

Департамент образования Администрации г. Екатеринбурга
Управление образования Орджоникидзевского района
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования -
Центр детского творчества «Галактика»

Принята

на заседании методического совета
от « 17 » августа 2020 г.
протокол № 6

Утверждаю:
Директор МБУ ДО ЦДТ «Галактика»
К.Е. Мирзаянц
от « 17 » августа 20 20 г.
приказ № 43
М.П.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Дебют»**

Возраст обучающихся: 5-14 лет
Срок реализации программы: 3 года

Автор – составитель:
Чекмарев Владимир Петрович,
педагог дополнительного образования

*«Шахматы - это не просто спорт.
Они делают человека мудрее и дальновиднее,
помогают объективно оценивать сложившуюся
ситуацию, просчитывать поступки на
несколько «ходов» вперёд».*

В.В. Путин

Пояснительная записка

История шахмат насчитывает не менее полутора тысяч лет. Эта игра проникла во многие культуры, испытала их влияние, и дошла до нашего времени. Шахматы в начале XX века получили поддержку правительства, общественных организаций и снискали себе любовь советского народа. Они являются частью духовной культуры общества, обогащая ее интересными достижениями и ценными качествами. В современном мире наша страна борется за доминирующее положение на шахматном поприще. Множество Российских гроссмейстеров достойно выступают на сильнейших соревнованиях планеты. Огромное количество взрослых и юных спортсменов ежегодно выезжают на различные международные шахматные фестивали, в их числе и представители шахматного движения Свердловской области.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Дебют» является физкультурно-спортивной, по форме организации – объединение «Белая ладья», по функциональному предназначению – общекультурной, по времени реализации – долгосрочной. Настоящая программа предусматривает развитие пространственного мышления, формирование устойчивого интереса к игре в шахматы у обучающихся.

Программа разработана с учётом:

– Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

– Федерального закона № 124_ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 г. (в редакции от 17.12.2009 г).

– Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

– Концепции развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 24. 04.2015 № 729-Р).

– Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

– Письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации».

– Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству,

содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

– Устава МБУ ДО ЦДТ «Галактика».

Актуальность программы. Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Шахматные игры развивают целый комплекс наиважнейших качеств и поэтому с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы – это вдохновение и разочарование, своеобразный выход из одиночества, активный досуг, утоление жажды общения и самовыражения.

В настоящее время шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Таким образом, развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме.

Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

Социальная значимость программы. О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием для огромного количества людей и помогают становлению человека в любой деятельности среде, способствуя гармоничному развитию личности.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, игра в шахматы положительно влияет на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Новизна и отличительная особенность данной программы заключается:

- в поэтапном освоении обучающимися, предлагаемой программы, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям;
- в индивидуальном подходе к каждому обучающемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого обучающегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью обучающегося на занятии;
- в использовании во время процесса обучения электронных образовательных ресурсов, а именно компьютерных образовательных шахматных программ («Шахматная школа для начинающих»; «Шахматная стратегия»; «Шахматные дебюты» и т.д.). Данные программы, обучающиеся осваивают с начального уровня, постепенно увеличивая сложность, что даёт возможность обучающимся проследить свой рост и увидеть насколько уровней выше они поднялись в игре с компьютером;
- в системе диагностирования результатов обучения и воспитания, дающей возможность определить уровень эффективности и результативности освоения учебного материала, а также уровень достижений обучающихся. Данная система способствует осуществлению индивидуального подхода к каждому ребёнку, а также выявлению и дальнейшему развитию талантливых детей;
- в использовании нетрадиционных форм работы с родителями, то есть включение их в активную совместную деятельность, а именно в участие в «Шахматных турнирах семейных команд», которые, как правило, посвящаются различным праздничным датам.

Адресность программы. Программа ориентирована на старший дошкольный, младший и средний школьный возраст обучающихся от 5 до 14 лет, разработана с учётом психофизиологических особенностей данных возрастных категорий и индивидуальных особенностей обучающихся.

Организация учебных занятий и сроки реализации программы.

Образовательная программа состоит из теоретической и практической

частей, причем, большее количество времени занимает практика. По характеру педагогической деятельности программа является досуговой, по времени реализации, программа рассчитана на 3 года обучения. Объем программы за весь период обучения составляет 504 часа (из расчета 36 учебных недель).

На основании Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» и нормативных локальных актов МБУ ДО ЦДТ «Галактика» учебные занятия для обучающихся проводятся по 30 (для обучающихся 5-7 лет) и 40 минут (для обучающихся старше 7 лет). В середине занятий обязательно физкультминутка.

Распределение учебных часов обучения выглядит таким образом:

- 1 год обучения – 2 раза в неделю по 2 академических часа;
- 2 год обучения - 2 раза в неделю по 2 академических часа;
- 3 год обучения - 3 раза в неделю по 2 академических часа.

Продолжительность занятий: 30 или 40 минут, в соответствии с возрастом, перерыв между занятиями –10 минут для отдыха детей и проветривания кабинета.

Объем программы.

Программа рассчитана на 3 года. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы, составляет 504 часа.

По годам обучения:

- 1 год обучения -144 часа в год;
- 2 год обучения - 144 часа в год;
- 3 год обучения - 216 часов в год.

Уровневость программы:

1 год обучения - «стартовый», предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы (обучающиеся получают первичное представление о шахматах и знакомятся с правилами игры).

2 год обучения - «базовый», предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы (углубляются полученные знания, изучаются тактические приемы и сложные комбинации, формируется навык самостоятельной работы и устойчивый интерес к шахматам).

3 год обучения - «продвинутый», предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным (возможно

узкоспециализированным) и нетривиальным разделам в рамках содержательно тематического направления программы. Также предполагает углубленное изучение содержания программы и доступ к около профессиональным и профессиональным знаниям в рамках содержательно-тематического направления программы (углубляются знания шахматной стратегии, изучаются стратегические планы ведения атаки и защиты, формируется навык планирования партии).

Условия набора. На обучение по программе «Дебют» могут быть зачислены все желающие, соответствующие заявленной возрастной категории. Основанием для зачисления является заявление от родителей, согласие на обработку персональных данных. Наполняемость групп:

1-2 год обучения – 8-12 человек;

3 год обучения – 14-16 человек.

Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные в зависимости от подготовленности обучающихся.

Обучение детей по программе – очное, в случае экстренных обстоятельств – дистанционное.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной программы.

Программа рассчитана на детей и подростков в возрасте от 5 до 14 лет, что включает в себя три возрастных категории:

- старший дошкольный возраст (5-6 лет)
- младший школьный возраст (7-10 лет)
- средний школьный возраст (10-14 лет)

Возрастные особенности старшего дошкольного возраста (5-6 лет)

это старший дошкольный возраст. Он является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. Его можно назвать базовым возрастом, когда в ребенке закладываются многие личностные аспекты, прорабатываются все моменты становления «Я» позиции. Именно 90% закладки всех черт личности ребенка закладывается в возрасте 5-6 лет. Очень важный возраст, когда мы можем понять, каким будет человек в будущем. Этот период называют сензитивным для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Для развития всех этих аспектов усложняется игровой материал, он становится логическим, интеллектуальным, когда ребенку приходится думать и рассуждать. Главное, в развитии детей 5-6 лет – это их познавательное развитие. И все игры, направленные на это, дадут хороший результат. В 5-6 лет ребенок как губка впитывает всю познавательную информацию. Научно доказано, что ребенок в этом возрасте запоминает столько материала, сколько он не запомнит потом

никогда в жизни. Ребенку интересно все, что связано с окружающим миром, расширением его кругозора.

Возрастные особенности младшего школьного возраста (7-10 лет)

характеризуются готовностью и интересом к овладению новыми знаниями, умениями и навыками. Для познавательной деятельности, данной возрастной категории, характерна, прежде всего, эмоциональность восприятия. Находясь во власти яркого факта, образы, возникающие на основе описания вовремя рассказа педагога или чтения книжки, очень ярки. Образность проявляется и в мыслительной деятельности детей. Они склонны понимать буквально переносное значение слов, наполняя их конкретными образами. В эмоциональной жизни изменяется содержательная сторона переживаний – их волнует главным образом то, что связано с обучением. Его радует, что педагог и родители хвалят за успехи, поэтому важно чувство радости от труда закрепить положительным отношением. В младшем школьном возрасте закладываются основы таких социальных чувств, как любовь к Родине, патриотизм.

Возраст от 11 до 14 лет считается переходным от детства к юности. Он характеризуется общим подъёмом жизнедеятельности и глубокой перестройкой всего организма: в своем развитии подросток уже «ушел» от детей, но еще не «пристал» к взрослым. Период трудный как для самого подростка, так и для окружающих его людей. Подростковый период – наиболее благоприятный для развития творческого мышления. Учитывая возможности этого периода, педагог на своих занятиях постоянно предлагает своим обучающимся решать проблемные задачи, сравнивать, выделять главное, находить сходные и отличительные черты. Кроме того, принимая во внимание то, что процесс обучения – это не только процесс усвоения знаний, но и процесс воспитания личности, педагог постоянно обращает свое внимание на формирование устойчивых нравственных идеалов, системы оценочных суждений, моральных принципов обучающихся. Любая жизненная ситуация, конфликтные моменты на обычных занятиях в коллективе служат поводом для обсуждения, оценки, диалога педагога с обучающимся, что особенно важно именно в этом возрасте, когда закладываются основы его нравственных и социальных качеств. Похвала, выделение позитивных моментов в деятельности подростка особенно важны, когда они совершаются в присутствии товарищей, значимых для него людей.

Цель программы – развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка, самостоятельности, формирование лидерских качеств и организация содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Для достижения данной цели поставлены следующие задачи:

образовательные:

- познакомить с правилами шахматной игры;
- обучить детей практическим умениям и навыкам игры в шахматы;
- научить решать шахматные задачи;

- обучить игре в шахматы с использованием шахматных часов и с записью ходов;
- способствовать пониманию цели шахматной партии;
- познакомить с правилами турнирных соревнований;
- дать понимание о возможности использования ошибок противника;

развивающие:

- развивать устойчивый интерес к игре в шахматы;
- способствовать развитию творческой активности, любознательности в области шахмат;
- способствовать развитию основных психических процессов: логики, памяти, внимания, пространственного мышления и воображения;
- способствовать развитию творческих и интеллектуальных способностей воспитанников;
- развивать способность ориентироваться во времени, предполагать ответный ход противника;
- развивать усидчивость и внимательность во время игры;
- развивать у ребенка умение учиться, преодолевать трудности, спокойно воспринимать неудачу в игре;

воспитательные:

- воспитывать уважение к противнику;
- воспитывать стойкость характера в стремлении к победе;
- воспитывать у детей навыки обращения к судье, отстаивания своих прав и выполнения обязанностей игрока;
- воспитать лидерские качества, умение спокойно переживать поражения и делать выводы из своих ошибок;
- воспитать умение трудиться, самостоятельно работать с литературой;
- воспитывать у детей навыки работы в коллективе.

Методические принципы обучения игре в шахматы.

Целесообразно подробно рассмотреть указанные принципы преподавания шахмат. Эти принципы являются основой преподавания на основе психолого-педагогических закономерностей. Исходя из наших исследований, для преподавания шахмат могут быть сформулированы следующие дидактико-методические принципы: единства обучения шахматам, доступности; наглядности; прочного усвоения знаний, способностей и умения. Неразрывно связанные друг с другом, все эти принципы должны рассматриваться как единый комплекс.

Принцип единства обучения шахматам. Образование и воспитания диалектически связаны между собой. Под получением образования понимают передачу и усвоение полного объёма учебного материала, умения и способности его применения.

Принцип систематичности. В основу этого принципа входит содержание учебного материала и способ его преподавания. Какие правила существуют для применения дидактико-методической основы систематики?

Первое правило – в зависимости от возраста детей учитываются психологическая настройка и цель занятия, теоретическая подготовка, практические упражнения, тематические тренировочные партии, повторение пройденного.

Второе правило – материал должен излагаться педагогом последовательно, в определённом логическом порядке, на известном педагогическом принципе – «от простого к сложному, от лёгкого к трудному, от знакомого к сложному».

Третье правило – вновь изучаемый материал следует разложить на составные части, которые располагаются по определенной системе с иллюстрацией на конкретном примере.

Четвертое правило – каждое занятие должно иметь хотя бы один ключевой момент, который помогает успешно разобраться в данной тематике (в основах теории дебютов, принципов эндшпиля, стратегии миттельшпиля и т.п.).

Принцип доступности. В основу этого принципа входит учёт индивидуальных, возрастных, физиологических и иных способностей обучающихся.

Подчеркиваем: преподавать доступно - не означает, что педагог должен устранять все трудности на пути обучающихся; более существенной является активизация творческих сил и дидактической помощи, а также различия в скорости или темпе обучения.

Вытекающие отсюда требования индивидуального подхода включает в себя также умение обнаружить врожденные способности обучающегося и оказать содействие их совершенствованию.

Принцип наглядности. Переходя к этому принципу, необходимо начать с того, что у большинства людей из всех видов памяти самой эффективной является зрительная, поскольку известно, что человек в среднем на 85% познает мир с помощью глаз. Поэтому «живому видению» придается принципиальное значение. По данным научной информации, с помощью визуальных средств общая способность человеческого восприятия может быть увеличена, а объем памяти на 55%. Напомним: «Наглядность – абсолютный фундамент всякого познания» (И. Песталоцци).

Принцип прочности усвоения знаний, способностей и умения. Под словами «прочность усвоения» имеются в виду те примеры, когда планомерный педагогический процесс оказал нужное влияние на формирование личности. Под словами «стабильное усвоение знания» надо подразумевать постоянно годные к применению знания, гарантирующие эффективное и творческое участие спортсменов в соревнованиях.

По данным теории информации известно, что память человека разделяется на оперативную, кратковременную и долговременную. Из оперативной памяти, которая имеет ограниченный объем и время хранения, человек извлекает нужные ему данные и передает их в указанные два другие вида памяти. Именно благодаря механизмам оперативной памяти становятся возможной в шахматном мышлении дебютно-теоретическая подготовка.

В долговременной памяти хранятся специальные дебютные варианты (собственный дебютный репертуар), сведения из области эндшпиля и стратегии миттельшпиля, тактические средства. Можно предположить, что в долговременной памяти хранится и так называемое «позиционное чутье», а также интуиция.

Для педагога важно знать, что объем информации, поступающий в мозг, зависит от способа ее передачи. Так, усвоение прочных знаний находится в состоянии непрерывной борьбы с «гашением информации» в отделах мозга, с процессом забывания. Многие педагоги подтверждают, что в первые минуты шахматного урока учение дает наибольший эффект.

Главным средством борьбы против забывания поступившей информации является метод непрерывного ее повторения не только во время текущего урока, но и в самом начале нового урока. В этом отношении наиболее возможным для запоминания являются две области: знание теории дебютов и знание теории эндшпиля. Что касается процесса учебы, развитие способностей и умения, то он происходит ступенчато – от первоначального понимания к осмыслению через знание и умение.

Понятие способности в шахматах в узком смысле слова основано на следующем процессе мышления: анализ и синтез игровой ситуации; абстрагирование, т.е. мысленное выделение наиболее важных соображений, отбрасывание несущественного, критическая перепроверка предыдущих результатов обдумывания.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Создание благоприятного психологического климата, творческой атмосферы на занятиях, дружеского отношения между детьми, взаимопонимания, наличие системы стимулов и поощрений, движение от простого к сложному повышает психоэмоциональный настрой каждого ребенка, помогает быть уверенным в своих силах, уметь оценивать свои успехи.

Формы работы с родителями.

Работа с родителями ведётся через председателя родительского комитета объединения, а также через членов родительского комитета, выбранных в каждой группе. Родители оказывают помощь объединению при подготовке к соревнованиям и турнирам. Посещают:

- родительские собрания;
- консультации;
- беседы;
- совместные праздники, творческие конкурсы, шахматные турниры;
- открытые занятия.

Формы и методы проведения занятий.

Формы проведения занятий. Ведущая форма организации занятий - групповая. Наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

Занятия проходят в игровой атмосфере и разделены на две части:

- в первой части занятия обучающимся преподается теория, они учатся стратегическим и тактическим приемам, построению плана, правильной оценке позиции, пробуют ставить ловушки и избегать их;
- вторая часть занятия посвящена игре, где обучающиеся применяют на практике полученные знания путем решения дидактических задач и игр, соревнований, турниров и т.д.

Все применяемые формы работы с детьми систематизированы следующим образом:

- теоретические занятия;
- практические занятия:
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- шахматные игры;
- шахматные дидактические игрушки;
- участие в турнирах и соревнованиях.

Педагогические технологии:

- технологии объяснительно-иллюстративного обучения;
- лично-ориентированные технологии;
- технологии развивающего обучения;
- игровые технологии;

- здоровье сберегающие технологии.

Сохранение и укрепление здоровья обучающихся является важной задачей образовательной программы «Дебют». Для решения этой задачи создана система оздоровительных мероприятий, которая осуществляется на протяжении всей реализации программы:

- учебная нагрузка регулируется в соответствии с возрастом учащихся, кроме этого в занятия включаются физкультминутки, подвижные игры и эстафеты;

- создается благоприятный психологический климат, творческая атмосфера на занятиях, дружеское отношение между детьми, взаимопонимание, наличие системы стимулов и поощрений, движение от простого к сложному повышает психоэмоциональный настрой каждого ребенка, помогает ему быть уверенным в своих силах, уметь оценивать свои успехи.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения**:

по внешним признакам деятельности педагога и учащихся:

- *словесный* – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ;
- *наглядный* – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации;
- *практический* – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры;

по степени активности познавательной деятельности учащихся:

- *объяснительно-иллюстративные* - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- *репродуктивный* – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях;
- *исследовательский* – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий;

по логичности подхода:

- *аналитический* – анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач;

по критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:

- *частично-поисковый* – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

Содержание программы представляет собой единую систему взаимосвязанных тем. Освоение содержания программы построено по принципу постепенного усложнения и углубления предлагаемого материала. На начальных этапах ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки, песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Учебно-воспитательная работа. Воспитательный процесс обеспечивается на каждом занятии в течение всего года в ненавязчивой и доброжелательной форме: в виде бесед на темы общечеловеческих ценностей, этики межличностных отношений, недопустимости асоциальных форм поведения в обществе, необходимости уважения прав и мнения другого человека, отношений старшего и младшего поколений, спортивных достижений наших соотечественников, роли России в мировом сообществе.

Дополнительные беседы педагога направлены также на формирование личностных качеств учащегося, таких как справедливость, уважение к окружающим, коммуникабельность, патриотизм, культура поведения. В течение года педагог беседует с родителями о прошедших занятиях, рассказывает о домашних заданиях, индивидуально информирует о динамике изменения образовательных и личностных характеристик детей.

Участие в соревнованиях воспитывает в ребенке спортивный дух, психологическую устойчивость, волю к победе, а также патриотизм, так как дети отстаивают спортивную честь своего района, города, страны. Особенно полезно привлекать обучающихся к выступлению в командных соревнованиях. Турниры и соревнования проходят в соответствии с планом учебно-массовых мероприятий.

Требования к результатам освоения образовательной программы:
личностные:

- проявлять активность, готовность к выдвижению идей и предложений;
- проявлять силу воли, упорство в достижении цели;
- владеть навыками работы в группе;
- понимать ценность здоровья;
- уметь принимать себя как ответственного и уверенного в себе человека;

метапредметные:

- выделять главное;
- понимать творческую задачу;
- работать с дополнительной литературой, разными источниками

информации;

- соблюдать последовательность;
- работать индивидуально, в группе;
- представлять результаты деятельности;

предметные

- различать и называть шахматные фигуры по цвету;
- уметь работать со специальной литературой;
- разыгрывать шахматные партии от начала и до конца;
- решать шахматные задачи;
- ориентироваться в шахматных понятиях;
- иметь представление о различных видах шахматных партий;
- предвидеть игру соперника на несколько шагов вперед;
- предвидеть примерный исход партии.

Ожидаемые результаты.

Ожидаемые результаты первого года обучения. К концу первого года обучения обучающиеся должны

знать:

- правила шахматной игры;
- шахматную нотацию;
- цель шахматной партии;
- порядок записи ходов партии и их отличия от записи позиций;
- поля шахматной доски;

уметь:

- разыграть партию с противником;
- расставлять позиции на шахматной доске;
- нападать и съедать фигуры противника;
- довести партию до логического окончания;
- ставить простые маты;
- использовать правило «взялся - ходи»;
- самостоятельно работать с шахматной доской;

быть:

- внимательным при разыгрывании партии;
- целенаправленным - стремиться довести партию до победы;
- сосредоточенным, целеустремленным при игре партии;
- настойчивым при стремлении к поставленной цели;
- выдержанным и дружелюбным во время игры

Ожидаемые результаты второго года обучения. К концу второго года обучения обучающиеся должны

знать:

- законы развития фигур в начале партии;
- об игре с шахматными часами;
- о времени, отведённом на партию;
- о правильном использовании отведённого времени;
- значение материального преимущества;
- простейшие тактические приёмы; шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья;

уметь:

- разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры;
- ставить мат в один ход; решать шахматные задачи в 1-2 хода;
- правильно вести диалог с арбитром;
- полностью записывать шахматную партию;
- грамотно откладывать или заканчивать партию;
- фиксировать падение «флажка» и результат партии;
- правильно предлагать ничью;

быть:

- внимательным, любознательным;
- справедливым при общении с соперником;
- выдержанным, психологически устойчивым во время партии.

Ожидаемые результаты третьего года обучения. К концу третьего года обучения учащиеся должны

знать:

- все возможные специфические нарушения противника в процессе игры;
- все об игре с электронными часами;
- правила добавления (уменьшения) времени игры;
- правила обращения к арбитру и последствия нарушения этих правил;
- методы борьбы со связками;
- методы использования небольшого материального перевеса;
- законы элементарного эндшпиля;

уметь:

- использовать временные ошибки противника;
- регистрировать «невозможный» ход;
- правильно рассчитывать время в шахматной партии;
- правильно завершить партию;
- отслеживать турнирные результаты;
- использовать небольшой материальный перевес;

– совершать в уме простые действия (мысленный расчёт на три-четыре хода)

быть:

- настойчивым в отстаивании прав игрока;
- сосредоточенным во время игры;
- уважительным по отношению к сопернику;
- предусмотрительным во время ведения шахматной игры.

К концу обучения обучающиеся должны

знать:

– историю возникновения шахматной игры;

– шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;

– поля шахматной доски;

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

– правила шахматной игры;

– правила хода и взятия каждой фигурой – ходы, в том числе шах и рокировку;

– правила нападения и взятия, в том числе и взятие на проходе;

– названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита;

– цель шахматной партии: мат, пат, ничья;

– шахматную нотацию;

– абсолютную и относительную ценность фигур;

– приёмы и способы матования одинокого короля;

– порядок записи ходов партии и их отличия от записи позиций;

– все об игре с механическими и электронными часами;

– об игре с шахматными часами, о времени, отведенном на партию;

– правила обращения к арбитру на турнире и последствия нарушения этих правил;

- простейшие тактические приёмы;
- способы нападения и защиты;
- законы развития фигур в начале партии;
- законы элементарного эндшпиля;
- значение материального преимущества;
- все возможные специфические нарушения противника в процессе игры;
- методы борьбы со связками;
- методы использования небольшого материального перевеса;

уметь:

- самостоятельно работать с шахматной доской;

- проводить комбинации;
- решать простейшие задачи;
- расставлять позиции на шахматной доске;
- разыграть партию с противником;
- ставить простые маты;
- владеть техникой матования одинокого короля;
- нападать и съедать фигуры противника;
- использовать правило «взялся - ходи»;
- использовать небольшой материальный перевес;
- совершать в уме простые действия (мысленный расчёт на три-четыре хода);

- предполагать вероятный ответный план противника;
- правильно предлагать ничью;
- использовать временные ошибки противника;
- грамотно откладывать или заканчивать партию;
- довести партию до логического окончания;
- правильно завершить партию;
- регистрировать «невозможный» ход;
- полностью записывать шахматную партию;
- правильно рассчитывать время в шахматной партии;
- фиксировать падение «флажка» и результат партии;
- отслеживать турнирные результаты;
- правильно вести диалог с арбитром;

быть:

- внимательным, любознательным;
- выдержанным, психологически устойчивым во время партии;
- дружелюбным во время игры, уважительным и справедливым по отношению к сопернику;
- целенаправленным - стремиться довести партию до победы;
- сосредоточенным, целеустремленным при игре партии;
- настойчивым при стремлении к поставленной цели;
- настойчивым в отстаивании прав игрока; а также:
- приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;
- повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности; сформируют умения производить логические операции;
- сформируют личностные качества – трудолюбие, дисциплинированность,

сознательность, активность и потребность ведения здорового образа жизни.

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.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Согласно п.18 Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Организации, осуществляющие образовательную деятельность, определяют формы аудиторных занятий, а также формы, порядок и периодичность проведения промежуточной аттестации обучающихся».

Контроль знаний является составной частью процесса обучения, он позволяет педагогу оценивать получаемые обучающимися знания, умения и навыки, вовремя оказать необходимую помощь и добиться поставленных целей обучения.

В организациях дополнительного образования педагогами реализуются преимущественно нетрадиционные формы контроля (творческие задания, импровизация и другие), что способствует раскрытию индивидуальных особенностей обучающихся, повышению уровня развития познавательных способностей и активизации их самостоятельной работы на занятиях.

Формы контроля деятельности. Первоначальная оценка компетентности производится при поступлении в объединение, когда проводится первичное собеседование, тестирование общих знаний, беседы с родителями. Диагностика роста компетентности обучающегося производится в начале, середине и конце учебного года (определенного этапа обучения), а также по прохождении программы. Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков, социализации в общественной жизни.

В процессе обучения осуществляются контроль за уровнем усвоения основных разделов программы в форме сеанса одновременной игры, турниров; блиц - турниров; участия в соревнованиях. В ходе освоения программы ребенок получает качественные оценки: «молодец», «замечательно», «не совсем точно», «подумай, у тебя все получится», «хорошо» и т.д. Показателем успешности обучения служат - положительная динамика уровня подготовленности, результаты участия в соревнованиях и первенствах на разном уровне и желание продолжить обучение на следующем этапе подготовки.

Также способами определения результативности прохождения программы являются:

- входящий контроль (сентябрь);
- промежуточная аттестация (декабрь);
- промежуточная аттестация (май 1 и 2 год обучения);

– итоговая аттестация обучающихся (май 3 год обучения).

Показатели и критерии по уровням освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Дебют»

Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Знает о происхождении шахмат. Знает чемпионов мира.	<i>Высокий уровень:</i> обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой. <i>Средний уровень:</i> объем усвоенных знаний составляет более 1/2. <i>Низкий уровень:</i> объем усвоенных знаний составляет менее 1/2.
		Знает правила техники безопасности во время шахматной партии.	
		Знает об основных правилах.	
2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Знает названия и назначение шахматных фигур	<i>Высокий уровень:</i> учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием <i>Средний уровень:</i> сочетает специальную терминологию с бытовой. <i>Низкий уровень:</i> как правило, избегает употреблять специальные термины.
		Знает основные понятия и термины. Тактические приемы	
		Умеет читать простейшие задачи и партии.	

Оценивание предметных результатов обучения: практическая подготовка

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Выполняет посильные действия для решения во время шахматной партии и при решении шахматных задач.	<i>Высокий уровень:</i> обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.
		Умеет создавать небольшие задачи самостоятельно на шахматной доске.	<i>Средний уровень:</i> объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2.
		Применяет правила техники безопасности в практической деятельности	<i>Низкий уровень:</i> обучающийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков.
		Владеет тактическими приёмами во время шахматной партии.	
2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании оборудования	Владеет элементарными практическими умениями работы на компьютере	<i>Высокий уровень:</i> обучающийся работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей. <i>Средний уровень:</i> работает с компьютером с помощью педагога. <i>Низкий уровень:</i> испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером.
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Использует приобретённые знания и умения во время шахматной партии и при решении шахматных задач	<i>Высокий уровень:</i> творческий уровень - обучающийся выполняет практические задания с элементами творчества. <i>Средний уровень:</i> репродуктивный уровень - выполняет в основном задания на основе образца. <i>Низкий уровень:</i> начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога.

Карта оценки развития метапредметных результатов обучающихся

Фамилия, имя обучающегося	<i>поисковые (исследовательские) умения:</i> – умение самостоятельно генерировать идеи; – умение самостоятельно находить недостающую информацию в информационном поле; – умение находить несколько вариантов решения проблемы; – умение выдвигать гипотезы; – умение устанавливать причинно-следственные связи.	<i>коммуникативные умения:</i> – умение инициировать учебное взаимодействие со взрослыми - вступать в диалог, задавать вопросы; – умение вести дискуссию; – умение отстаивать свою точку зрения; – умение находить компромисс; – навыки интервьюирования, устного опроса.	<i>умения и навыки работы в сотрудничестве:</i> – навыки коллективного планирования; – умение взаимодействовать с любым партнером; – навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач; – навыки делового партнерского общения; – умение находить и исправлять ошибки в работе других участников группы.	<i>презентационные умения и навыки:</i> – навыки монологической речи; – умение уверенно держать себя во время выступления; – умение использовать различные средства наглядности при выступлении; – умение отвечать на незапланированные вопросы.
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В
	Н С В	Н С В	Н С В	Н С В

Инструкция: опросник является вариантом экспертной оценки, заполняется педагогом на каждого ребенка по четырем видам умений. Необходимо отметить степень выраженности каждого качества, с помощью уровней, где: Н (низкий уровень) – качество отсутствует у учащегося или выражено слабо и проявляется редко, С (средний уровень) – качество выражено сильно и проявляется часто, В (высокий уровень) – выражено сильно и проявляется постоянно. Нужную букву обвести в каждой графе.

Карта оценки личностного развития

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Организационно-волевые качества:		
Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	<p><i>Высокий уровень:</i> терпения хватает на все занятие.</p> <p><i>Средний уровень:</i> терпения хватает больше чем на 1/2 занятия.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> терпения хватает меньше чем на 1/2 занятия.</p>
Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	<p><i>Высокий уровень:</i> постоянно контролирует себя сам.</p> <p><i>Средний уровень:</i> периодически контролирует себя сам.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> постоянно находится под воздействием контроля извне.</p>
2. Ориентационные качества:		
Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	<p><i>Высокий уровень:</i> нормальная.</p> <p><i>Средний уровень:</i> заниженная.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> завышенная.</p>
Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие учащегося в освоении образовательной программы	<p><i>Высокий уровень:</i> интерес постоянно поддерживается обучающимся самостоятельно.</p> <p><i>Средний уровень:</i> интерес периодически поддерживается самим обучающимся.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> интерес к занятиям продиктован учащемуся извне.</p>
3. Поведенческие качества:		
Конфликтность (отношение учащегося к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	<p><i>Высокий уровень:</i> пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты.</p> <p><i>Средний уровень:</i> сам в конфликтах не участвует, старается их избежать.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> периодически провоцирует конфликты.</p>
Тип сотрудничества (отношение обучающегося к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	<p><i>Высокий уровень:</i> инициативен в общих делах.</p> <p><i>Средний уровень:</i> участвует при побуждении извне.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> избегает участия в общих делах.</p>

Программное содержание.
Учебный (тематический) план, 1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ. Игровая программы «Будем знакомы»	2	1	1	наблюдение
2	Первое знакомство с Шахматным королевством	2	2		входящий контроль приложение 4/1
3	Шахматная доска – поле шахматных сражений	8	2	6	
3.1	Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги.		2		наблюдение
3.2	Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».			2	наблюдение
3.3	Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ».			2	наблюдение
3.4	Дидактические игры и задания: «Какого цвета поле?», «Кто быстрее».			2	наблюдение
4	Шахматные фигуры. Первое знакомство	6	2	4	
4.1	Первое знакомство «Тронул – ходи!». Белая и черная армии.		2		наблюдение
4.2	Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура».			2	наблюдение
4.3	Дидактические игры и задания: «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Мяч».			2	наблюдение
5	Благородные пешки черно-белой доски	8	2	6	
5.1	«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла – фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).		2		наблюдение
5.2	Дидактические игры и задания: «В бой идут одни только пешки»			2	наблюдение
5.3	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение»			2	промежуточная аттестация приложение 5/1
5.4	Дидактические игры и задания: «Атака неприятельской фигуры»			2	наблюдение
6	Король – самая важная, главная фигура	4	1	3	
6.1	Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).		1	1	наблюдение
6.2	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин».			2	наблюдение
7	Ладья	6	2	4	
7.1	Ладья. Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.		2		наблюдение
7.2	Дидактические игры и задания: Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».			2	наблюдение
7.3	Дидактические игры и задания: Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».			2	наблюдение
8	Слон	8	2	6	
8.1	Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая		2		наблюдение

	фигура. Ладья против слона.				
8.2	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт»			2	наблюдение
8.3	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры»			2	наблюдение
8.4	Дидактические игры и задания: «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»			2	наблюдение
9	«Могучая фигура» ферзь	6	2	4	
9.1	«Могучая фигура» ферзь. Дороги ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.		2		наблюдение
9.2	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт»			2	наблюдение
9.3	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».			2	наблюдение
10	Конь	8	4	4	
10.1	«Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк.		2		наблюдение
10.2	Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.		2		наблюдение
10.3	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт»			2	наблюдение
10.4	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».			2	наблюдение
11	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур	8	2	6	
11.1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.		2		наблюдение
11.2	Дидактические игры и задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны».			2	наблюдение
11.3	Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала».			2	наблюдение
11.4	Дидактические игры и задания: «Защита».			2	наблюдение
12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	8	2	6	
12.1	Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.		2		наблюдение
12.2	Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Дай шах».			2	наблюдение
12.3	Дидактические игры и задания: «Пять шахов», «Защита от шаха».			2	наблюдение
12.4	Дидактические игры и задания: «Первый шах».			2	наблюдение
13	Мат – цель игры	10	1	9	
13.1	Понятие шахматного термина «мат». Мат – цель шахматной игры. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.		1	1	практическое задание
13.2	Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат.			2	практическое задание
13.3	Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.			2	практическое задание
13.4	Дидактические игры и задания: «Ограниченный король».			2	наблюдение
13.5	Дидактические игры и задания: Решение задач на			2	наблюдение

	шахматных листочках «1000 шахматных заданий».				
14	Техника объявления мата одинокому королю	6	2	4	
14.1	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.		2		наблюдение
14.2	Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход».			2	наблюдение
14.3	Дидактические игры и задания: «На крайнюю линию», «В угол».			2	наблюдение
15	Ничья	4	2	2	
15.1	Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.		2		наблюдение
15.2	Дидактические игры и задания: «Пат или не пат».			2	наблюдение
16	Рокировка	2	1	1	
16.1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание: «Рокировка».		1	1	наблюдение
17	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта	6	2	4	
17.1	Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта		2		наблюдение
17.2	Игра всеми фигурами из начального положения.			4	наблюдение
18	Короткие шахматные партии	4	2	2	
18.1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.		2		наблюдение
18.2	Дидактические игры и задания: «Мешочек». «Да и нет».			2	наблюдение
19	Занимательные страницы шахмат	22	2	20	
19.1	Шахматные сказки.		2		наблюдение
19.2	Практическая игра всеми фигурами из начального положения.			10	наблюдение
19.3	Решение шахматных задач.			10	промежуточная аттестация приложение 6/1
20	Участие в шахматных турнирах	14		14	турниры
21	Игровая программа «До новых встреч»	2		2	наблюдение
	Итого:	144	36	108	

Содержание учебного плана, 1 год обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по охране труда

Теория. Знакомство с содержанием программы и режимом занятий. Инструктаж по охране труда и технике безопасности на занятиях.

Практика. Игровая программа «Давайте познакомимся».

2. Первое знакомство с Шахматным королевством

Теория. История шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Тестирование для определения готовности обучающихся к реализации программы.

3. Шахматная доска – поле шахматных сражений

Теория. Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги.

Практика. Дидактические игры и задания.

4. Шахматные фигуры. Первое знакомство

Теория. Знакомство с шахматными фигурами. Белая и черная армии. «Тронул – ходи!».

Практика. Дидактические игры и задания.

5. Благородные пешки черно-белой доски

Теория. Знакомство с шахматной фигурой – пешка. Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе). «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла – фигуру нашла».

Практика. Дидактические игры и задания. «В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

6. Король самая важная, главная фигура

Теория. Знакомство с шахматной фигурой – король. Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика. Дидактические игры и задания. «Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

7. Ладья

Теория. Знакомство с шахматной фигурой – ладья. Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Практика. Дидактические игры и задания.

8. Слон

Теория. Знакомство с шахматной фигурой – слон. Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика. Дидактические игры и задания

9. «Могучая фигура» ферзь

Теория. Знакомство с шахматной фигурой – ферзь. «Могучая фигура» ферзь. Дороги ферзя. Ход, взятие. Где сильнее?

Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Практика. Дидактические игры и задания.

10. Конь

Теория. Знакомство с шахматной фигурой – конь. «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика. Дидактические игры и задания

11. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Практика. Дидактические игры и задания

12. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха

Теория. Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика. Дидактические игры и задания.

13. Мат – цель игры

Теория. Понятие шахматного термина «мат». Мат – цель шахматной игры.

Практика. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю. Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количество полей для отхода. Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

14. Техника объявления мата одинокому королю

Теория. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика. Дидактические игры и задания

15. Ничья

Теория. Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Практика. Дидактическое задание. «Пат или не пат».

16. Рокировка

Теория. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

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

17. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта

Теория. Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта.

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения.

18. Короткие шахматные партии

Теория. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика. Дидактические игры и задания.

19. Занимательные страницы шахмат

Теория. Шахматные сказки.

Практика. Практическая игра всеми фигурами из начального положения. Решение шахматных задач.

20. Участие в шахматных турнирах

21. Игровая программа «До новых встреч»

Учебный (тематический) план, 2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ. Игровая программы «И снова здравствуйте»	2	1	1	наблюдение
2	Правила шахматной игры	12	6	6	
2.1	Цель игры. Ходы фигур. Шах и мат. Шахматная позиция. О поведении игроков	2	1	1	наблюдение
2.2	Шахматная партия. Начало шахматной партии	2	1	1	наблюдение
2.3	Шахматная нотация. Запись партии	2	1	1	входящий контроль приложение 4/2
2.4	Рокировка	2	1	1	наблюдение
2.5	Превращение пешки. Взятие на проходе	2	1	1	наблюдение
2.6	Позиционная ничья	2	1	1	наблюдение
3	Особенности шахматной борьбы и шахматном спорте	22	12	10	
3.1	Особенности шахматной борьбы.	2	1	1	наблюдение
3.2	«Силовые» методы в шахматах: шах, нападение, размен, жертва, угроза. Форсированный вариант.	2	1	1	наблюдение
3.3	Оценка позиции.	2	1	1	наблюдение
3.4	Вечный шах.	2	1	1	наблюдение
3.5	Как правильно предлагать ничью.	2	1	1	наблюдение
3.6	Шахматные часы. Контроль. Цейтнот.	2	1	1	наблюдение
3.7	Как заканчивается шахматная партия.	2	1	1	наблюдение
3.8	Шахматные разряды и звания.	2	2	-	наблюдение
3.9	Задачи и этюды.	2	1	1	практическое задание
3.10	Упражнения. Мат в 1 ход. Мат в 2 хода. Сделайте ничью.	2	1	1	практическое задание
3.11	Три стадии шахматной партии и их стратегические цели.	2	1	1	практическое задание
4	Эндшпиль.	14	7	7	
4.1	Как изучать эндшпиль. Как изучать миттельшпиль	2	1	1	наблюдение
4.2	Виды эндшпилей	12	6	6	
4.2.1	Пешечные окончания (упражнения)	2	1	1	наблюдение
4.2.2	Ладейные окончания (упражнения)	2	1	1	наблюдение
4.2.3	Коневые окончания (упражнения)	2	1	1	наблюдение
4.2.4	Слоновые окончания (упражнения)	2	1	1	наблюдение
4.2.5	Ферзевые окончания (упражнения)	2	1	1	наблюдение
4.2.6	Смешанные окончания (упражнения)	2	1	1	наблюдение
5	Как разыгрывать дебют.	26	13	13	
5.1	Правила и законы дебюта	2	1	1	наблюдение
5.2	Основные цели дебюта	2	1	1	промежуточная аттестация приложение 5/2
5.3	Развитие фигур и борьба за центр в дебютах	2	1	1	наблюдение
5.4	Дебют четырех коней	2	1	1	наблюдение
5.5	Защита двух коней	2	1	1	наблюдение

5.6	Шотландская партия	2	1	1	наблюдение
5.7	Испанская партия	2	1	1	наблюдение
5.8	Французская защита	2	1	1	наблюдение
5.9	Защита Каро-Канн	2	1	1	наблюдение
5.10	Сицилианская защита	2	1	1	наблюдение
5.11	Развитие фигур – основной принцип игры в дебюте	2	1	1	наблюдение
6	Различные виды преимущества	12	6	6	
6.1.	Материальное преимущество. Позиционное преимущество	2	1	1	наблюдение
6.2.	Преимущество в развитии	2	1	1	наблюдение
6.3.	Преимущество в пространстве	2	1	1	наблюдение
6.4.	Владение открытыми линиями	2	1	1	наблюдение
6.5.	Слабые и сильные поля	2	1	1	наблюдение
6.6.	Ослабление позиции короля	2	1	1	наблюдение
7	Пешечные окончания	14	7	7	
7.1.	Правило квадрата	2	1	1	наблюдение
7.2.	Король и пешка против короля. Оппозиция	2	1	1	наблюдение
7.3.	Золотое правило оппозиции. Запасные ходы для овладения оппозицией	2	1	1	наблюдение
7.4.	Активный король – как лишняя фигура	2	1	1	наблюдение
7.5.	Отдаленная проходная пешка. Защищенная проходная	2	1	1	наблюдение
7.6.	Этюд Рети. Пешечный прорыв	2	1	1	наблюдение
7.7.	Цугцванг	2	1	1	наблюдение
8	Фигура против пешки	8	4	4	
8.1.	Ферзь против пешки	2	1	1	практическое задание
8.2.	Ладья против пешки	2	1	1	практическое задание
8.3.	Слон против пешки	2	1	1	практическое задание
8.4.	Конь против пешки.	2	1	1	практическое задание
9	Решение шахматных задач. Мат в один ход	12		12	
9.1.	Спёртый мат	2		2	практическое задание
9.2.	Диагональный мат	2		2	практическое задание
9.3.	Горизонтальный (вертикальный) мат	2		2	практическое задание
9.4.	Эполетный мат	2		2	практическое задание
9.5.	Пешечные окончания	2		2	практическое задание
9.6.	Двойной удар с шахом. Коневая вилка	2		2	промежуточная аттестация приложение 6/2
10	Сеанс одновременной игры	8		8	наблюдение
11	Турнир на личное первенство	4		4	турнир
12	Участие в шахматных турнирах	8		8	турнир
13	Игровая программа «До новых встреч»	2		2	наблюдение
	Итого:	144	56	88	

Содержание учебного плана (2 год обучения)

1. Вводное занятие. Инструктаж по охране труда

Теория. Знакомство с содержанием программы и режимом занятий. Инструктаж по охране труда и технике безопасности на занятиях.

Практика. Игровая программа «И снова здравствуйте»

2. Правила шахматной игры

Теория. История возникновения шахмат. Доска и фигуры. Цель игры. Ходы фигур. Шах и мат. О поведении игроков. Шахматная позиция. Шахматная нотация. Запись партии. Пат. Ничья. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.

Практика. Расстановка фигур. Закрепление изученных ходов фигур. Дидактические задания и игры.

3. Особенности шахматной борьбы и шахматном спорте.

Теория. Особенности шахматной борьбы. Шах, нападение, размен, жертва, угроза. Форсированный вариант. Оценка позиции. Вечный шах. Как правильно предлагать ничью. Шахматные часы. Контроль. Цейтнот. Как заканчивается шахматная партия. Шахматные разряды и звания. Задачи и этюды. Упражнения. Мат в 1 ход. Мат в 2 хода. Сделайте ничью. Три стадии шахматной партии и их стратегические цели.

Практика. Применение типовых позиций и правил. Игровая практика.

4 Эндшпиль.

Теория. Эндшпиль. Матование одинокого короля. Как изучить эндшпиль. Как изучать миттельшпиль. Дебют. Десять правил игры в дебюте для начинающих. Нападение и защита. Размен. Сравнительная ценность фигур. Пешечные окончания. Ладейные окончания. Коневые окончания. Слоновые окончания. Ферзевые окончания. Смешанные окончания.

Практика. Запись партий и позиций. Примеры нападения и защиты. Решение шахматных задач на мат в один ход. Игровая практика.

5 Как разыгрывать дебют

Теория. Основные цели дебюта. Развитие фигур и борьба за центр в дебютах. Дебют четырёх коней. Защита двух коней. Шотландская партия. Испанская партия. Французская защита. Защита Каро-Канн. Сицилианская защита. Ферзевый гамбит. Защита Нимцовича. Развитие фигур – основной принцип игры в дебюте.

Практика. Завоевание центра пешками или фигурами, мобилизация легких фигур. Игровая практика.

6 Различные виды преимущества

Теория. Материальное преимущество. Позиционное преимущество.

Преимущество в развитии. Преимущество в пространстве. Владение открытыми линиями. Слабые и сильные поля. Ослабление позиции короля.

Практика. Развитие комбинационного зрения, решение многоходовых комбинаций. Игровая практика.

7 Пешечные окончания

Теория. Правило квадрата. Король и пешка против короля. Оппозиция. Золотое правило оппозиции. Запасные ходы для овладения оппозицией. Активный король – как лишняя фигура. Отдаленная проходная пешка. Защищенная проходная.

Этюд Рети. Пешечный прорыв. Цугцванг.

Практика. Игровая практика.

8 Фигура против пешки

Теория. Ферзь против пешки. Ладья против пешки. Слон против пешки. Конь против пешки.

Практика. Игровая практика.

9 Решение шахматных задач. Мат в один ход

Теория. Спёртый мат. Диагональный мат. Горизонтальный (вертикальный) мат. Эполетный мат. Пешечные окончания. Двойной удар с шахом. Коневая вилка.

Практика. Игровая практика.

10 Сеанс одновременной игры

Практика. Проведение турнира

11 Турнир на личное первенство

Практика. Проведение турнира

12 Участие в шахматных турнирах

13 Игровая программа «До новых встреч»

Учебный (тематический) план, 3 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ. Игровая программа «И снова здравствуйте»	2	1	1	наблюдение
2	Анализ пешечной конфигурации и составление плана игры	12	8	4	
2.1	Пешечная структура и положение в ней фигур	2	2		наблюдение
2.2	«Хорошие» и «плохие» слоны	2	2		наблюдение
2.3	Слон сильнее коня	2	2		входящий контроль приложение 4/3
2.4	Конь сильнее слона	2	2		наблюдение
2.5	Разноцветные слоны в миттельшпиле	2		2	решение задач
2.6	Выключение фигур соперника из игры	2		2	решение задач
3	Поиск матовых комбинаций	18		18	
3.1	Две ладьи	2		2	решение задач
3.2	Ладья и слон	2		2	решение задач
3.3	Ладья и конь	2		2	решение задач
3.4	Два слона	2		2	решение задач
3.5	Два коня	2		2	решение задач
3.6	Слон и конь	2		2	решение задач
3.7	Ферзь и слон	2		2	решение задач
3.8	Ферзь и конь	2		2	решение задач
3.9	Три фигуры	2		2	решение задач
4	Решение проблем центра	10	6	4	
4.1	Борьба за создание пешечного центра	2	2		наблюдение
4.2	Подрыв пешечного центра	2	2		наблюдение
4.3	Фигуры против пешечного центра	2	2		наблюдение
4.4	Фигурно-пешечный центр	2		2	решение задач
4.5	Роль центра при фланговых операциях	2		2	решение задач
5	Анализ типичных положений	64	20	44	
5.1	Использование пешечного перевеса на ферзевом фланге	4	2	2	наблюдение
5.2	Использование пешечного перевеса в центре	4	2	2	наблюдение
5.3	Борьба с пешечным перевесом на фланге	4	2	2	наблюдение
5.4	Пешечная цепь	4	2	2	наблюдение
5.5	Атака базы, приводящая к разрушению пешечной цепи	4	1	3	наблюдение
5.6	Качественное пешечное превосходство	4	1	3	наблюдение
5.7	Ограничение подвижности пешек, их блокада	4	1	3	наблюдение
5.8	Пешечная пара «с3+с4»	4	1	3	наблюдение
5.9	Пешечная пара «с3+с4» с активностью фигур на королевском фланге	4	1	3	наблюдение
5.10	Изолированная пешка в центре доски	4	1	3	наблюдение
5.11	План игры против изолированной пешки в центре доски	4	1	3	наблюдение

5.12	План игры с изолированной пешкой и прорывом «d4 - d5»	4	1	3	промежуточная аттестация приложение 5/3
5.13	План игры с атакой на королевском фланге	4	1	3	наблюдение
5.14	«Висячие» пешки и их минусы	4	1	3	наблюдение
5.15	План игры против «висячих» пешек	4	1	3	наблюдение
5.16	План игры с «висячими» пешками	4	1	3	наблюдение
6	Изучение дебютов	48	24	24	
6.1	Открытые начала	24	12	12	наблюдение
6.1.1	Итальянская партия	4	2	2	наблюдение
6.1.2	Защита двух коней, дебют слона	4	2	2	наблюдение
6.1.3	Дебют четырех коней, латышский гамбит	4	2	2	наблюдение
6.1.4	Венская партия, центральный дебют.	4	2	2	наблюдение
6.1.5	Королевский гамбит, русская партия (З. Петрова).	4	2	2	наблюдение
6.1.6	Испанская партия (партия Р. Лопеса)	4	2	2	наблюдение
6.2	Полуоткрытые начала	12	6	6	
6.2.1	Сицилианская защита	4	2	2	наблюдение
6.2.2	Защита Филидора	4	2	2	наблюдение
6.2.3	Французская защита	4	2	2	наблюдение
6.3	Закрытые дебюты	12	6	6	
6.3.1	Ферзевый гамбит	4	2	2	наблюдение
6.3.2	Староиндийская защита	4	2	2	наблюдение
6.3.3	Защита Нимцовича.	4	2	2	наблюдение
7	Изучение основ стратегии	40	10	30	
7.1	Пешечные слабости	4	1	3	наблюдение
7.2	Сдвоенные пешки	4	1	3	наблюдение
7.3	Отсталая пешка на полуоткрытой линии	4	1	3	наблюдение
7.4	Проходная пешка	4	1	3	наблюдение
7.5	Слабые поля в лагере противника	4	1	3	наблюдение
7.6	Использование открытых и полуоткрытых линий	4	1	3	наблюдение
7.7	Борьба за открытую линию	4	1	3	наблюдение
7.8	Форпост на открытой и полуоткрытой линии	4	1	3	наблюдение
7.9	Слабость комплекса полей	4	1	3	наблюдение
7.10	Атака на короля	4	1	3	итоговая аттестация приложение 6/3
8	Турниры по круговой системе с записью партий	20		20	наблюдение
9	Игровая программа «Я - шахматист»	2		2	наблюдение
	Итого	216	69	145	

Содержание учебного плана, 3 год обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по охране труда

Теория. Знакомство с содержанием программы и режимом занятий; Инструктаж по охране труда и технике безопасности на занятиях.

Практика. Игра «И снова здравствуйте».

2. Анализ пешечной конфигурации и составление плана игры

Теория. Пешечная структура и положение в ней фигур. «Хорошие» и «плохие

слоны». Слон сильнее короля. Конь сильнее слона.

Практика. Разноцветные слоны в миттельшпиле. Выключение фигур соперника из игры.

3. Поиск матовых комбинаций.

Практика. Проигрываем комбинации. Две ладьи. Ладья и слон. Ладья и конь. Два слона. Два коня. Слон и конь. Ферзь и слон. Ферзь и конь. Три фигуры.

4. Решение проблем центра

Теория. Борьба за создание пешечного центра. Подрыв пешечного центра. Фигуры против пешечного центра.

Практика. Фигурно-пешечный центр. Роль центра при фланговых операциях.

5. Анализ типичных положений

Теория. Использование пешечного перевеса на ферзевом фланге, в центре. Борьба с пешечным перевесом на фланге. Пешечная цепь.

Практика. Изолированная пешка в центре доски. Игра против «висячих» пешек. Игра с атакой на королевском фланге.

6. Изучение дебютов

Теория. Шахматный Дебют - начальная стадия шахматной партии (около 10-15 ходов), характеризуется мобилизацией сил играющих. Дебюты делятся на: открытые, полуоткрытые и закрытые.

Практика. Открытые начала. Полуоткрытые начала. Закрытые дебюты. **7.**

7. Изучение основ стратегии

Теория. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Отсталая пешка на полуоткрытой линии. Проходная пешка.

Практика. Использование открытых и полуоткрытых линий. Борьба за открытую линию. Форпост на открытой и полуоткрытой линии. Атака на короля.

8. Турниры по круговой системе с записью партий.

9. Игровая программа «Я - шахматист»

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Материально - технические условия:

- отдельный кабинет с рабочими столами, стульями, шкафом, для хранения наглядного материала;
- мультимедийное оборудование.

Материально-техническое оснащение занятий:

- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей);
 - демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
 - шахматные часы;
 - шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
 - шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
 - мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»;
- канцелярские принадлежности (приобретают родители/законные представители):
- цветные карандаши, фломастеры, тетрадь в клеточку, бумага для рисования.

Методическое обеспечение образовательного процесса

Цифровые образовательные ресурсы:

презентации по темам:

- «Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат»;
- «Шахматная доска»; «Горизонталь»; «Вертикаль»; «Диагональ»;
- «Шахматная нотация»;
- «Шахматные фигуры и начальная позиция»;
- «Ладья»; «Слон»; «Ферзь»; «Конь»; «Пешка»; «Король»;
- «Преобразование пешки»; «Ценность фигур»;
- «Нападение»; «Взятие»;
- «Шах и защита от шаха»; «Мат»; «Пат – ничья»; «Рокировка»;
- «Основные принципы игры в шахматы»;
- «Мат двумя ладьями одинокому королю»;
- «Мат ферзем и ладьей одинокому королю»;
- «Мат ферзем и королем одинокому королю»;
- «Материальное преимущество»;
- «Нарушение основных принципов игры в начале партии»;
- «Партии – миниатюры»;
- «Запись шахматной партии»;
- «Шахматный этикет»;
- «Шахматные фигуры»;
- «Шахматы»;
- «Шахматные уроки»;
- «Как начинать шахматную партию».

Компьютерные программы для начинающих шахматистов

- «Шахматная школа для начинающих»;
- «Шахматная стратегия»;
- «Шахматные дебюты»;
- «Шахматы в сказках»;
- «Практикум по эндшпилю»;
- «Шахматные задачи»;
- «Шахматные комбинации»;
- «Энциклопедия дебютных ошибок».

Информационно дидактические материалы:

- примерные конспекты занятий;
- методические рекомендации по организации и проведению занятий по шахматам;
- шахматный словарь;
- дидактические игры;
- как ходят фигуры в шахматах;
- шахматные дебюты;
- изучение дебютов.

Вопросник к собеседованию «Мои интересы»

1. Как тебя зовут?
2. Сколько тебе лет?
3. Чтобы ты хотел рассказать о себе?
4. Как ты любишь проводить своё свободное время?
5. Почему ты хочешь заниматься игрой в шахматы?
6. Что ты знаешь об этой игре?
7. Занимался ли ты ранее шахматами и где проходили эти занятия?
8. Знаком ли ты с именами и деятельностью выдающихся шахматистов?
9. Занимается ли кто-нибудь из твоих родных, друзей или знакомых игрой в шахматы?
10. Как ты думаешь, чем в дальнейшем тебе может помочь это увлечение?
11. Как ты думаешь, сможет ли твоё увлечение, когда-нибудь, перерасти в будущую профессию мастера спорта, тренера по шахматам?

Дидактические игры

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

Большая и маленькая. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

В угол. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

Вертикаль. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

Взятие. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить

Вошебный мешочек. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

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

Горизонталь. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

Да и нет. Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

Дай шах. Требуется объявить шах неприятельскому королю.

Два хода. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Двойной удар. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

Двойной удар. Найти двойной удар, ведущий к выигрышу материала.

Диагональ. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

Жертва. Пожертвуй фигуру ради выигрыша.

Задержи пешку. Как черным задержать движение белой пешки.

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.

Защита контрольного поля. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

Защита от шаха. Белый король должен защититься от шаха.

Защита от шаха. Найти наилучшую защиту от шаха.

Защита. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Защити фигуру. Найти наилучший способ защитить фигуру.

Защитись от мата. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

Игра на уничтожение. Важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с обучающимися ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Кратчайший путь. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенного поля шахматной доски, где расположена ракета.

Кто быстрее и без ошибок! Соревнование на начальную расстановку фигур с соблюдением правила: «Ферзь любит свой цвет».

Кто сильнее? Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

Лабиринт. Белая фигура должна попасть в ракету, которая находится на определенном поле шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

Лучший ход. Дана игровая позиция. Требуется найти наилучший ход за белых или за черных.

Мат в один ход. Найти мат в один ход за белых и за черных.

Мат в один ход. Требуется объявить мат черному королю.

Мат или не мат. Приводится ряд положений, в которых дети должны определить, дан ли мат черному королю.

Мат ладьей и королем. Задание: оттеснить короля на крайнюю линию и поставить мат.

Мешочек. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

На крайнюю линию. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

Напади на фигуру. Какой способ нападения на заданную фигуру можно использовать, чтобы ее выиграть.

Не зевай! Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например, «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Обе армии равны. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

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).

Перехитри часовых. Белая фигура (разведчик) должна достичь ракеты, которая расположена на определенном поле шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, охраняемые часовыми. Очень ответственная игра, ведь разведчика часовой может ранить или убить (срубить).

Преврати пешку. В какую фигуру должна превратиться пешка, чтобы объявить мат, пат.

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

Развяжи фигуру. Каким способом можно развязать фигуру.

Рокировка. Можно ли рокировать в тех или иных положениях.

Свяжи фигуру. Как связать заданную фигуру.

Секретная фигура. Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

Угадай-ка. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

Упавший король. Королю объявили мат (пат), но он свалился с доски. Угадай, где он стоял.

Что общего? Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга? Чем отличаются? (цвет, форма).

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

Шах или пат. Нужно определить мат или пат на шахматной доске.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Краткий шахматный словарь

Ассоциация гроссмейстеров - добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы - или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр - шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований)

Анализ - подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака - наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Белые - название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болезьщик - любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле - поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

Вертикаль - одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «b», «с» и т. д.).

Вилка - одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант - одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие - уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка - право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе - когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Горизонталь - прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер - самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Доска - место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют - самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10 -15 ходов.

Диагонали - линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма - плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Дальнобойные фигуры - фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут

как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Жертва - если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например, ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий - разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

Защита - умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача - искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка - если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: исключена из игры.

Защищенная проходная пешка - такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок - просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

Индия - родина шахмат (V в.). Игра - шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка - такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

Комбинация - серия последовательных ходов, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата.

Комбинации - жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор - составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание *гроссмейстер* шахматной композиции.

Композиция - заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс - соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса - греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество - приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество - это отдать ладью за слона, выиграть качество - взять ладью за коня.

Легкие фигуры - общепринятое название для коней и слонов.

Линия - несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка - своеобразны ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные, за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

Лидерство - ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

Мат - безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый - разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер - шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

Национальный мастер - мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество - выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница - разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль - вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон.

Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр - серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Начальная позиция - расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья - окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение - пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация - система записи ходов в шахматной партии.

Оскар - почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их

шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия - вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада - самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

Очки - по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью - 1/2 очка, за победу - 1 очко.

Оппозиция - противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка - любой просчет в игре.

Оборона - когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

Партия - шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат - разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес - умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят, «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция - размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле - одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных полей. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т.

Поле превращения - по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля.

Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила - свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз - награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент - участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

Рокировка - одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его

сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие - постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд - шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен - обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например, поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии - анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

Сеанс одновременной игры - это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка - такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться— прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья - человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Тактика - методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул - ходи» - одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп - скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп - значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир - вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер - шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица - документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход - т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры - общепринятое название для ладей и ферзей.

Угроза - ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Фиде - Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз фиде: «Мы все - одна семья».

Фигура - все шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

Финал - одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист - игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фланг - королевский: справа от белого короля и слева от черного короля - и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Ход - любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Центр - поля, составляющие середину доски: четыре поля - малый центр, двенадцать центральных полей доски - расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот - острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Чемпион мира - самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные - название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Шах - угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атаковую фигуру или пешку.

Шахматная доска - 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм - решительная шахматная атака.

Этюд - искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговарив.

Контрольно-методическое обеспечение

Контрольные и проверочные материалы:

- материалы для проведения входящего контроля, промежуточной и итоговой аттестаций;
- входящее диагностическое тестирование. (Приложения 4/1, 4/2, 4/3);
- диагностические материалы к аттестации обучающихся (Приложение 5/1, 5/2, 5/3);
- диагностические материалы к аттестации обучающихся (Приложение 6/1, 6/2, 6/3);
- диагностическая карта уровня результативности конкурсов решения задач (Приложение 7);
- диагностическая карта результатов участия в турнирах (Приложение 8).

Список литературы

Литература для педагога:

1. Барский В., Ланда К. Кубок мира. Шахматное обозрение 64. – 2011. - №10.– 100 с.
2. Калиниченко Н.М. Шахматы для начинающих: правила, навыки, тактики. – М.: БОМБОРА, 2018. – 352 с.
3. Калиниченко Н. Практикум по шахматной тактике. – СПб.: Питер, 2014. – 144 с.
4. Костров В.В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. – СПб.: Литера. 2019. – 128 с.
5. Костров В.В. Шахматный решебник: Комбинации. – СПб.: Литера. 2018. – 64 с.
6. Костров В.В. Шахматный решебник: Реализация материального перевеса. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
7. Костров В.В. Шахматный решебник: Связка. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
8. Костров В.В. Шахматный решебник: Двойной удар. – СПб.: Литера. 2018. – 64 с.
9. Костров В.В. Шахматный решебник: Отвлечение. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
10. 64 с.
11. Костров В.В. Шахматный решебник: Завлечение. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
12. Пожарский В. Шахматный учебник. – М.: Феникс, 2014. - 413 с.
13. Романова И. Шахматы для начинающих: правила, стратегии и тактика игры/ И. Романова; под ред. И.Г. Сухина. – М.: АСТ. 2014 – 160 с.
14. Сухин И.Г. Волшебные фигуры. - М.: Новая школа, 2017. – 350 с.
15. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 2017. – 340 с.
16. Сухин И. Г. Шахматы в школе. Пособие для учителя: издание 2-е. — Обнинск: Духовное возрождение, 2013. — 224 с.
17. Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе: первый год обучения. – М.: - ООО Издательство Астрель, 2018. – 256 с.
18. Чернев Ирвинг. Основы шахмат. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2018. – 272 с.

Литература для обучающихся:

1. Гринчук Н. Блокнот юного шахматиста. - СПб: Питер, 2019. – 64 с.
2. Костров В.В. Блокнот шахматенка. – СПб.: Литера. 2015
3. Сухин И.Г. Шахматы. Полный курс для детей.– М.: - ООО Издательство Астрель, 2018. – 160 с.
4. Трофимова А. Учебник юного шахматиста. – М.: Феникс, 2014. – 270 с.
5. ЧэнРэй. Практические шахматы: 600 задач чтобы повысить уровень игры. – М.: Эксмо, 2018. – 216 с.

Интернет-ресурсы

1. [Взятие на проходе \(Шахматы\). Статья из Википедии.](#)
2. [Дебют \(Шахматы\). Статья из Википедии.](#)

3. [Миттельшпиль \(Шахматы\). Статья из Википедии.](#)
4. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн:
[сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>.
5. [Рокировка \(Шахматы\). Статья из Википедии.](#)
6. [Техническое поражение, победа, ничья. Статья из Википедии.](#)
7. [Шах \(шахматы\). Статья из Википедии.](#)
8. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess>.
9. [Шахматная нотация \(Шахматы\). Статья из Википедии.](#)
10. [Шахматные дебюты, игра онлайн.](#)
11. [Шахматный учебник онлайн.](#)
12. [Шахматы для начинающих.](#)
13. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>.
14. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>.
15. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>.
16. [Швейцарская система \(Шахматы\). Статья из Википедии.](#)
17. [Эндшпиль \(Шахматы\). Статья из Википедии.](#)

Календарный учебный график

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Дебют»

на 2020-21 учебный год

Год обучения: первый

Режим занятий: занятия 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Место проведения занятий: МБУ ДО ЦДТ «Галактика» каб. № 15

№ п/п	Месяц	Название темы	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	сентябрь	Введение. Инструктаж по ОТ. Давайте познакомимся	2	комплексное	наблюдение
2	сентябрь	Первое знакомство с Шахматным королевством	2	комплексное	наблюдение
3	сентябрь	Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги.	2	комплексное	наблюдение
4	сентябрь	Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	2	комплексное	входящий контроль приложение 4/1
5	сентябрь	Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ».	2	комплексное	наблюдение
6	сентябрь	Дидактические игры и задания: «Какого цвета поле?», «Кто быстрее».	2	комплексное	наблюдение
7	октябрь	Первое знакомство «Тронул – ходи!». Белая и черная армии.	2	комплексное	наблюдение
8	октябрь	Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура».	2	комплексное	наблюдение
9	октябрь	Дидактические игры и задания: «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Мяч».	2	комплексное	наблюдение
10	октябрь	«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла – фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).	2	комплексное	наблюдение
11	октябрь	Дидактические игры и задания: «В бой идут одни только пешки»	2	комплексное	наблюдение
12	октябрь	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение»	2	комплексное	наблюдение
13	октябрь	Дидактические игры и задания: «Атака неприятельской фигуры»	2	комплексное	наблюдение
14	октябрь	Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).	2	комплексное	наблюдение
15	октябрь	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин».	2	комплексное	наблюдение

16	октябрь	Шахматный турнир	2	комплексное	наблюдение
17	ноябрь	Ладья. Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.	2	комплексное	наблюдение
18	ноябрь	Дидактические игры и задания: Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».	2	комплексное	наблюдение
19	ноябрь	Дидактические игры и задания: Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».	2	комплексное	наблюдение
20	ноябрь	Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.	2	комплексное	наблюдение
21	ноябрь	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт».	2	комплексное	наблюдение
22	ноябрь	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры».	2	комплексное	наблюдение
23	ноябрь	Дидактические игры и задания: «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».	2	комплексное	наблюдение
24	ноябрь	Шахматный турнир	2	комплексное	наблюдение
25	декабрь	«Могучая фигура» ферзь. Дороги ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.	2	комплексное	наблюдение
26	декабрь	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт»	2	комплексное	наблюдение
27	декабрь	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».	2	комплексное	наблюдение
28	декабрь	«Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк.	2	комплексное	наблюдение
29	декабрь	Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	комплексное	наблюдение
30	декабрь	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт»	2	комплексное	промежуточная аттестация приложение 5/1
31	декабрь	Шахматный турнир	2	комплексное	наблюдение
32	декабрь	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».	2	комплексное	наблюдение
33	январь	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	2	комплексное	наблюдение
34	январь	Дидактические игры и задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны».	2	комплексное	наблюдение
35	январь	Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала».	2	комплексное	наблюдение

36	январь	Дидактические игры и задания: «Защита».	2	комплексное	наблюдение
37	январь	Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.	2	комплексное	наблюдение
38	январь	Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Дай шах».	2	комплексное	наблюдение
39	февраль	Дидактические игры и задания: «Пять шахов», «Защита от шаха».	2	комплексное	наблюдение
40	февраль	Дидактические игры и задания: «Первый шах».	2	комплексное	наблюдение
41	февраль	Понятие шахматного термина «мат». Мат – цель шахматной игры. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.	2	комплексное	практическое задание
42	февраль	Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат.	2	комплексное	практическое задание
43	февраль	Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.	2	комплексное	практическое задание
44	февраль	Дидактические игры и задания: «Ограниченный король».	2	комплексное	наблюдение
45	февраль	Дидактические игры и задания: Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».	2	комплексное	наблюдение
46	февраль	Шахматный турнир	2	комплексное	наблюдение
47	март	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	2	комплексное	наблюдение
48	март	Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход».	2	комплексное	наблюдение
49	март	Дидактические игры и задания: «На крайнюю линию», «В угол».	2	комплексное	наблюдение
50	март	Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.	2	комплексное	наблюдение
51	март	Дидактические игры и задания: «Пат или не пат».	2	комплексное	наблюдение
52	март	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание: «Рокировка».	2	комплексное	наблюдение
53	март	Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта.	2	комплексное	наблюдение
54	март	Игра всеми фигурами из начального положения.	2	комплексное	наблюдение
55	апрель	Игра всеми фигурами из начального положения.	2	комплексное	наблюдение
56	апрель	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	2	комплексное	наблюдение
57	апрель	Дидактические игры и задания: «Мешочек». «Да и нет».	2	комплексное	наблюдение
58	апрель	Шахматный турнир	2	комплексное	наблюдение

59	апрель	Шахматные сказки.	2	комплексное	наблюдение
60	апрель	Практическая игра всеми фигурами из начального положения.	2	комплексное	наблюдение
61	апрель	Практическая игра всеми фигурами из начального положения.	2	комплексное	наблюдение
62	апрель	Практическая игра всеми фигурами из начального положения.	2	комплексное	наблюдение
63	апрель	Практическая игра всеми фигурами из начального положения.	2	комплексное	наблюдение
64	апрель	Практическая игра всеми фигурами из начального положения.	2	комплексное	наблюдение
65	май	Решение шахматных задач.	2	комплексное	наблюдение
66	май	Решение шахматных задач.	2	комплексное	наблюдение
67	май	Решение шахматных задач.	2	комплексное	наблюдение
68	май	Решение шахматных задач.	2	комплексное	наблюдение
69	май	Решение шахматных задач.	2	комплексное	наблюдение
70	май	Шахматный турнир	2	комплексное	наблюдение
71	май	Шахматный турнир	2	комплексное	промежуточная аттестация приложение 6/1
72	май	Игровая программа «До новых встреч»	2	комплексное	наблюдение
Итого			144		

Календарный учебный график

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Дебют»

на 2020-21 учебный год

Год обучения: второй

Режим занятий: занятия 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Место проведения занятий: МБУ ДО ЦДТ «Галактика» каб. № 15

№ п/п	Месяц	Название темы	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	сентябрь	Введение. Инструктаж по ОТ. Давайте познакомимся	2	комплексное	наблюдение
2	сентябрь	Цель игры. Ходы фигур. Шах и мат. Шахматная позиция. О поведении игроков	2	комплексное	наблюдение
3	сентябрь	Шахматная партия. Начало шахматной партии	2	комплексное	наблюдение
4	сентябрь	Шахматная нотация. Запись партии	2	комплексное	входящий контроль приложение 4/2
5	сентябрь	Рокировка	2	комплексное	наблюдение
6	сентябрь	Преобразование пешки. Взятие на проходе	2	комплексное	наблюдение
7	октябрь	Позиционная ничья	2	комплексное	наблюдение
8	октябрь	Особенности шахматной борьбы.	2	комплексное	наблюдение
9	октябрь	«Силовые» методы в шахматах: шах, нападение, размен, жертва, угроза. Форсированный вариант.	2	комплексное	наблюдение
10	октябрь	Оценка позиции.	2	комплексное	наблюдение
11	октябрь	Вечный шах.	2	комплексное	наблюдение
12	октябрь	Как правильно предлагать ничью.	2	комплексное	наблюдение
13	октябрь	Шахматные часы. Контроль. Цейтнот.	2	комплексное	наблюдение
14	октябрь	Как заканчивается шахматная партия.	2	комплексное	наблюдение
15	октябрь	Шахматные разряды и звания.	2	комплексное	наблюдение
16	октябрь	Задачи и этюды.	2	комплексное	практическое задание
17	ноябрь	Упражнения. Мат в 1 ход. Мат в 2 хода. Сделайте ничью.	2	комплексное	практическое задание
18	ноябрь	Три стадии шахматной партии и их стратегические цели.	2	комплексное	практическое задание
19	ноябрь	Участие в шахматных турнирах	2	комплексное	турнир
20	ноябрь	Как изучать эндшпиль. Как изучать миттельшпиль	2	комплексное	наблюдение

21	ноябрь	Пешечные окончания (упражнения)	2	комплексное	наблюдение
22	ноябрь	Ладейные окончания (упражнения)	2	комплексное	наблюдение
23	ноябрь	Коневые окончания (упражнения)	2	комплексное	наблюдение
24	ноябрь	Слоновые окончания (упражнения)	2	комплексное	наблюдение
25	декабрь	Ферзевые окончания (упражнения)	2	комплексное	наблюдение
26	декабрь	Смешанные окончания (упражнения)	2	комплексное	наблюдение
27	декабрь	Сеанс одновременной игры	2	комплексное	наблюдение
28	декабрь	Сеанс одновременной игры	2	комплексное	наблюдение
29	декабрь	Правила и законы дебюта	2	комплексное	наблюдение
30	декабрь	Основные цели дебюта	2	комплексное	промежуточная аттестация приложение 5/2
31	декабрь	Развитие фигур и борьба за центр в дебютах	2	комплексное	наблюдение
32	декабрь	Дебют четырех коней	2	комплексное	наблюдение
33	январь	Защита двух коней	2	комплексное	наблюдение
34	январь	Шотландская партия	2	комплексное	наблюдение
35	январь	Испанская партия	2	комплексное	наблюдение
36	январь	Французская защита	2	комплексное	наблюдение
37	январь	Защита Каро-Канн	2	комплексное	наблюдение
38	январь	Сицилианская защита	2	комплексное	наблюдение
39	февраль	Развитие фигур – основной принцип игры в дебюте	2	комплексное	наблюдение
40	февраль	Участие в шахматных турнирах	2	комплексное	наблюдение
41	февраль	Материальное преимущество. Позиционное преимущество	2	комплексное	наблюдение
42	февраль	Преимущество в развитии	2	комплексное	наблюдение
43	февраль	Преимущество в пространстве	2	комплексное	наблюдение
44	февраль	Владение открытыми линиями	2	комплексное	наблюдение
45	февраль	Слабые и сильные поля	2	комплексное	наблюдение
46	февраль	Ослабление позиции короля	2	комплексное	наблюдение
47	март	Сеанс одновременной игры	2	комплексное	наблюдение
48	март	Сеанс одновременной игры	2	комплексное	наблюдение
49	март	Правило квадрата	2	комплексное	наблюдение
50	март	Король и пешка против короля. Оппозиция	2	комплексное	наблюдение
51	март	Золотое правило оппозиции. Запасные ходы для овладения оппозицией	2	комплексное	наблюдение
52	март	Активный король – как лишняя фигура	2	комплексное	наблюдение

53	март	Отдаленная проходная пешка. Защищенная проходная	2	комплексное	наблюдение
54	март	Этюд Рети. Пешечный прорыв	2	комплексное	наблюдение
55	апрель	Цугцванг	2	комплексное	наблюдение
56	апрель	Участие в шахматных турнирах	2	комплексное	турнир
57	апрель	Участие в шахматных турнирах	2	комплексное	турнир
58	апрель	Ферзь против пешки	2	комплексное	практическое задание
59	апрель	Ладья	2	комплексное	практическое задание
60	апрель	Слон против пешки	2	комплексное	практическое задание
61	апрель	Конь против пешки.	2	комплексное	практическое задание
62	апрель	Спёртый мат	2	комплексное	практическое задание
63	апрель	Диагональный мат	2	комплексное	практическое задание
64	апрель	Горизонтальный (вертикальный) мат	2	комплексное	практическое задание
65	май	Эполетный мат	2	комплексное	практическое задание
66	май	Пешечные окончания	2	комплексное	практическое задание
67	май	Двойной удар с шахом. Коневая вилка	2	комплексное	практическое задание
68	май	Сеанс одновременной игры	2	комплексное	наблюдение
69	май	Сеанс одновременной игры	2	комплексное	наблюдение
70	май	Турнир на личное первенство	2	комплексное	турнир
71	май	Турнир на личное первенство	2	комплексное	итоговая аттестация приложение 6/2
72	май	Игровая программа «До новых встреч»	2	комплексное	наблюдение
Итого			144		

Календарный учебный график

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Дебют»
на 2020-21 учебный год

Год обучения: **третий**

Режим занятий: занятия 3 раза в неделю по 2 академических часа.

Место проведения занятий: МБУ ДО ЦДТ «Галактика» каб. № 15

№ п/п	Месяц	Название темы	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	сентябрь	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ. Игровая программы «И снова здравствуйте»	2	комплексное	наблюдение
2	сентябрь	Пешечная структура и положение в ней фигур	2	комплексное	наблюдение
3	сентябрь	«Хорошие» и «плохие» слоны	2	комплексное	наблюдение
4	сентябрь	Слон сильнее коня	2	комплексное	входящий контроль приложение 4/3
5	сентябрь	Конь сильнее слона	2	комплексное	наблюдение
6	сентябрь	Разноцветные слоны в миттельшпиле	2	комплексное	решение задач
7	сентябрь	Выключение фигур соперника из игры	2	комплексное	решение задач
8	сентябрь	Две ладьи	2	комплексное	решение задач
9	сентябрь	Ладья и слон	2	комплексное	решение задач
10	октябрь	Ладья и конь	2	комплексное	решение задач
11	октябрь	Два слона	2	комплексное	решение задач
12	октябрь	Два коня	2	комплексное	решение задач
13	октябрь	Слон и конь	2	комплексное	решение задач
14	октябрь	Ферзь и слон	2	комплексное	решение задач
15	октябрь	Ферзь и конь	2	комплексное	решение задач
16	октябрь	Три фигуры	2	комплексное	решение задач
17	октябрь	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
18	октябрь	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
19	октябрь	Борьба за создание пешечного центра	2	комплексное	наблюдение

20	октябрь	Подрыв пешечного центра	2	комплексное	наблюдение
21	октябрь	Фигуры против пешечного центра	2	комплексное	наблюдение
22	октябрь	Фигурно-пешечный центр	2	комплексное	решение задач
23	октябрь	Роль центра при фланговых операциях	2	комплексное	решение задач
24	октябрь	Использование пешечного перевеса на ферзевом фланге	2	комплексное	наблюдение
25	ноябрь	Использование пешечного перевеса на ферзевом фланге	2	комплексное	наблюдение
26	ноябрь	Использование пешечного перевеса в центре	2	комплексное	наблюдение
27	ноябрь	Использование пешечного перевеса в центре	2	комплексное	наблюдение
28	ноябрь	Борьба с пешечным перевесом на фланге	2	комплексное	наблюдение
29	ноябрь	Борьба с пешечным перевесом на фланге	2	комплексное	наблюдение
30	ноябрь	Пешечная цепь	2	комплексное	наблюдение
31	ноябрь	Пешечная цепь	2	комплексное	наблюдение
32	ноябрь	Атака базы, приводящая к разрушению пешечной цепи	2	комплексное	наблюдение
33	ноябрь	Атака базы, приводящая к разрушению пешечной цепи	2	комплексное	наблюдение
34	ноябрь	Качественное пешечное превосходство	2	комплексное	наблюдение
35	ноябрь	Качественное пешечное превосходство	2	комплексное	наблюдение
36	ноябрь	Ограничение подвижности пешек, их блокада	2	комплексное	наблюдение
37	декабрь	Ограничение подвижности пешек, их блокада	2	комплексное	наблюдение
38	декабрь	Пешечная пара «с3+с4»	2	комплексное	наблюдение
39	декабрь	Пешечная пара «с3+с4»	2	комплексное	наблюдение
40	декабрь	Пешечная пара «с3+с4» с активностью фигур на королевском фланге	2	комплексное	наблюдение
41	декабрь	Пешечная пара «с3+с4» с активностью фигур на королевском фланге	2	комплексное	наблюдение
42	декабрь	Изолированная пешка в центре доски	2	комплексное	наблюдение
43	декабрь	Изолированная пешка в центре доски	2	комплексное	наблюдение
44	декабрь	План игры против изолированной пешки в центре доски	2	комплексное	наблюдение
45	декабрь	План игры против изолированной пешки в центре доски	2	комплексное	наблюдение
46	декабрь	План игры с изолированной пешкой и прорывом «d4 - d5»	2	комплексное	промежуточная аттестация приложение 5/3
47	декабрь	План игры с изолированной пешкой и прорывом «d4 - d5»	2	комплексное	наблюдение
48	декабрь	План игры с атакой на королевском фланге	2	комплексное	наблюдение
49	январь	План игры с атакой на королевском фланге	2	комплексное	наблюдение

50	январь	«Висячие» пешки и их минусы	2	комплексное	наблюдение
51	январь	«Висячие» пешки и их минусы	2	комплексное	наблюдение
52	январь	План игры против «висячих» пешек	2	комплексное	наблюдение
53	январь	План игры против «висячих» пешек	2	комплексное	наблюдение
54	январь	План игры с «висячими» пешками	2	комплексное	наблюдение
55	январь	План игры с «висячими» пешками	2	комплексное	наблюдение
56	январь	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
57	январь	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
58	февраль	Итальянская партия	2	комплексное	наблюдение
59	февраль	Итальянская партия	2	комплексное	наблюдение
60	февраль	Защита двух коней, дебют слона	2	комплексное	наблюдение
61	февраль	Защита двух коней, дебют слона	2	комплексное	наблюдение
62	февраль	Дебют четырех коней, латышский гамбит	2	комплексное	наблюдение
63	февраль	Дебют четырех коней, латышский гамбит	2	комплексное	наблюдение
64	февраль	Венская партия, центральный дебют	2	комплексное	наблюдение
65	февраль	Венская партия, центральный дебют	2	комплексное	наблюдение
66	февраль	Королевский гамбит, русская партия (З. Петрова)	2	комплексное	наблюдение
67	февраль	Королевский гамбит, русская партия (З. Петрова)	2	комплексное	наблюдение
68	февраль	Испанская партия (партия Р. Лопеса)	2	комплексное	наблюдение
69	февраль	Испанская партия (партия Р. Лопеса)	2	комплексное	наблюдение
70	март	Сицилианская защита	2	комплексное	наблюдение
71	март	Сицилианская защита	2	комплексное	наблюдение
72	март	Защита Филидора	2	комплексное	наблюдение
73	март	Защита Филидора	2	комплексное	наблюдение
74	март	Французская защита	2	комплексное	наблюдение
75	март	Французская защита	2	комплексное	наблюдение
76	март	Ферзевый гамбит	2	комплексное	наблюдение
77	март	Ферзевый гамбит	2	комплексное	наблюдение
78	март	Староиндийская защита	2	комплексное	наблюдение
79	март	Староиндийская защита	2	комплексное	наблюдение
80	март	Защита Нимцовича	2	комплексное	наблюдение

81	март	Защита Нимцовича	2	комплексное	наблюдение
82	апрель	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
83	апрель	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
84	апрель	Пешечные слабости	2	комплексное	наблюдение
85	апрель	Пешечные слабости	2	комплексное	наблюдение
86	апрель	Сдвоенные пешки	2	комплексное	наблюдение
87	апрель	Сдвоенные пешки	2	комплексное	наблюдение
88	апрель	Отсталая пешка на полуоткрытой линии	2	комплексное	наблюдение
89	апрель	Отсталая пешка на полуоткрытой линии	2	комплексное	наблюдение
90	апрель	Проходная пешка	2	комплексное	наблюдение
91	апрель	Проходная пешка	2	комплексное	наблюдение
92	апрель	Слабые поля в лагере противника	2	комплексное	наблюдение
93	апрель	Слабые поля в лагере противника	2	комплексное	наблюдение
94	апрель	Использование открытых и полуоткрытых линий	2	комплексное	наблюдение
95	апрель	Использование открытых и полуоткрытых линий	2	комплексное	наблюдение
96	апрель	Борьба за открытую линию	2	комплексное	наблюдение
97	май	Борьба за открытую линию	2	комплексное	наблюдение
98	май	Форпост на открытой и полуоткрытой линии	2	комплексное	наблюдение
99	май	Форпост на открытой и полуоткрытой линии	2	комплексное	наблюдение
100	май	Слабость комплекса полей	2	комплексное	наблюдение
101	май	Слабость комплекса полей	2	комплексное	наблюдение
102	май	Атака на короля	2	комплексное	наблюдение
103	май	Атака на короля	2	комплексное	турнир
104	май	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
105	май	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
106	май	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	турнир
107	май	Турниры по круговой системе с записью партий	2	комплексное	итоговая аттестация приложение 6/3
108	май	Игровая программа «Я - шахматист»	2	комплексное	наблюдение
Итого			216		

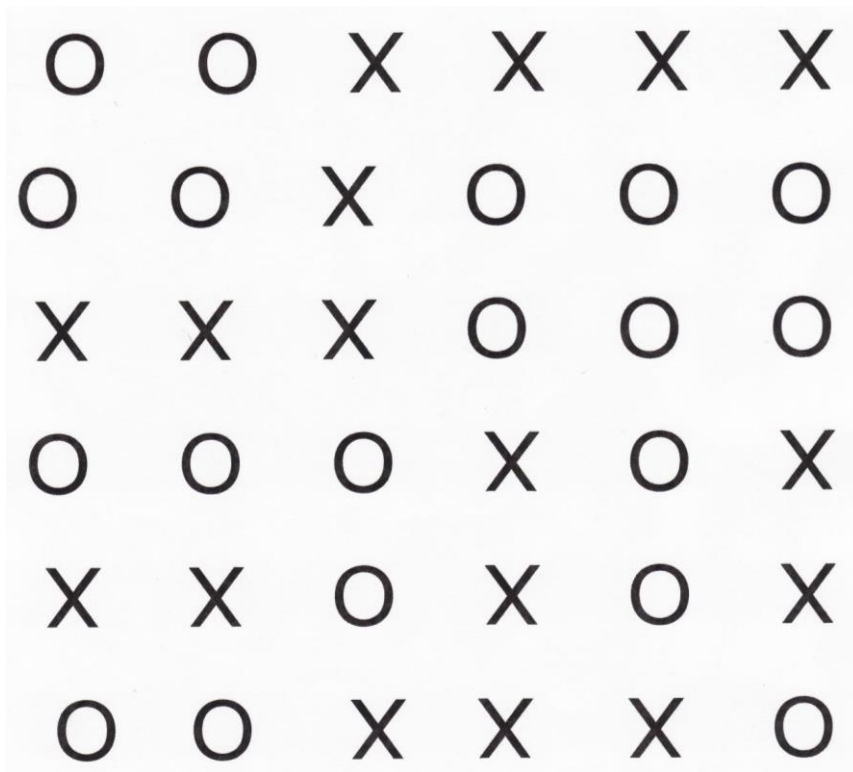
Входящее диагностическое тестирование (1 год обучения)

Тест №1

«Беглый счёт»

Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся кружков и крестиков (всего 19 кружков и 17 крестиков), которые предлагается считать вслух, без остановки (палец для счёта не использовать!), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

Способ проверки результата тестирования: для проверки тестирования необходимо засекают время, которое требуется испытуемому на подсчет чередующихся фигур, а также учитывать все паузы при счёте и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться со счёта. После чего необходимо сопоставить количество пауз, ошибок и порядкового номера фигур, в том случае, если испытуемый сбился со счёта, далее следует вывод педагога об уровне распределения внимания у ребёнка.



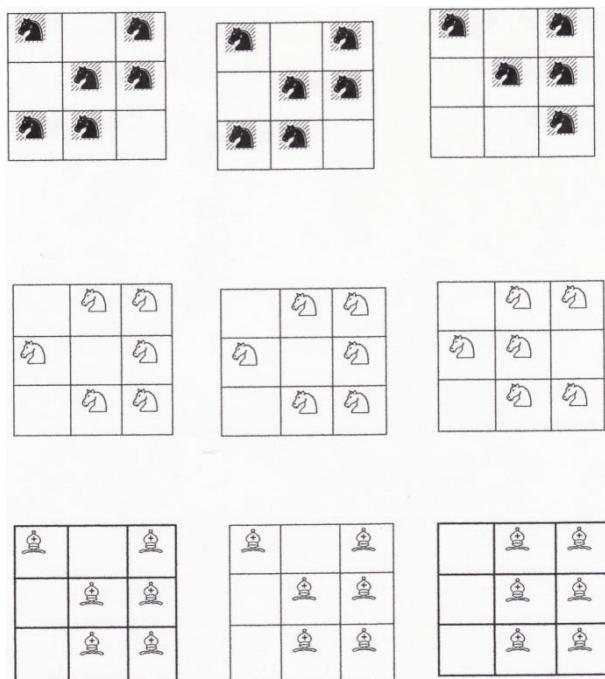
Тест № 2

«Занимательный квадрат»

Инструкция: «В трех квадратах нарисованы шахматные фигуры – черные кони. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один конь помещен не так, как в остальных двух. Необходимо найди этот квадрат, и поставить сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребёнку необходимо решить задание с белыми конями и слонами.

Способ проверки результата тестирования: Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его

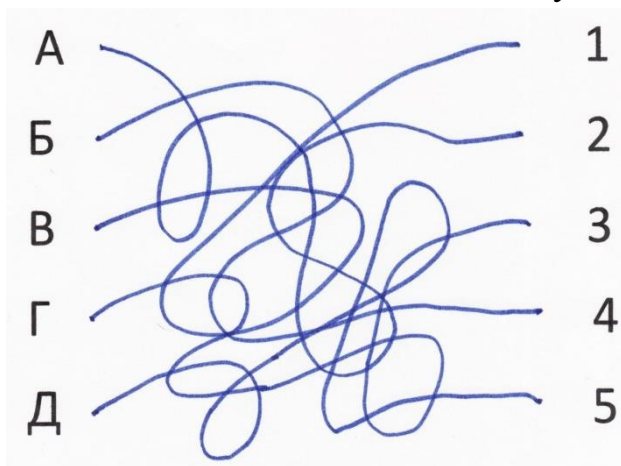
возрастной норме развития. Если ребёнок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребёнок, который не справился ни с одним заданием, скорее всего, имеет низкий уровень развития умения сравнивать различные предметы. При таком результате занятия шахматами рекомендуются для развития аналитического мышления, но со сниженной нагрузкой, условиях.



Тест №3

«Перепутанные линии»

Задание к тесту: необходимо проследить линию слева направо, чтобы определить, где она кончается. Начинать нужно с линии А. Вы должны записать тот номер, которым эта линия заканчивается. Выполняя задание, нужно проследить линию взглядом, карандаш или палец при этом не пользоваться. Педагогу необходимо засекают время, которое требуется ребёнку для того, чтобы проследить каждую линию на всём задании в целом. Выполнить задание необходимо не более чем за 5 минут.



Тест №4

«Разноцветные квадраты»

Данное тестирование составлено на основе цветового теста Люшера-Дорофеевой. Тест «Разноцветные квадраты» позволяет исследовать психофизиологическое состояние ребенка и сделать диагностику эмоционального настроения и уровень внутренней активности детей во время прохождения испытуемыми данного тестирования.

Для проведения теста каждому ребенку необходимо иметь три цветных карандаша: красный, синий и зеленый.

Раздаточным материалом для тестирования служит лист, на котором изображены два ряда по три одинаковых квадрата.

Для выполнения теста необходимо, чтобы верхний ряд квадратов был раскрашен так, чтобы каждый из них оказался раскрашенным только в один цвет – каждый квадрат в ряду может быть или только красный, или только зеленый, или только синий. Обязательным условием является то, чтобы все квадраты должны были разного цвета.

После выполнения ребенком раскрашивания верхнего ряда квадратов, ему дается новое задание, которое заключается в просмотре ребёнком раскрашенного им ряда. На данном этапе тестирования педагог предлагает ребёнку подумать нравится ли ему такое расположение квадратов по цвету. Хочет ли ребёнок его изменить, или оставить все по-прежнему. Второй ряд квадратов раскрашивается ребёнком произвольно (как захочет).

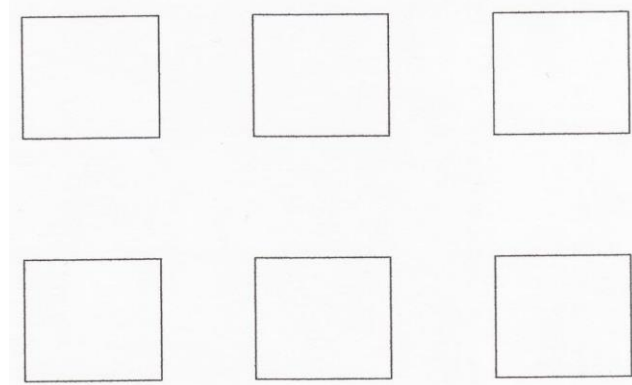


Таблица интерпретации результатов (на основе разработки Дорофеевой)

Цветовая формула	Функциональное состояние	Описание функционального состояния
К - С - 3	Функциональное напряжение (ФН)	Состояние настороженности, которому свойственны ориентировочные эмоции, повышение внимания, активность; это состояние является оптимальным вариантом реагирования функциональной системы.
С - К - 3	Функциональное расслабление (ФР)	Спокойное, устойчивое состояние, самое оптимальное для различных видов деятельности, не требующих напряжения; это состояние свидетельствует об отсутствии выраженных переживаний.

С - 3 - К	Функциональное возбуждение (ФВ)	Доминирование положительных эмоций - от переживания чувства удовлетворения до восторга, ликования.
К - 3 - С	Функциональное торможение (ФТ)	Состояние является следствием неудовлетворения потребностей (и полярно состоянию функционального возбуждения). Оно свидетельствует о доминировании отрицательных эмоций (печаль, тоска); диапазон изменений - от состояния грусти до подавленности, от озабоченности до тревоги, перенапряжения всех систем организма.
3 - С - К	Состояние аффективного возбуждения (АВ)	Активные аффекты с диапазоном изменения эмоций от переживания чувства нетерпения, возмущения до гнева, ярости.
3 - К - С	Состояние аффективного торможения (АТ)	Доминирование сильных отрицательных эмоций с диапазоном от состояния растерянности, психического дискомфорта до страха.

Необходимым условием для обучения шахматам является состояние функциональной напряженности (ФН) или функционального возбуждения (ФВ). Все другие состояния не способствуют данному виду деятельности. На основе результатов данных диагностических тестов можно предположить, что ребёнок откажется от занятий шахматами, если интеллектуальная деятельность вызывает у него сильный внутренний дискомфорт.

Диагностическая карта уровня готовности к занятиям шахматами

Педагог: _____

Вид диагностики: входящий контроль, форма-тестирование

для _____ года обучения

Группа № _____

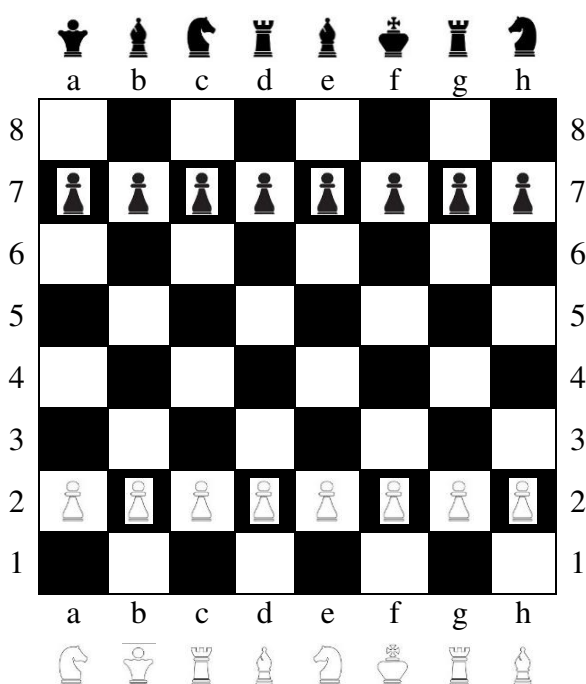
Фамилия Имя	Внимание	Образное мышление	Утомляемость	Эмоциональный контроль	Результаты тестирования по каждому учащемуся			Средний показатель результатов тестирования
					В	С	Н	
Итого в %:								
15 чел. – 100%								
1 чел. = 6,67 %								

Высокий уровень - В; Средний уровень - С; Низкий уровень - Н.

Входящий контроль (2 год обучения)

Контрольные вопросы

1. Что такое шах? _____
2. Перечислите способы защиты от шаха? _____
3. Что такое мат? _____
4. Для чего нужно делать рокировку? _____
5. Перечислите, когда нельзя делать рокировку. _____
6. Что такое пат? При каких условиях бывает пат? _____
7. Почему король слабее ферзя, но главнее его? _____
8. Ниже представлена диаграмма, на которой нужно стрелочками вернуть шахматные фигуры на начальные места.



9. Что может пешка, дойдя до 1 (8) горизонтали? _____
10. Какая фигура участвует при взятии на проходе? _____

Ответы:

1. Шах - это нападение на короля.
2. От шаха есть три способа защиты: срубить фигуру, которая объявила шах; закрыться от шаха любой фигурой, кроме короля; убежать королям.
3. Мат- это шах, от которого нет защиты.
4. Рокировка нужна для того, чтобы спрятать короля и вывести в бой ладью.
5. Рокировку нельзя делать: когда королю шах, король не может перепрыгнуть через битое поле; когда между королем и ладьей стоят фигуры; когда король и ладья уже сходили.
6. Пат - это ничья. Пат бывает: когда королю нет шаха, когда король и его фигуры не могут ходить.

7. Король, как и ферзь, ходит в разные стороны, но только на одну клеточку.

Королю ставят мат, мат ферзю поставить невозможно, поэтому король главнее ферзя.

8. Черные фигуры: Ладья a8 и h8, Конь b8 и g8, Слон c8 и f8, Ферзь d8, Король e8, пешки на всех полях по восьмой горизонтали.

Белые фигуры: Ладья a1 и h1, Конь b1 и g1, Слон c1 и f1, Ферзь d1, Король e1, пешки на всех полях по второй горизонтали.

9. Пешка, дойдя до 1(8) горизонтали, может превратиться в любую фигуру, кроме короля.

10. При взятии на проходе участвуют пешки.

Критерии оценки ответов на вопросы:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 10 баллов.

0-5 правильных ответов — низкий уровень.

6-7 правильных ответов — средний уровень.

8-10 правильных ответов — высокий уровень.

Входящий контроль (3 год обучения)

Тест.

1. Спертый мат может получиться на первом ходу?

Нет Да

2. «Вилка» - это тактический удар, включающий в себя:

Нападение на две фигуры

Защиту двух фигур

Нападение на одну фигуру

Защиту одной фигуры

3. Миттельшпиль это - ?

Начало игры

Середина игры

Конец игры

4. Легче ли дать мат одинокому королю ферзем, чем слоном и конем?

Да Нет

5. Как правило, в дебюте полезно создавать взаимодействие между своими ладьями?

Нет Да

6. Может ли игра закончиться в дебюте?

Нет Да

7. Наиболее важной в общем и целом частью шахматной доски является?

Ферзевый фланг

Королевский фланг

Центр

8. Неприятельского короля легче заматовать, когда он находится в центре доски?

Нет Да

9. Два слона могут заматовать одинокого короля только в углу доски?

Да Нет

10. Чего вы должны избегать, стараясь дать мат одинокому неприятельскому королю?

Взятия на проходе

Пата

Шахов королю

11. Какие из названных ниже фигур или их сочетаний могут дать мат одинокому королю?

2 коня Конь Слон Слон и конь

12. Король и пешка всегда способны выиграть против короля?

Нет Да

13. Легкие фигуры должны быть развиты до начала миттельшпиля?

Нет Да

14. Король и ферзь не могут заматовать одинокого короля?

Нет Да

15. Мат возможен в....?

Во всех указанных выше стадиях партии

Дебюте

Миттельшпиле

Эндшпиле

16. Король и конь не могут заматовать одинокого короля?

Нет Да

17. Какой фигуре освобождают диагональ?

Ладья Слон Конь

18. Король и ладья не могут заматовать одинокого короля?

Да Нет

19. Какое преимущество есть в шахматах?

Двойной удар

Рокировка

Материальное

20. Рокировку надо делать в дебюте как можно раньше?

Да Нет

21. Пешки считаются сильнее, когда они связаны?

Нет Да

22. Что вы должны делать, в первую очередь, когда наступает стадия миттельшпиля?

Продвигать вперед свои пешки

Продумать свою стратегию

Надеяться на то, что соперник допустит грубую ошибку

Немедленно начинать атаку

23. Хорошо ли ходить в дебюте одной и той же фигурой больше, чем один раз?

Нет Да

24. Король и слон не могут заматовать одинокого короля?

Нет Да

25. Эндшпиль это -?

Конец миттельшпиля

Конец партии

Конец дебюта

Конец хода

26. Миттельшпилю предшествует дебют?

Да Нет

27. Важно ли как можно быстрее развивать свои фигуры?

Нет Да

28. Какая из указанных ниже стратегий не самая лучшая, чтобы следовать ей в дебюте?

Контроль над центральными полями

Открыть диагональ для своих слонов

Максимально быстро развить фигуры

Оставить короля в опасности вместо рокировки

29. Король и пешка не могут выиграть против одинокого короля без проведения пешки с ее превращением в ферзя или ладью?

Да Нет

30. Ферзь и один может заматовать неприятельского одинокого короля, помощь короля при этом ферзю не нужна?

Нет Да

Ответы:

1. Нет.

2. Нападение на две фигуры

3. Середина игры

4. Да

5. Нет

6. Да

7. Королевский фланг

8. Нет

9. Да

10. Пата

11. Слон и конь

12. Нет

13. Да

14. Нет

15. Во всех указанных выше стадиях партии

16. Нет

17. Слон

18. Нет

19. Материальное

20. Нет

21. Нет

22. Продумать свою стратегию

23. Нет

24. Нет

25. Конец партии

26. Да

27. Да

28. Оставить короля в опасности вместо рокировки

29. Да

30. Нет

Критерии оценки ответов на вопросы:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 30 баллов.

0-10 правильных ответов — низкий уровень.

11-20 правильных ответов — средний уровень.

21-30 правильных ответов — высокий уровень.

Промежуточная аттестация за первое полугодие (1 год обучения)

1. Закончи предложения

Родиной шахмат является _____

Древний вариант шахмат называется _____

Слово «шахматы» в перевод на русский язык означает: _____

2. Раскрась правильно шахматную доску

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

3. Закончи предложение или заполни пропуски в них

В шахматы играю два _____

Шахматная доска имеет форму _____

шахматная доска состоит из _____ и _____ полей

На шахматной доске _____ шахматных поля.

4. Заполни пропуск в предложениях

На шахматной доске _____ горизонтальных рядов

На диаграмме горизонтали обозначаются цифрами 1, __, 3, __, 5, 6, __, __ в каждой горизонтали шахматных полей.

5. Ответь на вопрос или заполни пропуски в предложениях

Сколько полей в шахматной вертикали? _____

Каких полей на шахматной доске больше — белых или чёрных? _____

Сколько вертикалей на шахматной доске? _____

Вертикали обозначены буквами латинского алфавита: a, __, c, d, __, f, __, h.

6. Комплект фигур каждого игрока состоит из _____ фигур.

Белые фигуры располагаются на _____ горизонталях.

Чёрные фигуры располагаются на _____ горизонталях.

7. Не забываем про правило: ферзь любит _____ цвет.

в начале игры белый ферзь занимает поле _____, чёрный ферзь — _____.

8. В каждый комплект входят:

по ___ пешек

по ___ ладьи

по ___ слона

по ___ коня

по ___ королю

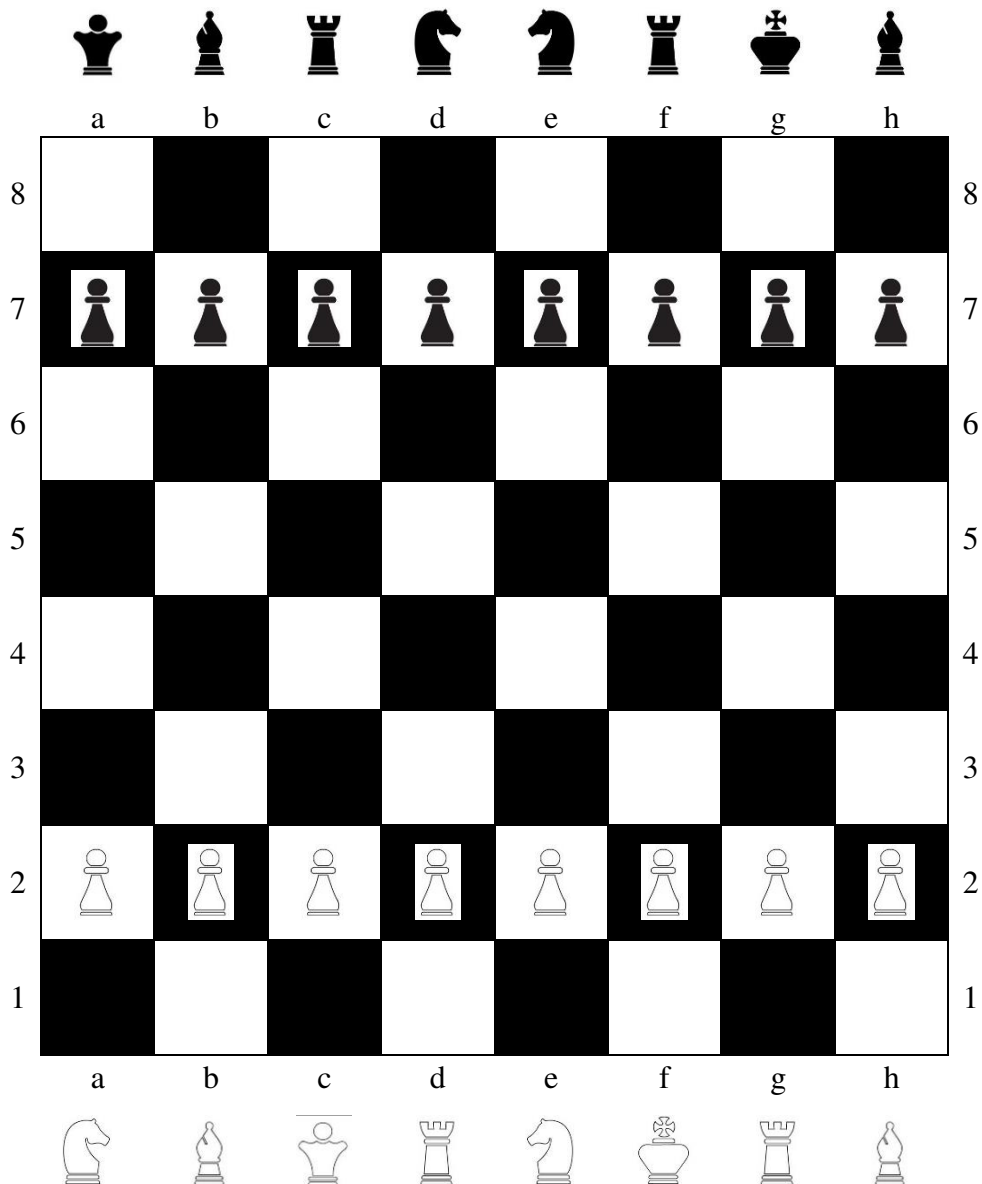
по ___ ферзю

9. На шахматной доске у каждого игрока есть _____ фланга, _____ фланг и _____ фланг. Есть _____ поля.

10. Вставь пропущенные слова

«Я смотрю на первый ряд,
 По краям _____ стоят.
 Рядом вижу я _____,
 Нет фигуры их хитрей.
 Меж _____ заключены
 Наши славные _____.
 И еще два поля есть,
 А на них _____ и _____.
 А теперь без спешки
 Идут на место пешки»

11. От каждой фигуры нарисуй стрелочку к тому полю, на котором она должна стоять в начальной позиции



Ответы

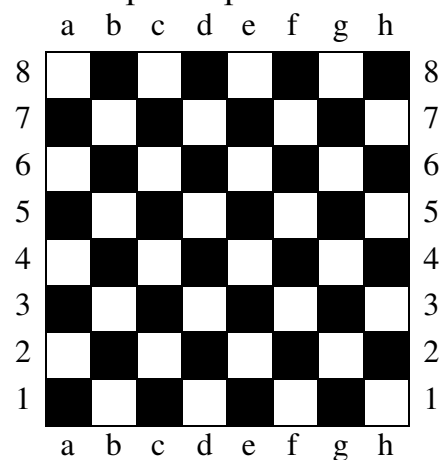
1. Закончи предложения

Родиной шахмат является *Индия*

Древний вариант шахмат называется *чатуранга*.

Слово «шахматы» в перевод на русский язык означает: «*шах умер*»

2. Раскрась правильно шахматную доску



3. Закончи предложение или заполни пропуски в них

В шахматы играю два *игрока*

Шахматная доска имеет форму *квадрата*

шахматная доска состоит из *белых* и *черных* полей

На шахматной доске *64* шахматных поля.

4. Заполни пропуск в предложениях

На шахматной доске *восемь* горизонтальных рядов

На диаграмме горизонтали обозначаются цифрами *1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8* в

Каждой горизонтали шахматных полей.

5. Ответь на вопрос или заполни пропуски в предложениях

Сколько полей в шахматной вертикали? *Восемь*

Каких полей на шахматной доске больше — белых или чёрных? *Одинаково*

Сколько вертикалей на шахматной доске? *Восемь*

Вертикали обозначены буквами латинского алфавита: *a, b, c, d, e, f, g, h*

6. Комплект фигур каждого игрока состоит из 16 фигур.

Белые фигуры располагаются на *1 и 2* горизонталях.

Черные фигуры располагаются на *7 и 8* горизонталях.

7. Не забываем про правило: ферзь любит *СВОЙ* цвет.

В начале игры белый ферзь занимает поле *d1*, чёрный ферзь — *d8*.

8. В каждый комплект входит:

по 8 пешек; по 2 ладьи; по 2 слона; по 2 коня; по 1 королю; по 1 ферзю

9. На шахматной доске у каждого игрока есть *2 (два)* фланга, *Ферзевый* фланг и *Королевский* фланг. Есть *центр* поля

10. Вставь пропущенные слова

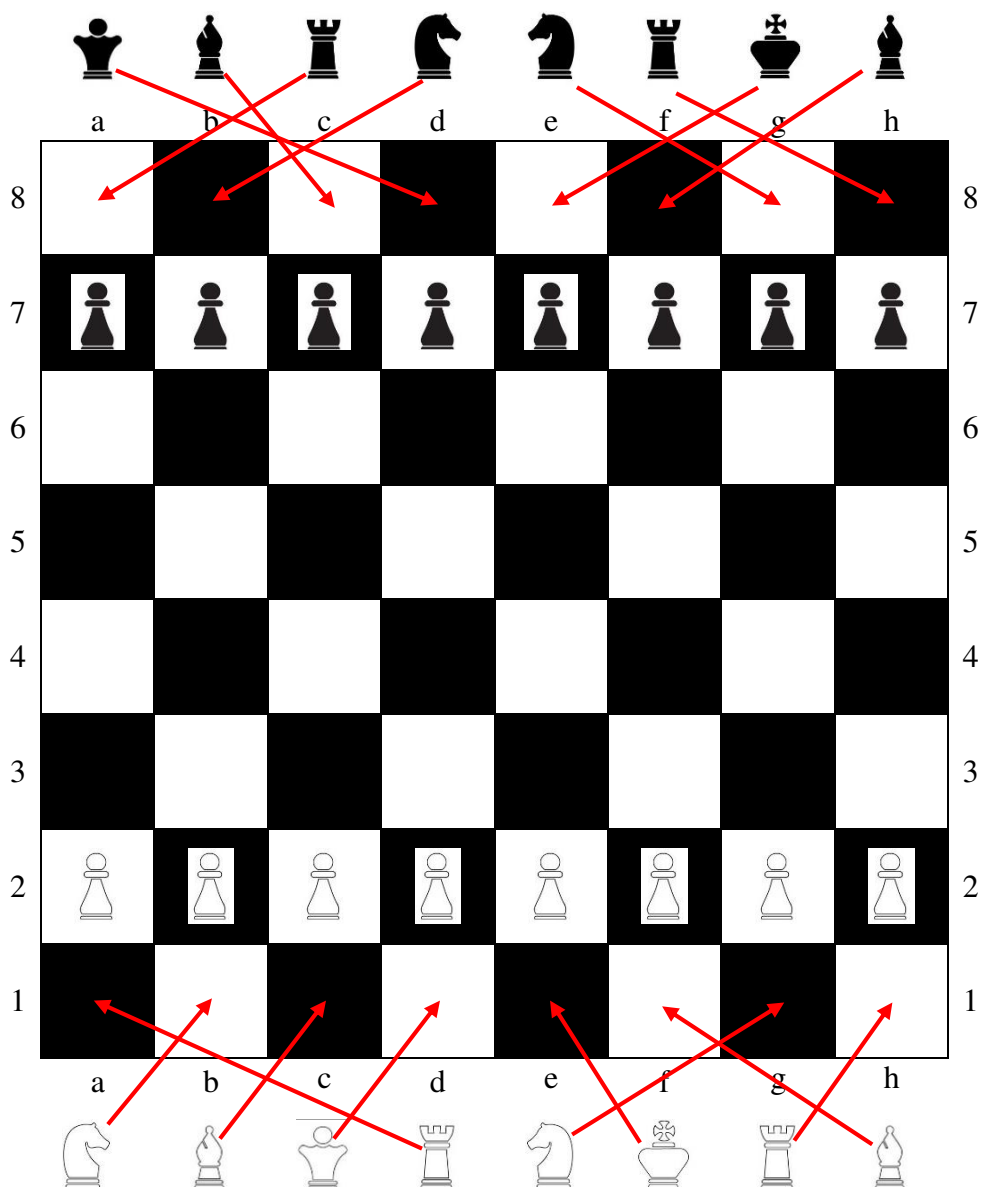
«Я смотрю на первый ряд,

По краям *ладьи* стоят.

Рядом вижу я *коней*,

Нет фигуры их хитрей.
 Меж коней заключены
 Наши славные слоны.
 И еще два поля есть,
 А на них король и ферзь.
 А теперь без спешки
 Идут на место пешки».

11. От каждой фигуры нарисуй стрелочку к тому полю, на котором она должна стоять в начальной позиции



Критерии оценки ответов на вопросы:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 11 баллов.

0-05 правильных ответов — низкий уровень.

06-08 правильных ответов — средний уровень.


09-11 правильных ответов — высокий уровень.

Промежуточная аттестация за первое полугодие (2 год обучения)

Тест.


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

6. 1.  - _____

2.  - _____

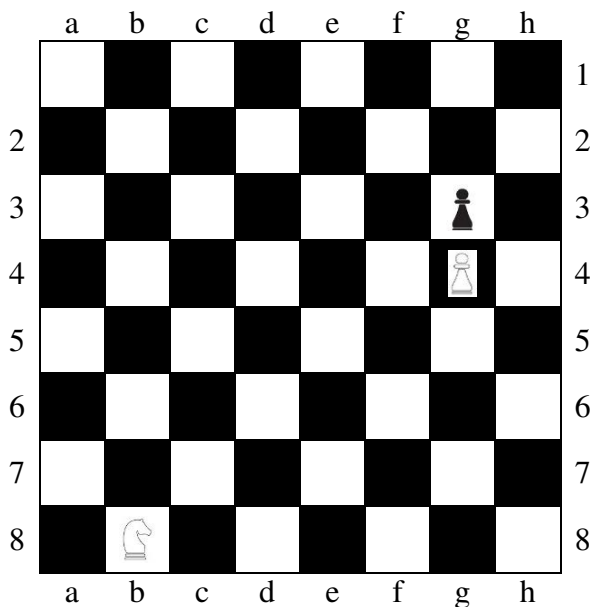
3.  - _____

4.  - _____

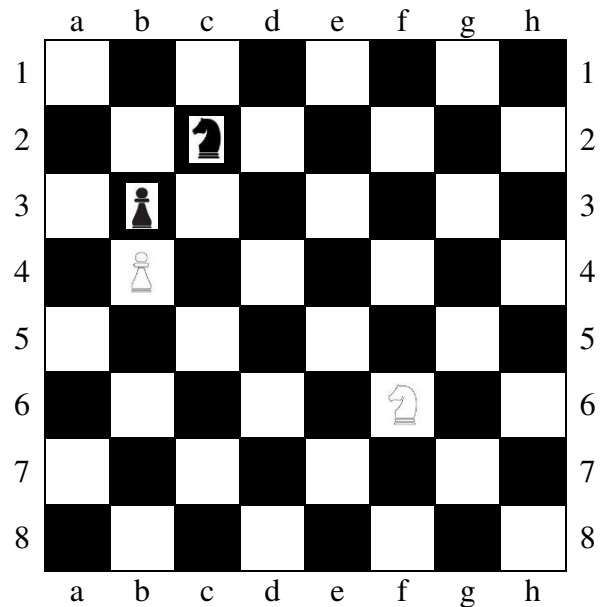
5.  - _____

6.  - _____

7. У каждой стороны по сколько фигур в начале игры _____
8. Ходят пешки только _____.
9. После своего первого хода пешка передвигается только на _____ клетку вперед за один ход.
10. Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали _____ и _____
11. С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – правила _____.
12. Конь ходит буквой «_____». Сколько ходов сделает конь находясь в середине доски? _____
13. Ниже указаны два небольших задания для того, чтобы Вы запомнили принципы ходов пешки и коня.



Сколько ходов необходимо белому коню, чтобы сбить черную пешку?

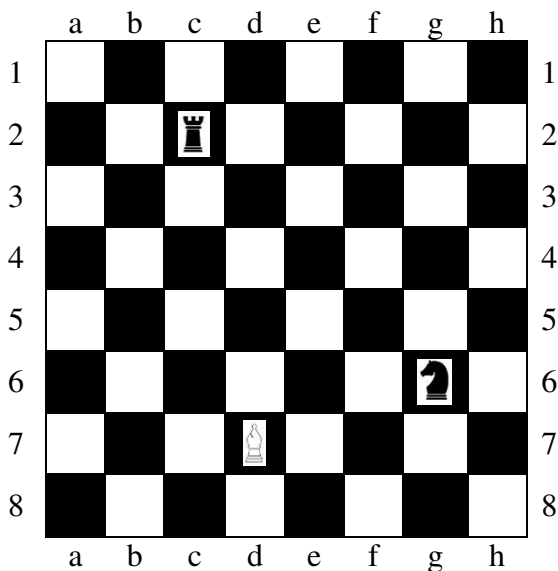


Чёрный конь напал на белую пешку. Каким образом её можно защитить?

14. Какая фигура ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние _____

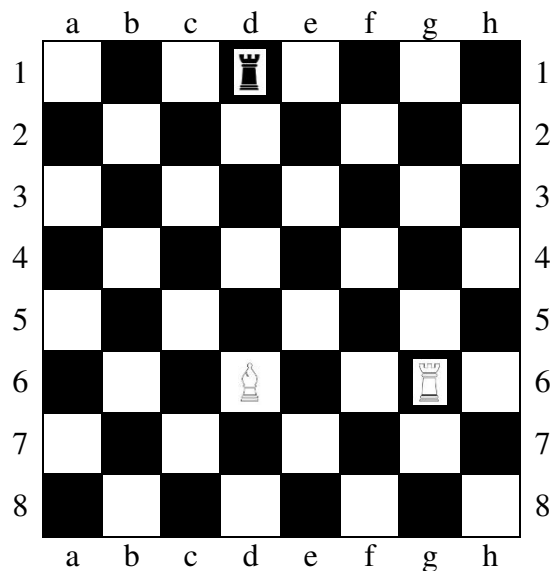
15. Какая фигура ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны (вперед, назад, вправо и влево). Не может перепрыгивать через другие фигуры.

16. Ниже указаны легкие задачи для того, чтобы запомнить, как ходят ладья и слон.



Ход белых

Каким ходом белый слон может, одновременно напасть на черную ладью и коня?



Ход черных

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

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

18. _____ – самая главная фигура. 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.

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

20. То есть, находясь в середине доски король пробивает _____ полей.

Ответы:

1. 32-белых, 32-черных.

2. 8 на 8 клеток

3. Черная a1

4. По 6 видов

5. Король-1, Ферзь-1, Ладья-2, Слон-2, Конь-2, пешка-8.

6. По 8 фигур и 8 пешек.

7. Король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка.

8. Прямо.

9. Одну.

10. Влево и направо.

11. Превращения.

12. Г. 8.

13. 4 хода, белым конём.

14. Слон.

15. Ладья.

16. F4

17. Ферзь.

18. Король.

19. Одну.

20. Восемь.

Критерии оценки ответов на вопросы:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 20 баллов.

0-10 правильных ответов — низкий уровень.

11-15 правильных ответов — средний уровень.

16-20 правильных ответов — высокий уровень.

Промежуточная аттестация 1 полугодие (3 год обучения)

Тест.

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:

- а) c1
- б) h1
- в) a1
- г) g1

2. Какая диагональ самая длинная:

- а) a8 – h1
- б) b1 – h7
- в) d1 – h7
- г) f1 – h3

3. Как ходит ладья:

- а) по вертикали
- б) по горизонтали
- в) по диагонали
- г) по вертикали и горизонтали

4. Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:

- а) мат
- б) пат
- в) блокировка
- г) цугцванг

5. С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль:

- а) b1
- б) h1
- в) e1
- г) a1

6. Какая диагональ самая короткая:

- а) a4 – e8
- б) a2 – g8
- в) a6 – c8
- г) a7 – b8

7. Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника:

- а) связка
- б) рентген
- в) двойной удар
- г) вскрытый шах

8. Какая пара фигур не может заматовать короля:

- а) К и Кр

б) Ф и Кр

в) Л и Кр

г) Л и Л

9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур:

а) Л < Ф

б) С < Л

в) К > Л

г) Ф > С

10. В закрытом дебюте + английское начало ход черных:

а) Кg8 – f6

б) e7 – e5

в) c7 – c5 г)

d7 – d5

Ответы:

1. а1

2. a8-h1

3. по вертикали и горизонтали

4. б) пат

5. б) h1

6. г) a7 – b8

7. в) двойной удар

8. а) К и Кр

9. в) К > Л

10 в) c7 – c5

Критерии оценки ответов на вопросы:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 10 баллов.

0-04 правильных ответов — низкий уровень.

05-08 правильных ответов — средний уровень.

09-10 правильных ответов — высокий уровень.

Промежуточная аттестация за второе полугодие (1 год обучения)

Теоретические задания.

1. Знание понятия «шах».

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

2. Знание понятия «мат».

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

3. Знание понятия «пат».

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;
- это нападение на короля.

4. Знание понятия «вилка».

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- это двойной удар, который делает конь или пешка;
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.

Выбрать тот ответ, который доказывает, что партия закончилась выигрышем белых:

- 1-0;
- $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$;
- 0-1.

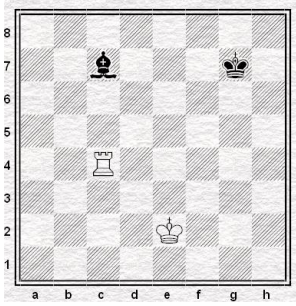
Практические задания.

1. Умение ходить фигурами.

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

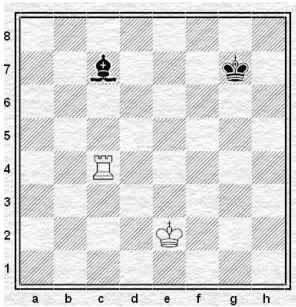
2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона?



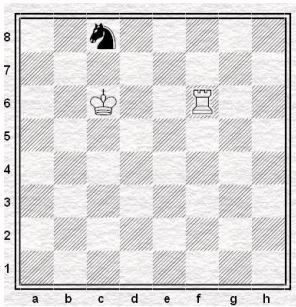
3. Умение ставить «шах».

Шах королю:



4. Умение ставить «мат».

Мат в 1 ход:



5. Умение видеть «пат».

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 10 баллов.

0-4 балла – низкий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

8-10 баллов – высокий уровень.

Промежуточная аттестация за второе полугодие (2 год обучения)

Теоретические задания.

1. Знание «правила квадрата пешки».

«Правило квадрата пешки» - это...:

- если король слабой стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается;
- если король сильнейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка превращается в ферзя.

2. Знание «оппозиции».

«Оппозиция» - это...:

- это противостояние королей на нечетное количество клеток;
- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

3. Знание классификации дебютов.

– Определить дебют по классификации дебютов (открытый, полуоткрытый, закрытый):

E4 E5

1. Открытый дебют 2. Полуоткрытый дебют 3. Закрытый дебют

D4 E5

1. Открытый дебют 2. Полуоткрытый дебют 3. Закрытый дебют

E4 E6

1. Открытый дебют 2. Полуоткрытый дебют 3. Закрытый дебют

4. Знание понятия «дебют».

«Дебют» - это...:

- это середина шахматной партии;
- это начало шахматной партии;
- это конец шахматной партии.

5. Знание понятия «пешечный прорыв».

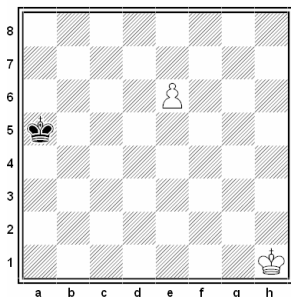
«Пешечный прорыв» - это...:

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура;
- это домик для короля.

Практические задания.

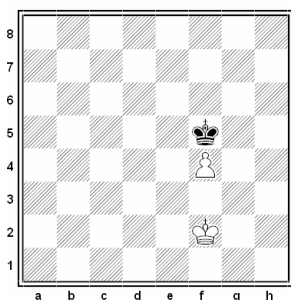
1. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Ходит ли черный король в квадрат пешки?



2. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Соблюдая правило оппозиции, королей сыграть черными в ничью:

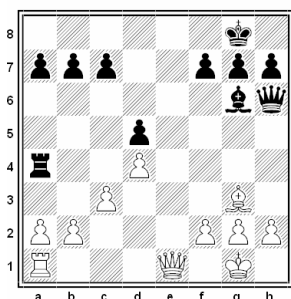


3. Умение разыгрывать дебюты.

Разыграть один из вариантов дебюта 4 коней и записать на листочке.

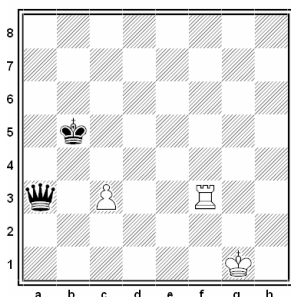
4. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью двойного удара:



5. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью открытого нападения:



Оценка результатов:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 10

баллов. 0-4 балла – низкий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

8-10 баллов – высокий уровень.

**Итоговая аттестация (3 год обучения)
Теоретические задания.**

1. Знание истории шахмат.

Первый российский чемпион мира по шахматам?

- а) Алёхин;
- б) Карпов;
- в) Крамник;
- г) Смыслов.

2. Знание понятия «миттельшпиль»:

Учащимся предлагается из 3 вариантов ответа выбрать правильное определение «дебюта»:

- *это середина шахматной партии;*
- это начало шахматной партии;
- это конец шахматной партии.

3. Знание понятия «отдаленная проходная пешка».

Учащимся предлагается из 3 вариантов ответа выбрать правильное определение «отдаленная проходная пешка»:

- *это проходная пешка, расположенная на противоположной стороне доски от других пешек;*
- это пешка, у которой на пути и на соседних вертикалях нет вражеских пешек;
- это пешка, которая через ход станет ферзем.

4. Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать тот, в котором раскрывается правило «блуждающего квадрата»:

- *если блуждающий квадрат достиг края доски, то одна из пешек проходит в ферзи;*
- если блуждающий квадрат достиг края доски, то король слабой стороны останавливает все пешки.

5. Знание понятия «минированные поля».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «минированные поля»:

- *это поля, попадание на которые неизбежно приводит к цугцвангу;*
- это поля, на которые не может встать король.

6. Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «блуждающий квадрат»:

- *это борьба короля в пешечных окончаниях против двух разрозненных*

пешек;

- это борьба короля против связанных пешек.

7. Знание понятия «зигзаг короля».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «зигзаг короля»:

- *это путь короля по ломанной линии с целью предотвращения атаки на него от превращенной пешки соперника;*
- это маневр короля, ведущий к потере темпов.

8. Знание понятия «крепость».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «крепость»:

- *это разновидность позиционной ничьей, где слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции, куда не могут проникнуть фигуры соперника;*
- это неприступная позиция, благодаря которой слабейшая сторона умудряется выиграть.

9. Знание понятия «позиция Лусены».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «позиция Лусены»:

- *это одна из начальных позиций в ладейных окончаниях, так называемое «построение моста»;*
- это пешечное окончание, названная в честь Луиса Лусены.

10. Знание понятия «коневая оппозиция в эндшпиле».

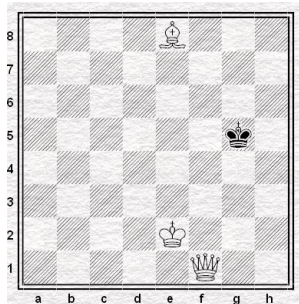
Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «коневая оппозиция в эндшпиле»:

- *это умение поставить короля в определенных позиций для защиты, а иногда и для победы;*
- это расположение короля в коневых окончаниях.

Практические задания.

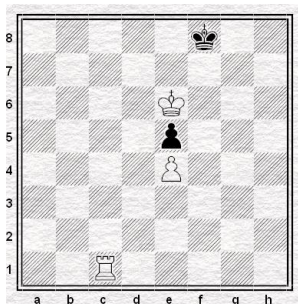
1. Умение решать задачи на мат в 2 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 2 хода.



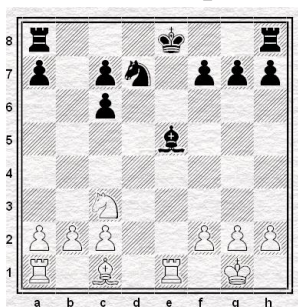
2. Умение решать задачи на мат в 3 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 3 хода.



3. Умение применять тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму и выиграть фигуру.

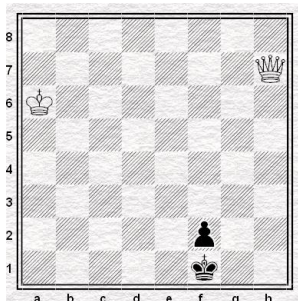


4. Умение разыгрывать дебюты.

Ребенку предлагается разыграть дебют «Сицилианская защита».

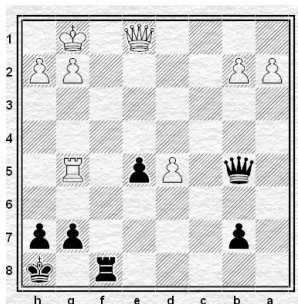
5. Умение правильно применять приемы эндшпиля.

Учащимся предлагается оценить позицию и определить, чем закончится партия, разыграв позицию:



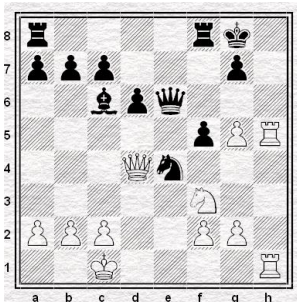
6. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



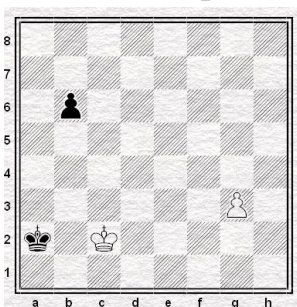
7. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



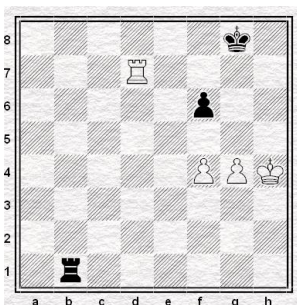
8. Умение правильно применять на практике приемы пешечного эндшпиля.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



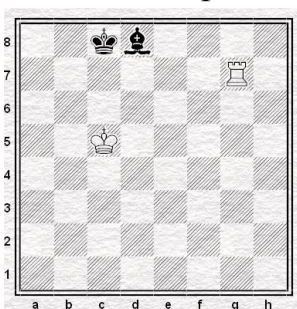
9. Умение правильно применять на практике приемы эндшпиля в ладейных окончаниях.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



10. Умение правильно бороться ладьей против слона в эндшпили.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



Оценка результатов:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 10 баллов.

0-4 балла – низкий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

8-10 баллов – высокий уровень.

Протокол результатов аттестации обучающихся

20___/20___ учебный год

Образовательная программа «Дебют»:

Год обучения – 1(2, 3)

Кол-во обучающихся в группе: _____

ФИО педагога: _____

Дата проведения аттестации: _____

Форма проведения: _____

Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)

Результаты аттестации

№ п/п	ФИ обучающихся	Уровень		
		высокий 8-10 балл.	средний 5-7 балл.	низкий 0-4 балл.
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				

Члены аттестационной комиссии:

_____/_____
 (должность) (ФИО) (подпись)

_____/_____
 (должность) (ФИО) (подпись)

_____/_____
 (должность) (ФИО) (подпись)

Диагностическая карта уровня результативности конкурсов решения задач

Наименование объединения _____

Педагог _____

Вид диагностики _____

Год обучения _____ Группа № _____

№№ конкурсов и набранные очки		№ 1	№ 2	№ 3	№ 4	№ 5	Сумма за 1-е полугодие	№ 6	№ 7	№ 8	№ 9	№ 10	Сумма за 2-е полугодие	Общий итог	Место
15 чел. – 100%	Итого в %	высокий уровень													
1 чел. = 6,67 %		средний уровень													
		низкий уровень													

Высокий уровень - В ; Средний уровень - С ; Низкий уровень - Н

Таблица результатов турнира

Турнир № _____ Начат: _____ Окончен: _____

участники	разряд	№ п/п	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	очки	место
		1	■																
		2		■															
		3			■														
		4				■													
		5					■												
		6						■											
		7							■										
		8								■									
		9									■								
		10										■							
		11											■						
		12												■					
		13													■				
		14														■			
		15															■		

Главный судья: _____ / _____

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575776

Владелец Мирзаянц Каринэ Ервандовна

Действителен с 01.07.2021 по 01.07.2022