На протяжении многих столетий игра в шахматы считалась элитным увлечением ,уделом немногих из числа аристократии. Она требовала серьезной мыслительной деятельности .Именно из -за больших нагрузок, вызываемых напряжением ума древняя игра и заслужила право быть всемирно признанным развивающим личность средством .С помощью этой игры у детей развиваются такие виды мыслительной деятельности как анализ и синтез. Конечно, ребенок прошедший школу шахматного мастерства приобретает серьезный жизненный опыт. «Шахматы- школа жизни»

Цели и задачи

В результате освоения программы учебного модуля «Шахматы», обучающиеся начального общего образования общеобразовательных организаций должны:

знать и понимать

-историю возникновения и развития шахматной игры;

-чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахматной культуры;

-историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные(интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста-спортсмена ;

-историю развития шахматной культуры и спорта в России , выдающихся шахматных деятелей России ;

-использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.

-Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и игровые задания.

«Шах или не шах». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как

начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«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.

К концу обучения должны *знать*:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу обучения должны *уметь*:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Учебно-тематический план

1полугодие обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная доска.	4 ч.	15 – 20 минут на каждом занятии	4 ч.
II.	Шахматные фигуры.	2 ч.		2 ч.
III.	Начальная расстановка фигур.	1 ч.		1 ч.
IV.	Ходы и взятие фигур.	17 ч.		17 ч.

V.	Цель шахматной партии.	6 ч.		6 ч.
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 ч.		3 ч.
VII.	Обобщение.	-	1 ч.	1 ч.

Календарно-тематическое планирование программного материала.

1 полугодие

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
I. Шахматная доска. 4 ч.			
1.		Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	*Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».* Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму. *Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котята-хвастунишки».*
2.		Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	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 черных и белых полей в горизонтали и вертикали. *Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».*
3.		Линии на шахматной доске. Диагонали.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. *Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране» (с.132-135).* *Дидактические задания и игры «Диагональ».*
4.		Центр шахматной доски.	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски.
II. Шахматные фигуры. 2 ч.			
5		Шахматные фигуры.	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. *Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура»,*

			«Что общего», «Большая и маленькая». Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».
6		Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). *Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».*
III. Начальная расстановка фигур. 1 ч.			
7		Начальная позиция.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: ***«Каждый ферзь любит свой цвет»***. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Мяч». Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».
IV. Ходы и взятие фигур. 17 ч.			
8		Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. *Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*
9		Ладья.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «заминированными» полями).*
10		Слон.	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».*
11		Слон.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».*
12		Ладья против слона.	Термин «стоять под боем». *Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».* *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), «Ограничение подвижности».
13		Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».*
14		Ферзь.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».*
15		Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
16		Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*
17		Конь	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».*
18		Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
19		Пешка.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. *Дидактические задания «Лабиринт», «Один в*

			поле воин».
20		Пешка.	*Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многорешечные положения), «Ограничение подвижности».*
21		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности.
22		Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. ***Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.*** *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».* *Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).* Чтение-инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба-Яга»
23		Король против других фигур.	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 ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности».
V. Цель шахматной партии. 6 ч.			
24		Шах.	Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
25		Шах.	Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального положения до первого шаха.
26		Мат.	Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей,

			слоном, конем, пешкой (простые примеры). *Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».*
27		Мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур. *Дидактическое задание «Дай мат в один ход».*
29		Ничья. Пат.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. *Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат.*
30		Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. *Дидактическое задание «Рокировка».*
VI. Игра всеми фигурами из начального положения. 3 ч.			
30		Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). *Дидактическая игра «Два хода».*
31		Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
32		Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
VII. Обобщение. 1 ч.			
33		Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса.

Учебно-тематический план

2 полугодие обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
1.	Дебюты	10ч.	15 – 30 минут на каждом занятии	10ч.
2.	Миттельшпиль.	5ч.		5ч.
3.	Эндшпиль.	5ч.		5ч.
4.	Шахматные этюды .	8ч.		8ч.
5.	Анализ знаменитых партий.	5ч.		5ч.
6.	Турниры и анализ.	3ч.		3ч.
7.	Обобщающее занятие.	1ч.	45мин.	1ч.

Календарно-тематическое планирование программного материала.

2 полугодие

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
1		Сицилианская защита	*История появления этой защиты и ее проявления*
2		Защита Каро-Канн	*История дебюта и ее применение на практике*
3		Дебют четырех коней	*История дебюта и его применение*
4		Испанская партия	История дебюта и его применение
5		Французская защита	*История дебюта и его применение*
6		Защита Грюнфельда	*История дебюта и его применение*
7		Защита Нимцовича	История дебюта и его применение
8		Ферзевый гамбит	*История дебюта и его применение*
9		Скандинавская защита	*История дебюта и его применение*
10		Королевский гамбит	*История дебюта и его применение*
11		Что такое миттельшпиль.	*Анализ игры в середине игры*
12		Важная часть игры	*Маневры в середине игры*
13		Что надо знать игроку в середине игры	*Концентрация внимания в середине партии*
14		Перелом наступает здесь	*Как этого добиться*
15		Переход к эндшпилю	Пол -дела сделано
16		Эндшпиль ладейный	*Самый распространенный*
17		Эндшпиль разноцветными слонами	*Вероятность ничьи большая*
18		Пешки решают все	Будущие королевы
19		Король против короля	*Ничья неизбежна*
20		Мат или пат	*Осторожность прежде всего*
21		Мат в четыре хода	Самый короткий мат
22		Самые короткие партии	**Если соперник ошибся**

23		Как вовремя сделать рокировку	Безопасность прежде всего
24		Слон равнозначен коню	Кто сильнее
25		Ферзь в ловушке	Надо осторожно играть ферзем
26		Мат ферзем	*Самый быстрый мат*
27		Мат двумя ладьями	*Линейный мат*
28		Мат со слоном и конем возможен ли .	*Много трудов и мало результата*
29		Мат одинокому королю	*Как это организовать*
30		Мат или пат	*Как избежать*
31		Пешка на краю доски	Мат невозможен
32		Король против короля	Мат невозможен
33		**Обобщающее занятие анализ.**	
34		турнир	Личное первенство

35		турнир	Между классами
36		турнир	Чемпион школы
VII. Обобщение. 1 ч.			
37		.Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса.