

**Пояснительная записка.**

Рабочая программа составлена на основе Закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, Государственная концепция развития дополнительного образования от 04.09.2014 №1726-р. федеральных и республиканских законов в области физической культуры и спорта, на базе современных требований педагогики, психологии, физиологии и теории ФК, регламентирующих учебное содержание образовательной дисциплины, примерных учебно- тематических программ ведущих тренеров по шахматам России.

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение в игре в шахматы. Ведь игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов. Игра в шахматы в больше степени способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение. Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества. **Направленность** образовательной программы «Белая ладья – спортивно-техническая,

предусматривает приобретение учащимися основных знаний в технике и в тактике по шахматам, развитие творческого мышления юных шахматистов, формирование необходимых умений и навыков для получения спор­тивных разрядов по шахматам. Выполнение исследовательская работа по шахматам на тему "История шахмат".

**Актуальность данного кружка**обусловлена тем, что в школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников 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. Шахматы в школе 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.

**Новизна**

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.

**Цели и задачи:**

**Цель программы:** создать условия для развития творческого потенциала посредством обучения в шахматы, подготовить шахматистов III разряда.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- формирование ключевых компетенций средством игры в шахматы;

- формирование критического мышления;

- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;

- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;

- овладение навыками игры в эндшпиле;

**Развивающие:**

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;

- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)

**Воспитательные:**

- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению;

**Валеологические:**

- использование кабинета шахмат, подготовленного к учебному процессу в соответствии с требованиями САНПиН;

- использование различных наглядных средств, средств ТСО, мультимедиа-комплексов, компьютера в соответствии с требованиями САНПиН;

- активное внедрение оздоровительных моментов на уроке: физкультминутки, динамические паузы, дыхательная гимнастика, гимнастика для глаз;

- благоприятный психологический климат на занятии, учет возрастных особенностей учащихся при работе на занятии;

**Ведущие принципы:** принцип доступности, принцип системности, принцип научности, принцип гуманистической направленности, принцип практической направленности, валеологический принцип и принципы воспитания (взаимодействие личности и коллектива, развивающего воспитания, мотивированности, проблемности, индивидуализации).

**Режим занятий .** Обучающиеся в первой группы занимаются один раз в неделю по 1,5 часа и вторая группа три раза в неделю по 1,5 часа ( 34 недель в учебном году). Программы каждой ступени (каждого года) обучения состоят из разделов, позволяющих совершенствовать мастерство воспитанников постепенно, возвращаясь к изученному ранее, но на более сложном уровне.

**Условие приёма детей в учебное объединение**: В форме собеседования, медицинское заключение о состоянии здоровья ребенка.

**2.Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.**

**(28 часов; 1 час в неделю)**

**Раздел № 1.** ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

**Раздел №2.**ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, пешка ладья, слон, ферзь, конь, король.

**Раздел №3.** НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

**Раздел №4.** ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

**Раздел №5.** ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

**Раздел №6.** ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

**3.Тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | дата | | | | | | | | | |
| 6 |  | Знакомство с пешкой. | 1 | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | план | | | | | | | | | факт |
|  | | | | | | | | |  |
| 7 |  | Пешка в игре. | 1 | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». | «Игра на уничтожение» (пешка против пешки. |  | | | | | | | |  | |
| 8 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | 1 | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». |  | | | | | | |  | | |
| 9 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | 1 | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». |  | | | | | |  | | | |
| 10 |  | Слон в игре. | 1 | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». |  | | | | |  | | | | |
| 11 |  | Ладья против слона. | 1 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и 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». |  | | | |  | |  | | | | |
| 12 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь | 1 | Ценность шахматных фигур | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». |  | | | |  | | | | | |
| 13 |  | Ферзь в игре. | 1 | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». |  | | | |  | | | | | |
| 14 |  | Ферзь против ладьи и слона | 1 | Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». |  | | | |  | | | | | |
| 15 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | 1 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». |  | | |  | | | | | | |
| 16 |  | Конь в игре. | 1 | Конь и его ходы. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». |  | | |  | | | | | | |
| 17 |  | Конь против ферзя, ладьи слона. | 1 |  | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». |  | | |  | | | | | | |
| 18 |  | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | 1 | Принципы игры в дебюте | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». |  | | |  | | | | | | |
| 19 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Король | 1 | Мат в один ход | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля). |  | |  | | | | | | | |
| 20 |  | Король против других фигур. | 1 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». |  | |  | | | | | | | |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 |  | Шах | 1 | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». |  |  | | | | | | | | |
| 22 |  | Мат | 1 | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». |  |  | | | | | | | | |
| 23 |  | Ставим мат | 1 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». |  |  | | | | | | | | |
| 24 |  | Ничья, пат | 1 |  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». |  |  | | | | | | | | |
| 25 |  | Рокировка | 1 |  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». |  |  | | | | | | | | |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | | | | | | | | | | |
| 26 |  | Шахматная партия. | 1 | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию |  | |  | | | | | | | |
| 27 |  | Шахматная партия. | 1 |  | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». |  | |  | | | | | | | |
| 28 |  | Шахматная партия. | 1 |  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. |  | |  | | | | | | | |