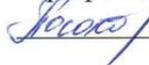


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 28
СТ. ЧЕБУРГОЛЬСКАЯ КРАСНОАРМЕЙСКОГО РАЙОНА
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

«УТВЕРЖДАЮ»

Руководитель центра
дополнительного образования
естественно-научного
профиля «Точка роста»

 Посохова М.А.

«УТВЕРЖДЕНО»

решением педагогического
совета

Председатель

 Шуберт С.А.

Протокол №1
от «30» августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ШАХМАТЫ (5-6 классы)

Срок реализации 1 год

Автор: Коломойцева Наталья
Павловна

2023-2024 год

Пояснительная записка

Данная программа составлена на основе программы «Шахматы – школе» (авт. И.Г. Сухин), рекомендованной Министерством образования РФ. Программой предусматривается проведение занятий 4,5 часа в неделю. Большое значение отводится игровому моменту на доске «живая доска», а так же на компьютере и в сети интернет. Программа «Обучения шахматам с использованием компьютерных технологий» предназначена для учеников общеобразовательной школы с начальным уровнем умения и знания игры. Напомним, что к концу года обучения ученики должны знать:

- все основные шахматные термины
- названия, правила хода и взятия каждой фигуры;
- должны уметь:
- разыграть партию из начального положения без нарушений правил шахматного кодекса,
- записывать «неподвижную шахматную позицию»,
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Обучение направлено на продолжение усвоения знаний о шахматной игре и отработке навыков тактической игры. «Стержень» программы – знакомство с основами шахматной тактики и изучение базовых принципов развития фигур в начале игры. По-прежнему большое внимание уделяется развитию навыков самостоятельной работы детей с компьютером.

Таким образом, цель программы шахматного образования направлена на становление и развитие целостной и здоровой личности ребёнка.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие задачи:

- улучшать память;
- развивать способности читать, писать, а также внешней и внутренней речи;
- совершенствовать контроль своих чувств, повышают свои возможности по концентрации внимания, усидчивости;
- развивать способности в области комбинаторного и логического мышления;
- прогрессировать в самостоятельности мышления;
- улучшать математические способности;
- развивать своё воображение и изобретательские способности;
- повышать свою устойчивость при неудачах;
- повышать свою критичность, способность к самооценке и самоанализу;
- развивать свой эстетический вкус, в том числе в области логической красоты и образного мышления;
- повышать свою волю, жизненную активность, познавательные потребности.

Программа обучения рассматривает следующие темы: «Страницы истории шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность фигур, нападение и защита», «Матование одинокого короля», «Правило квадрата», «Как начинать партию», «Основы шахматной тактики».

Прилагается также рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

Тематический план

№	Тема раздела	Кол-во часов	В том числе	
			Кол-во часов на теоретическую часть	Кол-во часов на практическую часть
1	Страницы истории.	16	8	8
2	Шахматная нотация.	36	18	18
3	Материальный перевес.	44	22	22
4	Как начинать партию.	58	29	29
	Всего часов за учебный год:	154	77	77

Тематика курса

1. СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ШАХМАТ. Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам. *Практика – компьютерные игры и упражнения.*
2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение вертикалей, горизонталей, полей, запись «неподвижной шахматной позиции» (повторение). Краткая и полная нотация. Обозначение взятия, шаха, мата. Запись шахматной партии из начального положения. *Практика – компьютерные игры и упражнения.*
3. ЦЕННОСТЬ ФИГУР, НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА. «Стоимость» фигур в пешках (повторение). Сравнительная ценность фигур. Нападение, способы защиты от нападения, размен. *Практика – компьютерные игры и упражнения.*
4. МАТОВАНИЕ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Мат тяжелыми фигурами (ферзь + ладья, ладья + ладья). Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. *Практика – компьютерные игры и упражнения.*
5. ПРАВИЛО КВАДРАТА. Проведение пешки в ферзи при поддержке короля. Проведение пешки в ферзи без помощи короля. *Практика – компьютерные игры и упражнения.*
6. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ. Основные принципы разыгрывания дебюта: быстрейшая мобилизация всех сил, борьба за центр, гармоничное пешечное расположение. *Практика – компьютерные игры и упражнения.*
7. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ. Двойной удар, коневые и пешечные вилки, связка, открытый и двойной шах, завлечение, отвлечение, блокировка, игра на пат. *Практика – компьютерные игры и упражнения.*

Предполагаемые результаты реализации программы

К концу учебного года дети должны знать:

обозначение полей и фигур на шахматной доске;
 абсолютную и относительную ценность каждой шахматной фигуры,
 основные термины, обозначающие элементы шахматной тактики.

К концу учебного года дети должны уметь:

записывать шахматную партию краткой и полной нотацией;

реализовывать большой материальный перевес (матовать одинокого короля тяжелыми фигурами, а также королем и ферзем и королем и ладьей);
проводить элементарные комбинации на достижение мата или пата, на выигрыш материала.

Учебно-методическое обеспечение

- Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. – М.: ФиС, 1972.
- Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. – М.: Советская Россия, 1970.
- Бобби Фишер учит играть в шахматы. – Киев: Здоровья, 1991.
- Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. – М.: ФиС, 1965.
- Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. – Л.: Лениздат, 1966.
- Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. – М.: ФиС, 1980, 1982.
- Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте. – М.: ФиС, 1965.
- Журавлев Н. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 1991.
- Журавлев Н. Шаг за шагом. – М.: ФиС, 1986.
- Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: Радянська школа, 1986.
- Каган И. В ваших руках короли. – Петрозаводск: Карелия, 1986.
- Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – М.: ФиС, 1983.
- Кобленц А. Волшебный мир комбинаций. – М.: ФиС, 1980.
- Костьев А. Уроки шахмат. – М.: ФиС, 1984.
- Костьев А. Учителю о шахматах. – М.: Просвещение, 1986.
- Костьев А. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере. – М.: ФиС, 1980.
- Ласкер Э. Учебник шахматной игры. – М.: ФнС, 1980.
- Мучник Х. Первые шахматные уроки. – М.: Воениздат, 1980.
- Мучник Х. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. – М.: ФиС, 1979.
- Нежметдинов Р. Шахматы. – Казань: Татарское книжное издательство, 1985.
- Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. – М.: ФиС, 1979.
- Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. – Красноярск, 1983.
- Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. – М.: ФиС, 1981.
- Панов В. Шахматы для начинающих. – М.: ФиС, 1955.
- Ройзман А. Шахматные миниатюры. – Минск: Польша, 1978.
- Савин П. В мире шахматных комбинаций. – Кишинев: Карта Молдовеняскэ, 1981.
- Сокольский А. Ваш первый ход. – М.: ФиС, 1977.
- Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
- Хенкин В. Последний шах. – М.: ФиС, 1979.
- Шумилин Н. Шахматный задачник. – М.: ФиС, 1964. Юдович М. Занимательные шахматы. – М.: ФиС, 1966.
- <http://chess555.narod.ru/>
- <http://www.crestbook.com/>
- <http://whychess.ru/>
- Программа Chess Assistant 12
- Игровая зона на сайте «шахматная планета»

Календарно-тематический план курса по шахматам

№	Дата		Раздел	Кол-во часов		Цель занятия
	План	Факт		теория	практика	
	<i>Страницы истории шахмат (16ч)</i>			8	8	
6			Шахматы на Руси	5 ч	5 ч	Изучение нового материала.
7			Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход.	3 ч	3 ч	Изучение нового материала.
	<i>Шахматная нотация (36ч)</i>			18	18	
8			Краткая и полная нотация.	1 ч	1 ч	Изучение шахматной фигуры
9			Компьютерные игры и упражнения с записью партии.	2 ч	2 ч	Изучение шахматной фигуры
10			Ценность фигур. Стоимость в пешках.	1 ч	1 ч	Изучение дееспособности фигуры в игре
11			Компьютерные игры и упражнения с записью партии.	2 ч	2 ч	Изучение дееспособности фигуры в игре
12			Нападение и защита. Размен.	1 ч	1 ч	Изучение дееспособности фигуры в игре
13			Компьютерные игры и упражнения.	2 ч	2 ч	Изучение шахматной фигуры
14			Способы защиты от нападения. Уничтожение, отход, привлечение.	2 ч	2 ч	Изучение дееспособности фигуры в игре
15			Компьютерные игры и упражнения.	2 ч	2 ч	Изучение шахматной фигуры
16			Способы защиты от нападения. Перекрытие, контрнападение.	2 ч	2 ч	Изучение дееспособности фигуры в игре

17			Компьютерные игры и упражнения.	2 ч	2 ч	Изучение шахматной фигуры
18			Как правильно нападать и защищаться.	1 ч	1 ч	Изучение дееспособности фигуры в игре
<i>Материальный перевес (44ч)</i>				22	22	
19			Мат тяжёлыми фигурами.	2 ч	2 ч	Изучение понятия и его значения в игре
20			Компьютерные игры и упражнения.	3 ч	3 ч	Изучение открытого шаха в игре
21			Мат ферзём.	4 ч	4 ч	Изучение понятия и его значения в игре
22			Мат ладьёй.	4 ч	4 ч	Обучение выполнению матовой комбинации
23			Проведение пешки в ферзи.	3 ч	3 ч	Обучение выполнению матовой комбинации
24			Компьютерные игры и упражнения.	3 ч	3 ч	Обучение выполнению матовой комбинации
25			Правило квадрата.	3 ч	3 ч	Изучение понятия и его значения в игре
<i>Как начинать партию (58ч)</i>				29	29	
26			Розыгрыш дебюта.	2 ч	2 ч	Изучение понятия и его значения в игре
27			Пешечное расположение. Понятие жертвы.	2 ч	2 ч	Обучение правилам культуры поведения при игре

28			Борьба за центр. Двойной удар.	3 ч	3 ч	Изучение дополнительных возможностей фигур
29			Коневые и пешечные вилки. Связка.	3 ч	3 ч	Изучение дополнительных возможностей фигур
30			Развязывание. Уничтожение защиты.	2 ч	2 ч	Научиться читать и анализировать партию
31			Компьютерные игры и упражнения.	3 ч	3 ч	Применить навыки анализа партии
32			Открытое нападение.	2 ч	2 ч	Знакомство и тренировка быстрой игры
33			Открытый шах. Двойной шах.	2 ч	2 ч	Изучение дополнительных возможностей фигур
34			Завлечение. Отвлечение. Блокировка.	2 ч	2 ч	Изучение дополнительных возможностей фигур
35			Компьютерные игры и упражнения.	3 ч	3 ч	Изучение дополнительных возможностей фигур
36			Мат на последней горизонтали. Игра на пат.	2 ч	2 ч	Изучение дополнительных возможностей фигур
37			Повторение пройденного материала.	3 ч	3 ч	Повторение пройденного материала
Итого 154 часов						