

Принято решением педагогического совета
Протокол № 48 от 30.08.2021 г.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУ ДО ДЮСШ
Кривоногова Ю.А.
Приказ № 43-д от 30.08.2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2021-2022 уч. год
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Каисса»

Форма реализации программы -

очная

Год обучения -первый;

Номер группы -1;

Возраст обучающихся – 6 - 7 лет

Составитель: Свинцова
Ольга Владимировна -
педагог
дополнительного
образования

2021 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Шахматы - детям» разработана на основе дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы - детям», которая ставит своей *целью: Создание необходимого потенциала организационных, методических условий для комплексного решения проблемы развития интеллектуальных возможностей школьников и их творческих способностей во внеурочное время в системе дополнительного образования через обучение игре в шахматы*, адресована детям 6-17 лет и рассчитана на 5 и более лет обучения.

В 2021-2022 учебном году по программе обучаются дети: 6-7 лет, первого года обучения, общий объем часов - 72 ч.;

Цель 1-го года обучения: – научить детей играть в шахматы.

Задачи: дать представление обучающимся об элементарных правилах шахматной игры; об элементарных правилах поведения во время игры, научить разыгрывать простые партии, дать возможность для развития произвольного внимания, осмысленного восприятия речи педагога, выполнения действия по инструкции, отвечать и задавать вопросы.

Количество групп 1-го года обучения – 2.

Количество обучающихся в группе – 10 – 15 человек.

В соответствии с программой каждое занятие состоит из теоретической части (37 часов в год) и практической части (35 часов в год).

Формы организации процесса обучения:

- Групповая;
- Парно-групповая.

Планируемые результаты освоения курса 1-го года обучения:

Планируемые результаты:

Личностные:

Формирование следующих умений:

- определять и высказывать простые и общие элементарные правила поведения при сотрудничестве;
- рост интеллектуального и социального развития детей;
- выбирать из нескольких вариантов правильное решение;

- работать самостоятельно;
- уважать соперника.

Метапредметные:

Регулятивные

Обучающийся научится:

- работать по предложенному педагогом плану;
- самостоятельно планировать свою деятельность;
- совместно с педагогом и другими воспитанниками давать объективную оценку сыгранной партии.

Познавательные

Обучающийся научится:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды;
- применять теоретические знания и практические навыки в шахматной игре.

Коммуникативные

Обучающийся научится:

- доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль.
- сотрудничать, проявлять инициативность и самостоятельность;
- принимать другую точку зрения, отличную от своей;
- работать в команде;
- выслушивать собеседника и вести диалог.

Предметные:

Обучающиеся будут знать:

- правила турнирного поведения;
- различать вертикали, горизонтали и диагонали;
- правильно помещать шахматную доску между партнёрами;
- правила рокировки;
- объявлять шах;
- шахматные термины и шахматный кодекс;
- правила матования короля противника;

Обучающиеся будут уметь:

- решать задачи на мат в 1 ход, в 2 хода;
- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и всеми фигурами;
- играть шахматные партии до конца;
- с удовольствием играть в шахматы.

Текущая аттестации проходит в период с 20.12.2021 года по 24.12.2021 года.

Промежуточная аттестация проходит в период с 16.05.2022 года по 20.05.2022 года.

Календарно-тематический план

1-й год обучения

Время и место проведения занятий – в соответствии с расписанием, утвержденным директором.

№	Раздел программ, тема занятия	Итого часов	Всего часов		Краткое содержание занятия	Дата по плану	Дата по факту
			теория	Практика			
1	Комплектование групп	1 ч	0,5 ч	0,5 ч	собеседование, анкетирование	IX	
2	Вводное занятие	1 ч	0,5 ч	0,5 ч	Введение в предмет, вводное занятие. Инструктаж по ОТ, ТБ и ОБЖ. Игры для знакомства.	IX	
Раздел 1 Знакомство с шахматной доской (3 часа).							
3	Тема: 1.Шахматная доска, поля, их цвет, линии на доске.	1 ч	0.75	0.25	Дидактические игры-задания.	IX	
4	2.Горизонтали, вертикали, диагонали. Центр доски. Определение положения доски.	1 ч	0.75	0.25	Форма доски, клетки, их цвет, линии на шахматной доске.	IX	
5		1 ч	0.5 ч	0.5 ч	Входная диагностика «Шахматный квадрат» (Приложение 1).	IX	
Раздел 2 Название фигур, их расположение на шахматной доске (2 часа).							
6	Название шахматных фигур, их виды и положение на доске.	2 ч	1	1	Ввод новой лексики по предмету. Дидактические игры-задания.	IX	
Раздел 3 Фигуры, их ходы, взятие (18 ч).							
7	1.Шахматная фигура – Ладья. Ход. Взятие.	1 ч	0.75	0.25	Дидактические игры-задания.	IX	
8	2.Шахматная фигура – Слон. Определение: белопольный, чёрнопольный.	1 ч	0,5	0,5	Дидактические игры-задания.	IX	

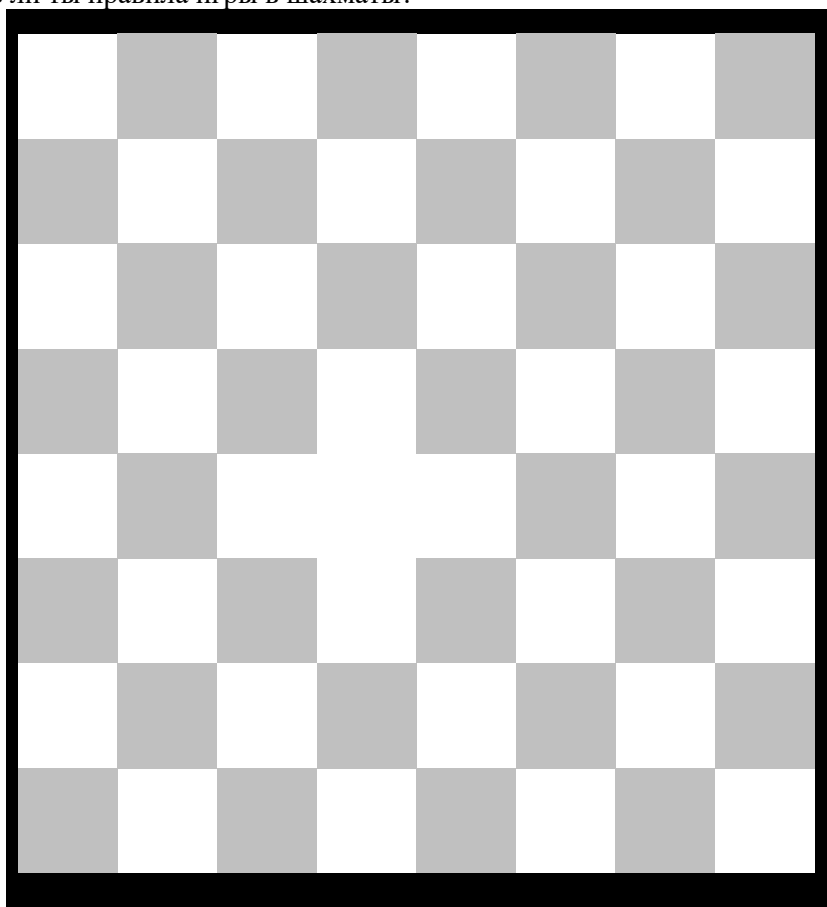
	Ход. Взятие.							
9	3.Взаимодействие ладьи и слона.	2 ч	1 ч	1 ч	Дидактические игры-задания.	IX		
10	5.Нападение. Двойной удар. Защита.	2 ч	1,5	0,5	Разыгрывание позиций.	X		
11	4.Пешка. Ход. Взятие.	1 ч	0.5	0.5	Дидактические игры-задания: «Провести чемпиона».	X		
12	5.Правило взятия на проходе.	1 ч	0,5	0,5	Разыгрывание позиций: «Снять часового», «Пешка против пешки» и др.	X		
13	6.Превращение пешки.	1 ч	0.5	0.5	Разыгрывание позиций: «Превращение пешки» и др.	X		
14	7.Взаимодействие фигур.	1 ч	0.75	0.25	Разыгрывание позиций.	X		
15	8.Король. Значение. Ход. Взятие. Запреты. Разыгрывание позиций	2 ч	1.25	0.75	Дидактические игры-задания. «Король и пешки против короля и пешек противника».	X		
16	9.Шахм. фигура – Конь. Правила хода. Взятие.	1 ч	0.75	0.25	Дидактические игры-задания.	X		
17	10.Конь. Двойной удар. Ограничение подвижности коня.	1 ч	0,75	0,25	Разыгрывание позиций.	X		
18	11.Ферзь. Определение. Правила ходов. Взятие.	1 ч	0.75	0.25	Дидактические игры-задания.	X		
19	12.Ценность фигур. Пешка как единица измерения силы фигур.	1 ч	0.5	0.5	Ввод новой лексики по предмету. Дидактические игры-задания.	X		
20	12.Король и пешки. Понятие «оппозиция». Взаимодействие фигур.	1 ч	0.5	0.5	Дидактическая игра «Проведи чемпиона». Разыгрывание позиций.	X		
21		1 ч	0.5	0.5	Диагностика «Шахматная азбука» (2 часть).	XI		
Раздел 4 Знакомство с понятием «шах» (4 часа).								
22	1.Понятие «шах». а).Шах даёт ладья; б) шах даёт слон; в) шах даёт ферзь; в) шах даёт конь; г) шах даёт пешка; д) двойной шах	2 ч	1,25 ч	0,75 ч	Решение упражнений на разные виды постановки шаха.	XI		
23	2 Варианты защиты короля. Три способа защиты от шаха.	2 ч	1.25 ч	0,75ч	Решение упражнений на нахождение наилучших вариантов защиты короля от шаха.	XI		
Раздел 5 Знакомство с понятием «мат» (6 часов).								

24	1.Мат как цель игры. 2.Отличие шаха от мата. А) матует ладья; б) матует слон; в) матует ферзь; г) матует конь; д) матует пешка. 3.Мат двумя фигурами.	6 ч	3.5 ч	2.5 ч	Алгоритмы постановки мата. Игровые задания	XI	
Раздел 6 Открытое занятие. Соревнование (6 часов).							
25	Игра всеми фигурами	3 ч		3 ч	Диагностическое задание «Мат в 1 ход»	XII	
26	Игровое мероприятие Соревнование в группе	3 ч	-	3 ч	Выявление результатов освоения ОП 1 полугодия.	XII	
Раздел 7 Знакомство с игровыми алгоритмами постановки мата (8 часов).							
27	1. Мат одинокому королю Ферзём	2 ч	1,25 ч	0,75 ч	Знакомство с алгоритмом постановки мата. Разыгрывание позиций.	XII	
28	2. Мат одинокому королю Ладьёй	2 ч	1 ч	1 ч	Самостоятельное отработывание алгоритмов постановки мата (под контролем педагога). Разыгрывание позиций.	XII	
29	3. Мат одинокому Королю всеми способами	3 ч	2 ч	1 ч		I	
30		1 ч	0.25	0.75	Диагностическое задание.	I	
Раздел 8 Знакомство с понятиями «пат», «вечный шах», «ничья» (6 часов).							
31	1.Пат.	1 ч	0.5	0.5	Решение упражнений на тему «пат», «вечный шах», «ничья».	I	
32	2.Вечный шах.	1 ч	0.5	0.5	Решение упражнений на тему «вечный шах»	I	
33	3.Ничья	2 ч	1	1	Решение упражнений на тему «ничья».	II	
34	4.Игра всеми фигурами, ничейные ситуации.	2 ч	1	1	Разбор ничейных ситуаций.	II	
Раздел 9 Шахматная партия (18 часов).							
35	Как начинается, протекает и заканчивается шахматная партия	4	2	2	Ввод новой лексики по предмету.	II	
36	1.Три стадии шахматной игры	4	2	2	Разбор нескольких вариантов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле	III	
37	2.Как надо играть в дебюте.	2	1	1	Разбор партий	III	

38	3.Правила игры в дебюте	2	1	1	Знакомство с основными правилами игры в дебюте.	III		
39	4.Неправильные начала.	6	4	2	Как не надо играть в дебюте. Дебютные катастрофы.	IV		
40	Раздел 10 Рокировка. Правила и запреты.	6	2	4	Ввод новой лексики по предмету. Игровые задания. Решение задач	IV		
Раздел 10 Открытое занятие. Соревнование (6 часов).								
41	<i>Правила поведения игроков.</i>	2 ч	-	2 ч	Знакомство с правилами турнирного поведения, игра с часами. Правила обращения к судье. Невозможный ход.	V		
42	Соревнование	4	2 ч	2 ч	Знакомство с соревновательной деятельностью при расширении связей с юными шахматистами других клубов. Изучение на практике правил поведения во время партии.	V		
	Итого:	72	37	35				

Диагностическое «входное» исследование «Шахматный квадрат» уровня сформированности интеллектуальных компетентностей детей

1. Посмотри внимательно на рисунок и скажи, чёрная рамка – это какая фигура: *квадрат, треугольник* или *окружность*?
2. Внутри рамки расположены клеточки какого цвета;
3. Можешь подсчитать сколько белых клеточек, сколько голубых;
4. Каких клеточек больше, почему?
5. Заштрихуй недостающую клеточку;
6. Сколько стало белых и голубых клеточек, используй слова: *больше* или *меньше*, или *поровну*;
7. Ты знаешь, как эта фигура называется? На какой предмет она похожа?
8. Нарисуй у себя в альбоме шахматную доску;
9. Расскажи, что ты знаешь о шахматах.
10. Знаешь ли ты правила игры в шахматы?



В диагностике «Шахматный квадрат» обучающиеся отвечают на серию вопросов и выполняют не сложные задания. Проверяется предметный уровень, а так же уровень развития психических качеств на начало учебного года.

Вводится следующая градация оценки: Базовый уровень – 1.1 – 1,5 баллов; средний – до 2-х; выше среднего – до 2,5; высокий – до 3-х баллов.

Итоговая таблица «входной» диагностики «Шахматный квадрат»

Таблица 1-а

№ п/п	Фамилия, имя	Пространствен. Представления	Скорость мышления	Память, внимание, речь	Предме тные	Общий балл
-------	-----------------	---------------------------------	----------------------	---------------------------	----------------	---------------

	задание	№ 1, 2	№4	№ 3	№6	№ 5	№7	№8	№9, 10	«Ш»
1.										
2.										
3.										
15.										
	Базовый уровень	1	1	1	1	1	1	1	0	1,1

В таблице № 1-а отражаются, сформированные ранее у детей 6-7 лет, показали: пространственные представления (увидели перед собой квадрат, расчерченный на одинаковые клеточки); хорошие мыслительные навыки (умение считать до 10-ти, 20 -ти и более, умение сравнивать); речевые; практические навыки (умение рисовать, чертить) и т.п. Предметные знания у детей, ограничивающиеся понятием «шахматная доска», и дети, у которых в семье играют в шахматы, получают 0,5 балла за некоторые представления об игре (например, знает как выглядит шахматный конь, король, пешка). В таблице рассчитывается общий уровень знаний по предмету. На основании диагностических данных построена таблица №1-б.

Личностно-уровневый контроль «на входе» «Шахматный квадрат»

Таблица 1-б

Н/ баз.	Базовый – 1,1 – 1,5	Средний – 1,6 – 2,0	Выше среднего	Выс.
1 чел	6 чел	8 чел	1 чел	–

Тест-тренинг «Шахматная азбука»

Задание №1. Цель: развивать пространственные представления.

Описание: педагог предлагает детям показать:

правую верхнюю клетку; левую нижнюю клетку;

правую нижнюю клетку; левую верхнюю клетку.

При этом повторяется правило положения шахматной доски перед началом партии.

Задание №2: Педагог просит назвать, кто стоит по отношению к Ферзю.

Кто стоит *справа* от Ферзя? Кто стоит *слева* от Ферзя? Кто стоит *позади* Ферзя?... И так— с любой фигурой.

Задание №3: «Окончание слова». Цель: развивать скорость мышления.

Описание: Педагог говорит: «Отгадайте, что я хочу сказать» (предлагаются слоги, дети заканчивают слово на шахматную тематику). ПЕШ – **КА**, ПО – **ЛЕ**, КО – **РОЛЬ**, ЛА – **ДБЯ**, ЧЕР – **НЬИ**, БЕ – **ЛЫИ**, ШАХ – **МАТЫ**, ЧЕМ – **ПИОН**, ТУР – **НИР**, ЧА – **СЫ**.

Задание №4: «Я – фотоаппарат». Цель: развивать память, внимание, упражнять в назывании шахматных фигур, позиций.

Описание: Педагог предлагает представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любую ситуацию на шахматной доске. Ребенок в течение нескольких секунд рассматривает все фигуры, находящиеся на шахматной доске и возле нее. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

Задание №5: «Найди себе пару». Цель: развивать внимание, наблюдательность, формировать навыки общения.

Описание: Дети получают карточки с изображением фигур и карточки с их буквенным обозначением. Задание детям: найти пару и стать рядом.

Задание №6: «Не пропусти фигуру». Цель: развивать способность к переключению внимания, повторить названия шахматных фигур. Описание. Играющие садятся в кружок и внимательно слушают слова, которые произносит педагог. Всякий раз, когда среди них встретится название шахматной фигуры, нужно встать-сесть.

Например: ДОРОГА, ТИГР, БЕРЕЗА, ЛОСЬ, САМОЛЕТ, БАРАН, ДУБ, РОЗА, ЗМЕЯ, **ЛАДБЯ**, КУКЛА, ГРИБ, ШКОЛА, БЫК, ЗУБР, МАШИНА, **СЛОН**, МАЛИНА, ТОПОЛЬ, МУРАВЕИ, ГВОЗДЬ, РОМАШКА, **ПЕШКА**, ВОРОБЕИ, КАШТАН, МЕТЕЛЬ, ПАЛЬМА, КОРОЛЕВА, КИНО,

КЕНГУРУ, **ФЕРЗЬ**, БАНАН, МЕТЛА, БАЛЕТ, КУВШИН, **КОРОЛЬ**, ТАКСИ, ЗВЕЗДА, ВОДА, ЛОШАДЬ, ПАЛЬТО, КНИГА, СОН, КРАСКА, МЁД, ЛОБ, **КОНЬ**...

Таблица результатов тестирования «Шахматная азбука»

1 группы, май 2021г.

Таблица 1

№ п/п	Фамилия, имя	Пространствен. Представления		Скорость мышлени я	Память, внимание		Речь	Предме тные	Общий балл
		№ 1	№2	№ 3	№ 4	№5	№ 6		
									«А»
1.									
2.									
3.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
13.									
14.									
15.									
16.									
	Базовый уровень	1	1	1	1	1	1	2	1,1