

Управление по образованию администрации Ленинского района г.Минска
Государственное учреждение образования
«Центр дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» г.Минска»
Отдел технического творчества и спорта

УТВЕРЖДЕНО

Приказ директора ГУО «Центр
дополнительного образования
детей и молодёжи «Маяк» г.Минска»
_____ 2024 г.

№ _____

**Программа кружка
«Шах и мат»**

(естественно-математический профиль, базовый уровень изучения
образовательной области «Логика мышления»)

Разработчики:

Козловский Евгений Анатольевич,
педагог дополнительного образования,
Козырева Марина Ростиславовна,
методист

Возраст учащихся: 6-10 лет

Срок реализации: 1 год

Минск, 2024

Общие положения

Программа кружка «Шах и мат» предназначена для развития у учащихся целого ряда необходимых для жизни качеств. Их очень точно сформулировал ещё в 1903 г. немецкий врач и выдающийся шахматист и педагог Зигберт Тарраш: «Игра в шахматы развивает ум, учит терпению, способствует развитию воображения и фантазии, доставляет удовольствие и вообще отвечает всем требованиям разумной педагогики». Второй чемпион мира по шахматам, доктор философии и математики Эммануил Ласкер отмечал: «Шахматы усиливают и тренируют ум так же, как теннис, бейсбол или борьба тренируют тело».

Развивающий эффект шахмат проявляется не сразу. Прежде всего, необходимо обеспечить вовлечение учащихся в занятия шахматами, потому что педагогические задачи, стоящие для овладения этой удивительной игрой, находящейся на стыке науки, искусства и спорта, довольно широки и разнообразны.

Программа кружка «Шах и мат» предусматривает начальное обучение правилам и простейшим законам шахматной игры. Содержание программы направлено на развитие у учащихся логического мышления, расширение понятийной базы, воспитание волевых качеств. Занятия по программе создают благоприятные условия для развития каждого учащегося на уровне, соответствующим его возрастным особенностям и возможностям.

Программа разработана в соответствии с типовой программой дополнительного образования детей и молодёжи по естественно-математическому профилю, утверждённой постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 20 октября 2023 г. №325.

Цель программы – развитие логического мышления посредством шахматной игры.

Задачи:

обучающие:

познакомить с историей возникновения игры шахматы;

обучить играть шахматную партию с соблюдением всех правил;

обучать дебюту и эндшпилю;

обучать стратегии и тактике игры;

развивающие:

развивать способность обдумывать свои действия и принимать решения;

тренировать память, наблюдательность, внимание;

воспитательные:

формировать настойчивость, выдержку, волю, уверенность в своих силах;

воспитывать отношение сотрудничества в коллективе.

Программа построена на следующих педагогических принципах:

принцип актуальности (содержание программы максимально приближено к реальным условиям жизни и деятельности учащихся);

принцип научности (содержание программы опирается на объективные научные факты, теории и законы, отражающие современное состояние науки);

принцип целенаправленности;

принцип индивидуальности, доступности (содержание и изучение учебного материала не должно вызывать у учащихся интеллектуальных, моральных и физических перегрузок, в процессе обучения включается с начало то, что близко и понятно, а потом то, что требует обобщения и анализа);

принцип систематичности и последовательности (содержание учебного процесса строится в определенной логике (порядке, системе), в соответствии со следующими правилами: изучение материала делится на разделы и темы, каждая из которых имеет определенную методику изучения);

принцип наглядности (для того, чтобы максимально «включить» все органы чувств учащегося, вовлекать их в восприятие и переработку информации, предполагает широкое использование наглядных и дидактических пособий, технических средств);

принцип связи теории с практикой (органичное сочетание необходимых теоретических знаний и практических умений);

принцип результативности;

принцип воспитывающего и развивающего обучения.

На начальном этапе знакомства шахматы привлекают детей как игра, как возможность самовыражения и самоутверждения. Поэтому в программе этого периода обучения превалирует игровой метод обучения. Это и игра с партнёром, в турнирах, в решениях комбинаций, задач, этюдов, в игре с компьютером.

На занятиях в кружке «Шах и мат» осуществляется личносно ориентированный подход: Обучение происходит с учётом возрастных особенностей и творческой инициативы учащихся. Большое внимание уделяется индивидуальной работе и обучению с учётом возможностей и личностных предпочтений учащихся.

Важной составляющей занятий являются физкультминутки, которые способствуют повышению работоспособности ,обеспечивают кратковременный активный отдых во время занятий, когда значительную нагрузку испытывают органы зрения и слуха, мышцы туловища, особенно спины, находящиеся в статическом состоянии.

Организационные формы педагогического взаимодействия на учебных занятиях – индивидуальная, мелкогрупповая и групповая. Чтобы интерес к теории был глубоким и устойчивым, теоретический материал изучается по мере необходимости его использования на практике.

Методы обучения, используемые на учебных занятиях:

словесные (объяснение, беседа, рассказ);

наглядные (наблюдение, демонстрация);

практические (дидактическое задание и упражнение, игровой).

На занятиях приветствуется творческая инициатива и самостоятельность. Создаётся «ситуация успеха», одобрения, поддержки каждого учащегося. Многообразие тем делают обучение интересным и увлекательным.

Методы диагностики освоения программы:

наблюдение;

тестирование.

В качестве контрольного испытания проводится тестирование по пройденному за год материалу (Приложение 2).

Программа предназначена для учащихся младшего школьного возраста (6-10 лет) и рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов программы – 36 учебных часов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 учебному часу.

Наполняемость группы – не менее 12 человек.

Форма проведения занятий – групповая.

Занятия кружка проводятся в кабинете, соответствующем санитарно-гигиеническим нормам, требованиям безопасного пребывания учащихся, пожарной безопасности.

Материально-техническое обеспечение: блокноты шахматистов, шахматные доски, часы, магнитная демонстрационная доска.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество учебных часов		
		Всего часов	в том числе	
			теоретических	практических
	Вводное занятие	1	1	-
1.	Основы шахматной игры	11	6	5
2.	Элементы тактики	6	2	4
3.	Основные дебютные принципы	4	2	2
4.	Эндшпиль	6	2	4
5.	Элементы стратегии	3	1	2
	Массовые мероприятия	4	-	4
	Итоговое занятие	1	-	1
	Всего	36	14	22

Содержание программы

Вводное занятие

Знакомство учащихся с программой кружка. Правила безопасного поведения на занятиях объединения по интересам.

История возникновения игры шахматы.

1. Основы шахматной игры

Шахматная доска. Шахматные фигуры. Сравнительная ценность фигур и пешек. Шахматные правила. Понятия: шах, мат, пат. Шахматная нотация.

Практические занятия.

Дидактические игры и задания (Приложение 1) на знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги. Решение задач: мат в 1 ход, «линейный мат», мат ферзем. Тематические и консультационные партии. Шахматные викторины.

2. Элементы тактики

Понятия двойного удара и связки. Понятия «вскрытый шах» и «двойной шах». Понятие «батарея».

Практические занятия.

Решение тематических упражнений с характерными комбинационными возможностями различных фигур. Разыгрывание тематических позиций: «Атака на короля». Решение задач и простейших комбинаций. Учебные игры.

3. Основные дебютные принципы

Принципы централизации фигур, быстрой мобилизации фигур, гармоничного развития фигур, безопасности короля. Простейшие дебютные ловушки.

Практические занятия.

Разыгрывание тематических и консультационных партий. Дидактические игры и задания. Учебные игры.

4. Эндшпиль

Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Матование одинокого короля тяжелыми фигурами.

Практические занятия.

Решение тематических упражнений. Дидактические игры и задания. Разбор учащимися разыгранных партий. Разбор учащимися разыгранных партий. Разыгрывание тематических позиций. Учебные игры.

5. Элементы стратегии

Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Понятие материального и позиционного преимущества. Способы их реализации.

Практические занятия.

Решение тематических упражнений: «Дефекты пешечной конфигурации», «Открытая линия и 7-я (2-я) горизонталь». Анализ турнирных партий. Учебные игры.

Массовые мероприятия

Конкурс-викторина на знание теоретических основ шахматной игры. Участие в соревнованиях между учащимися кружка «Шах и мат». Участие в семейном шахматном турнире.

Итоговое занятие

Тестирование по пройденному материалу.

Ожидаемые результаты освоения программы

По окончании обучения учащиеся должны знать:

шахматную нотацию;

простейшие дебютные ловушки и тактические элементы («детский мат», двойной удар, вскрытый шах, двойной шах, батарея, связка);

уметь:

матовать короля тяжёлыми фигурами, сочетанием тяжёлых и легких фигур;

грамотно разыгрывать дебют;

решать задачи «мат в один ход»;

владеть:

правилами игры в шахматы.

Литература и информационные ресурсы

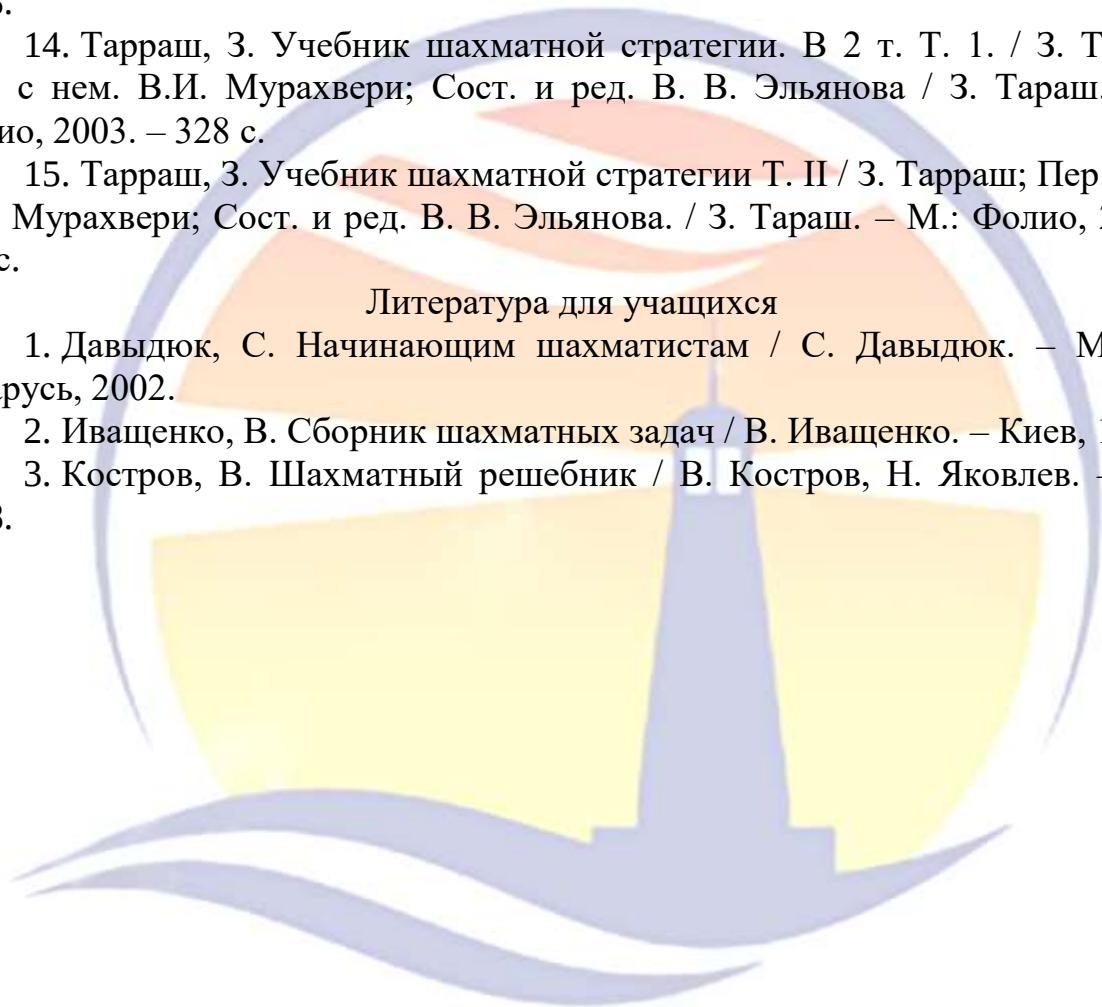
1. Кодекс Республики Беларусь об образовании // Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь. – 14.01.2022 – №154-3 [Электронный ресурс] // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь, 31.01.2022, 2/2874. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=H12200154&p1=1&p5=0/>. – Дата доступа: 16.02.2024.
2. «О типовых программах дополнительного образования детей и молодежи» [Электронный ресурс] : постановление Министерства образования Республики Беларусь, 20.10.2023, №325 // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=W22441011p>. – Дата доступа: 16.02.2024.
3. «Об установлении перечня документов, обязательных для ведения отдельными педагогическими работниками, и исключения практики привлечения педагогических работников к выполнению работ, не относящихся к выполнению их трудовых функций» [Электронный ресурс]: постановление Министерства образования Республики Беларусь, 27.12.2017, №164 // Академия образования. – Режим доступа: https://akademy.by/files/documents/MD-MSOP/Matematika/Perechen_docum.pdf. – Дата доступа: 26.02.2024
4. «Об утверждении правил безопасности, правил расследования и учета несчастных случаев, произошедших с обучающимися» [Электронный ресурс] : постановление Министерства образования Республики Беларусь, 03.08.2022, № 227 // Национальный образовательный портал. – Режим доступа: <https://adu.by/images/2022/09/post-MO-RB-227-2022.pdf>. – Дата доступа: 26.02.2024.
5. Образцы оформления библиографического описания в списке источников, приводимых в диссертации и автореферате [Электронный ресурс] : приказ Высшей аттестационной комиссии Республики Беларусь, 25.06.2014, № 159 (в ред. приказа Высшей аттестационной комиссии Республики Беларусь от 08.09.2016 № 206) // Высшая аттестационная комиссия Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://vak.gov.by/bibliographicDescription>. – Дата доступа: 23.02.2024.
6. «Специфические санитарно-эпидемиологические требования к содержанию и эксплуатации учреждений образования»: постановление Совета Министров Республики Беларусь, 07.08.2019, № 525 (в ред. постановлений Совмина, 17.01.2022 № 29, от 31.08.2022 № 570, от 15.11.2022 № 780, от 12.06.2024 № 502) // Министерство образования Республики Беларусь.
7. Методические указания по разработке учебно-программной документации образовательной программы дополнительного образования детей и молодежи и организации образовательного процесса [Электронный ресурс] : приложение к письму Министерства образования Республики Беларусь 11.06.2024 № 06-01-14/6880/дс/ // Министерство образования Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://edu.gov.by/molodezhnaya-politika/glavnoe-upravlenie-vospitatelnoy-raboty-i-molodezhnoy-politiki/upravlenie->

raboty/informatsiya/molodezhi/dopolnitelnoe-obrazovanie-dlya-detey-i-molodezhi/. – Дата доступа: 26.06.2024.

8. Авербах, Ю. Шахматные окончания / Ю. Авербах. – М.: Фис, 1981 – 1984.
9. Давыдюк, С. Начинающим шахматистам / С. Давыдюк. – Минск : Беларусь, 2002.
10. Журавлёв, Н. Шахматы шаг за шагом / Н. Журавлёв. – М.: Фис, 1976.
11. Иващенко, В. Сборник шахматных задач / В. Иващенко. – Киев, 1986.
12. Каждан, И. Урок ведёт тренер / И. Каждан. – Мн.: Беларусь, 2002.
13. Костров, В. Шахматный решебник / В. Костров, Н. Яковлев. – Спб., 1998.
14. Тарраш, З. Учебник шахматной стратегии. В 2 т. Т. 1. / З. Тарраш; Пер. с нем. В.И. Мурахвери; Сост. и ред. В. В. Эльянова / З. Тараш. – М.: Фолио, 2003. – 328 с.
15. Тарраш, З. Учебник шахматной стратегии Т. II / З. Тарраш; Пер. с нем. В.И. Мурахвери; Сост. и ред. В. В. Эльянова. / З. Тараш. – М.: Фолио, 2001. – 315 с.

Литература для учащихся

1. Давыдюк, С. Начинающим шахматистам / С. Давыдюк. – Минск : Беларусь, 2002.
2. Иващенко, В. Сборник шахматных задач / В. Иващенко. – Киев, 1986.
3. Костров, В. Шахматный решебник / В. Костров, Н. Яковлев. – Спб., 1998.



Дидактические игры и задания

1. **«Горизонталь».** Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
2. **«Вертикаль».** То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. **«Диагональ».** То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.
4. **«Назови вертикаль».** Педагог показывает одну из вертикалей, учащиеся должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.
5. **«Назови горизонталь».** Это задание подобно предыдущему, но учащиеся выявляют горизонталь.
6. **«Назови диагональ».** А здесь определяется диагональ.
7. **«Какого цвета поле?»** Педагог называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
8. **«Кто быстрее».** К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
9. **«Волшебный мешочек».** В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учащихся на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
10. **«Угадай-ка».** Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
11. **«Секретная фигура».** Все фигуры стоят на столе в один ряд, учащиеся по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».
12. **«Угадай».** Педагог загадывает про себя одну из фигур, а учащиеся по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
13. **«Что общего?»** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
14. **«Большая и маленькая».** На столе шесть разных фигур. Учащиеся называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
15. **«Мяч».** Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если это верно, то мяч следует поймать.
16. **«Кто сильнее».** Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях были равны.
17. **«Выигрыш материала».** Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
18. **«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
19. **«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.
20. **«Пять шахов».** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
21. **«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.
22. **«Первый шах».** Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
23. **«Защита».** В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

24. «Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребенка 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 побьет все фигуры противника.

25. «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

26. «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

27. «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

28. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

29. «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

30. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется 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.

31. «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но если все сыграно верно, то победителя не будет.

32. «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

33. «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

34. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

35. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

36. «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

37. «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника

38. «В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

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

40. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

41. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

42. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

43. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить дан ли мат черному королю.

44. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

45. «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

46. «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.

Тест
по освоению программы «Шах и мат»

Фамилия _____ Имя _____ Группа № _____

1. Всего на шахматной доске 64 клетки, из которых сколько белых и чёрных _____
2. Соответственно шахматная доска – это квадрат _____ на _____ клеток
3. Обязательное условие расположения доски: первая клетка слева от играющего должна быть какой? _____
4. Сколько видов фигур принимает участие в шахматной партии? _____
5. Как называются эти фигуры и в каждой армии соответственно по сколько таких фигур?













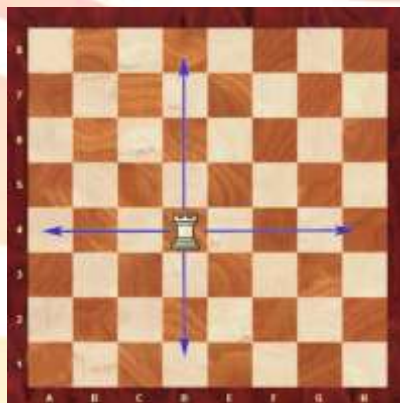
6. У каждой стороны по сколько фигур в начале игры _____
7. Ходят пешки только _____.
8. После своего первого хода пешка передвигается только на _____ клетку вперед за один ход.
9. Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали _____ и _____
10. С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – правила _____. Заключается оно в следующем. Если пешка доходит до последней горизонтали (8-я для белых пешек и 1-я для черных), она превращается _____
11. Конь ходит буквой «_____».
12. Посмотрите рисунок ниже:
Сколько ходов необходимо белому коню, чтобы сбить черную пешку? _____ Чёрный конь напал на белую пешку. Каким образом её можно защитить? _____



13. Какая фигура ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние как показано на рисунке. _____



14. Какая фигура **ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны** (вперед, назад, вправо и влево). Не может перепрыгивать через другие фигуры?



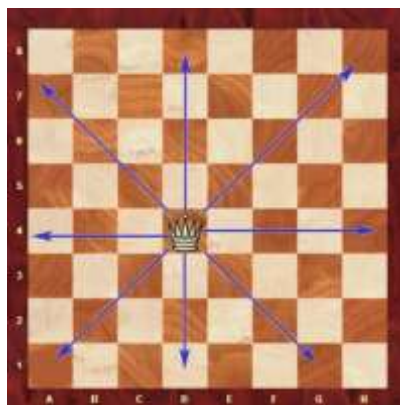
15. Ниже вопросы на знание как ходят ладья и слон (см. рисунок ниже).

Ход белых: Каким ходом белый слон может, одновременно напасть на чёрную ладью и коня? _____

Ход чёрных Ладья может ударить белого слона. Выгоден ли такой удар черным? Обоснуйте свой ответ. _____



16. Какая фигура **ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния**. То есть, он обладает возможностями ладьи и слона одновременно.
Это _____.



17. Он не имеет номинальной стоимости. Его нельзя разменивать, держать под боем фигур соперника. Он требует постоянной защиты. Но это не потому, что слишком уж слабый как фигура, а потому, что если он погибает, то партия для играющего проиграна. Это самая главная фигура - _____.

18. Король, как и ферзь, **ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на _____ клетку.**

То есть, находясь в середине доски, он пробивает _____ полей.



РЕКОМЕНДОВАНА

на заседании методического совета

протокол № _____

от « _____ » _____ 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления по образованию
администрации Ленинского района г.Минска

_____ Н.Г.Кучинская

« _____ » _____ 2024 г.