

Пояснительная записка

Настоящая программа предназначена для шахматного кружка, работающего в рамках внеурочной деятельности и рассчитана на один год. Программа разработана на основе Программы «Шахматы, первый год», автор И.Г. Сухин.

Основная **цель** программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

1. Развитие творческих способностей:

- развитие творческого воображения, фантазии, изобретательности.

2. Развитие нравственно-коммуникативных качеств личности:

- активизирует объективность, самостоятельность, настойчивость, спокойствие, выдержку, усидчивость, собранность, волю;

- уверенность в своих силах, стойкий характер, умение предвидеть исход событий.

- воспитание умения вести себя в группе во время движения,

- формирование чувства такта, культурных привычек в процессе общения между детьми и взрослыми.

- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

- воспитание потребности в здоровом образе жизни.

1. Развитие и тренировка психических процессов:

- Обучение навыкам запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; развитие логического мышления, ориентировки на плоскости, внимания, памяти; Привитие кружковцам интереса к шахматной игре.

- Развитие аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений.

2. Развитие познавательных интересов

- изучение основ шахматной игры,

- расширение кругозора;

К концу учебного года дети должны знать:

- шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, чёрные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- правильно помещать шахматную доску между партнёрами;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;

- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

- рокировать;

- объявлять шах;

- ставить мат;

- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Планируемые результаты:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Содержание программы:

Один год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и чёрные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

- "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, чёрные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один 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 по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "Что общего?". Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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.

Дидактические игры и задания

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

- "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.
- "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (чёрные 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 чёрных фигур.
- "Сними часовых". Белая фигура должна побить все чёрные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом чёрных фигур.
- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски.
- "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведётся не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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 чёрную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.
- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищённую фигуру.
- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе чёрных они проиграли одну из своих фигур.
- "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Дидактические игры и задания

- "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах чёрному королю.
- "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.
- "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат чёрному королю.
- "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Ценность фигур.

7. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Детский мат.

Дидактические игры и задания

- "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.
- 8. Матование одинокого короля. Король и 2 ладьи против одного короля.
 - Закрепление на практике.
- 9. Матование одинокого короля. Король и ферзь против одного короля.
 - Закрепление на практике.
- 10. Матование одинокого короля. Король и ладья против одного короля.
 - Закрепление на практике.
- 11. Турнир на первенство города среди дошкольников.

Календарно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Шахматная доска. Линии. Диагонали.	2
2	Названия фигур.	2
3	Начальная позиция.	2
4	Ладья. Ход. Взятие.	6
5	Слон. Ход. Взятие.	6
6	Ферзь. Ход. Взятие.	6
7	Конь. Ход. Взятие. Особенности хода коня.	6
8	Пешка. Ход. Взятие. Особенности хода пешки. Превращение.	6
9	Король. Ход. Взятие. Особенности хода короля.	4
10	Шах.	6
11	Мат.	6
12	Пат.	2
13	Рокировка.	2
14	Ценность фигур.	2
15	Детский мат.	2
16	Матование одинокого короля. Король и 2 ладьи против одного короля.	2
17	Матование одинокого короля. Король и ферзь против одного короля.	2
18	Матование одинокого короля. Король и ладья против одного короля.	2
19.	Турнир на первенство города среди дошкольников.	2

Итого: 68 часов