

Муниципальное казенное общеобразовательное
учреждение средняя общеобразовательная школа
№18 с. Шангала
Петровского городского округа Ставропольского края

Рассмотрена
на заседании
педагогического совета

Протокол № 1 от 28.06.2023.

Утверждено

Директор МКОУ СОШ №18
Казанникова Ю.В.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «Игротека» по шашкам и шахматам
естественно-научной направленности 5-8 класс

Учитель
Апарнева В.В.
Учитель

Иностранного
языка

2023-2024г.

1.1.Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «**Игротека**»:игры и проекты» для группы 10-.15 лет

1.2.Цель и задачи программы

Основной целью является:

Выявление и реализация творческих возможностей обучающегося, способствование повышению уровня интеллектуального развития обучающихся, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, профилактика асоциального поведения обучающихся

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 реализовывать материальный перевес

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, оригинальность, точность)

Воспитательные:

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

1.3.Содержание программы: учебный план; содержание учебного плана.

Сроки реализации программы – 1 год. Состав групп среднего звена, в объединении занимаются как девочки, так и мальчики, комплектование групп осуществляется на добровольной основе, исходя из интересов и потребностей обучающихся. Занятия проходят 4 раза в неделю по 1 часу и составляют 136 часа в год.

№	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	3	-	3
2.	Тема 1. Специфические нарушения в процессе игры.	8	16	24
3.	Тема 2. Ценность шахматных фигур	4	8	12

4.	Тема 3. Техника матования одинокого короля	3	6	9
5.	Тема 4. Тактические приёмы.	6	12	18
6.	Тема 5. Элементарный эндшпиль.	11	22	33
7.	Основы дебюта	1	1	2
8.	Основные тактики шахмат	-	91	91
9.	Учебно-массовые мероприятия.	-	24	24
Итого часов		28	108	136

1.4. Планируемые результаты.

Должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

2. Календарный учебный график

№п/п	Тема учебного занятия	теори я	практик а	Всег о часо в	Дата проведения	
					По план у	факт
	Введение. Краткая история шахмат	2		2		
1	Легенды о шахматах	1		1	5.09	
2	Чемпионы мира по шахматам	1		1	6.09	
	Тема 1. Специфические нарушения в процессе игры.	3	3	6		
3	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1		1	7,09	

4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей		1	1	8,09	
5	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		1	11,09	
6	Обозначение шахматных фигур и терминов.		1	1	13,09	
7	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии	1		1	14,09	
8	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии		1	1	15,09	
	Ценность шахматных фигур	6	7	13		
9	Ценность шахматных фигур	1		1	18,09	
10	Ценность шахматных фигур		1	1	20,09	
11	Сравнительная сила фигур	1		1	21,09	
12	Сравнительная сила фигур		1	1	22,09	
13	Достижение материального перевеса (выигрыш ладьи, слона, коня)	1		1	25,09	
14	Достижение материального перевеса (выигрыш ладьи, слона, коня)		1	1	27,09	
15	Игровая практика	1		1	28,09	
16	Игровая практика		1	1	29,09	
17	Способы защиты: уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя	1		1	02,10	
18	Способы защиты: уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя		1	1	04,10	
19	Способы защиты: защита атакованной фигуры другой своей фигурой	1		1	05,10	
20	Способы защиты: защита атакованной фигуры другой своей фигурой		1	1	06,10	
21	Выигрыш материала		1	1	09,10	
	Техника матования одинокого короля	6	6	12		
22	Две ладьи против короля	1		1	11,10	
23	Две ладьи против короля		1	1	12,10	
24	Ферзь и ладья против короля	1		1	13,10	
25	Ферзь и ладья против короля		1	1	16,10	
26	Ферзь и король против	1		1	18,10	

	короля					
27	Ферзь и король против короля		1	1	19,10	
28	Ладья и король против короля	1		1	20,10	
29	Ладья и король против короля		1	1	23,10	
30	Два слона и король против короля	1		1	25,10	
31	Два слона и король против короля		1	1	26,10	
32	Слон, конь и король против короля	1		1	27,10	
33	Слон, конь и король против короля		1	1	06,11	
	Тактические приёмы.	4	5	9		
34	Учебные положения на мат в 2 хода в эндшпиле	1		1	08,11	
35	Учебные положения на мат в 2 хода в эндшпиле		1	1	09,11	
36	Цугцванг	1		1	10,11	
37	Цугцванг		1	1	13,11	
38	Решение задач «Мат в 2 хода в эндшпиле»	1		1	15,11	
39	Решение задач «Мат в 2 хода в эндшпиле»		1	1	16,11	
40	Защита от мата. Игровая практика	1		1	17,11	
41	Защита от мата. Игровая практика		1	1	20,11	
42	Учебные положения на мат в 2 хода в дебюте		1	1	22,11	
	Элементарный эндшпиль.	11	11	22		
43	Шахматная комбинация	1		1	23,11	
44	Шахматная комбинация		1	1	24,11	
45	Матовые комбинации. Тема «Завлечение»	1		1	27,11	
46	Матовые комбинации. Тема «Завлечение»		1	1	29,11	
47	Матовые комбинации. Тема отвлечения	1		1	30,11	
48	Матовые комбинации. Тема отвлечения		1	1	01,12	
49	Матовые комбинации. Тема	1		1	04,12	

	блокировки					
50	Матовые комбинации. Тема блокировки		1	1	06,12	
51	Тема «Разрушение королевского прикрытия»	1		1	07,12	
52	Тема «Разрушение королевского прикрытия»		1	1	08,12	
53	Матовые Комбинации. Освобождение пространства.	1		1	11,12	
54	Матовые Комбинации. Освобождение пространства.		1	1	13,12	
55	Матовые комбинации. Уничтожение защиты	1		1	14,12	
56	Матовые комбинации. Уничтожение защиты		1	1	15,12	
57	Матовые комбинации. Тема «рентген»	1		1	18,12	
58	Матовые комбинации. Тема «рентген»		1	1	20,12	
59	Матовые комбинации. Тема «Батарея»	1		1	21,12	
60	Матовые комбинации. Тема «Батарея»		1	1	22,12	
61	Матовые комбинации. Тема «Связка», «Перекрытие»	1		1	25,12	
62	Матовые комбинации. Тема «Связка», «Перекрытие»		1	1	27,12	
63	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса	1		1	28,12	
64	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса		1	1	29,12	
	Основы дебюта	8	7	15		
65	Двух- и трёхходовые партии. Выявление причин поражений.	1		1	08,01	
66	Двух- и трёхходовые партии. Выявление причин поражений.		1	1	10,01	
67	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	1		1	11,01	
68	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя		1	1	12,01	

69	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат.	1		1	15,01	
70	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат.		1	1	17,01	
71	Вариации на тему детского мата	1		1	18,01	
72	Вариации на тему детского мата		1	1	19,01	
73	«повторюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание повторюшек.	1		1	22,01	
74	«повторюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание повторюшек.		1	1	24,01	
75	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1		1	25,01	
76	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.		1	1	26,01	
77	«Пешкоедство». Наказание «пешкоеда»	1		1	29,01	
78	«Пешкоедство». Наказание «пешкоеда»		1	1	31,01	
79	Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1		1	01,02	
	Основы миттельшпиля	5	5	10		
80	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1		1	02,02	
81	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.		1	1	05,02	
82	Тактические приёмы. Связка. Двойной удар.	1		1	07,02	
83	Тактические приёмы. Связка. Двойной удар.		1	1	08,02	
84	Завлечение, отвлечение, блокировка.	1		1	09,02	
85	Завлечение, отвлечение, блокировка.		1	1	12,02	
86	Разрушение королевского прикрытия, освобождение	1		1	14,02	

	пространства, уничтожение защиты					
87	Разрушение королевского прикрытия, освобождение пространства, уничтожение защиты		1	1	15,02	
88	Связка, «рентген», перекрытие. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозелёная» партия	1		1	16,02	
89	Связка, «рентген», перекрытие. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозелёная» партия		1	1	19,02	
	Основы эндшпиля	5	7	12		
90	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1		1	21,02	
91	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)		1	1	22,02	
92	Ферзь против слона, ферзь против коня.	1		1	23,02	
93	Ферзь против слона, ферзь против коня.		1	1	26,02	
94	Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1		1	28,02	
95	Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)		1	1	29,02	
96	Пешка против короля. Правило «квадрата»	1		1	01,03	
97	Пешка против короля. Правило «квадрата»		1	1	04,03	
98	Решение задач. Игровая практика	1		1	06,03	
99	Решение задач. Игровая практика		1	1	07,03	
100	Пешка против короля. Белая пешка на 6 и 7 горизонталях. Оппозиция.		1	1	08,03	

101	Решение задач		1	1	11,03	
	Правила поведения шахматиста	1		1		
102	Этика поведения шахматиста. Игровая практика	1		1	13,03	
	Проектирование настольной игры	15	29	44		
103	История настольных игр	1		1	15.03	
104	Виды игр и их составляющие	1		1	16.03	
105	Особенности проектирования игр	1		1	17.03	
106	Этапы проектирования	1		1	20.03.	
107	Игры естественно-научной направленности	1		1	22.03.	
108	Основы разработки карточных игр на примере «Упо», «Подземелья и драконы», «Битва фантазий»		1	1	23.03	
109	Практическое применение школьных знаний в разработке игр		1	1	24.03.	
110	Индивидуальный проект-разработка карточной игры «В подземелье я пойду, знания там приобрету»		3	3	27.-30.03	
111	Основы разработки игр-бродилок	1		1	31.03	
112	Этапы проектирования	1		1	03.04.	
113	Игры естественно-научной направленности	1		1	05.04.	
114	Основы разработки игры на примере «Подземелья и драконы»	1		1	06.04	
115	Практическое применение школьных знаний в разработке игр		1	1	07.04	
116	Индивидуальный проект-разработка игры-бродилки «Мое Ставрополье»		3	3	10-13.04	
117	Основы разработки ролевых игр	1		1	14.04	
118	Этапы проектирования	1		1	17.04.	
119	Игры естественно-научной	1		1	19.04.	

	направленности					
120	Основы разработки игры на примере «Взрывные котят»	1		1	20.04	
121	Практическое применение школьных знаний в разработке игр		1	1	21.04	
122	Индивидуальный проект – разработка ролевой игры «Я-ученый, ты- алхимик»		3	3	24.- 27.04	
123	Обобщение. Чем полезны игры?	1		1	28.04	
124	Рассмотрение мероприятий, посвященных настольным играм, на примере «Игрокона» и «Ролекона»	1		1	03.05.	
125	Проведение шахматного турнира		8	8	10- 19.05	
126	Проведение турнира по настольным играм в 3 тапа		8	8	20- 31.05	
		64	72	136		