Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования-
Центр детского творчества «Галактика»

Рекомендована
методическим советом
МБУ ДО ЦДТ «Галактика»
Протокол № 7 от 05.08 2024 г.

Утверждена
И.о. директора МБУ ДО ЦДТ «Галактика»
_____ / М.А. Загуменных
Приказ № 96 от 05.08 2024 г.
м.п.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Шахматный экспресс»

Направленность: социально-гуманитарная
Уровень: стартовый
Возраст обучающихся: 6 - 14 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель: Степанова Надежда Борисовна,
методист

г. Екатеринбург, 2024

Содержание

1. Основные характеристики образовательной программы 3
1.1. Пояснительная записка
Направленность дополнительной образовательной программы
Нормативно-правовая основа для разработки и реализации программы
Актуальность программы
Социальная значимость программы
Отличительные особенности и новизна программы
Адресат программы
Возраст обучающихся и характеристика возрастных категорий
Принципы формирования учебных групп
Режим занятий
Общий объем ОП
Уровень программы
1.2. Цель и задачи программы
Основные принципы реализации образовательной программы
Формы и методы организации образовательного процесса
Требования к результатам освоения образовательной программы
Формы подведения итогов реализации программы
2. Содержание общеразвивающей программы
2.1. Учебный план
2. Учебный (тематический) план
Содержание учебного плана
3. Организационно-педагогические условия
Календарный учебный график
3.2. Условия реализации программы
3.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы
4. Список литературы
Приложение

«Обучение шахматной игре должно быть воспитанием способности самостоятельно мыслить. Умение играть в шахматы не должно быть исключительно делом памяти, хотя бы потому, что запоминание вариантов вовсе не так уж важно»

Эмануил Ласкер

1. Основные характеристики образовательной программы

1.1. Пояснительная записка

С древних времен шахматы увлекали людей разного возраста. Шахматы приобрели большую популярность как вид спорта, но многие ценят в шахматах и эстетическое 3 начало, а сложность шахматной науки дает повод относиться к этой игре и как к науке. Развиваясь в системе детских учреждений, шахматы реализуются, прежде всего, как спорт. И это понятно, ведь игра – это азарт, соревнование. Шахматы представляют собой интеллектуальное соперничество двух человек. Они являются игрой (соревнованием), но в то же время постоянно активируется умственная деятельность. Ребята, сами не замечая того, развивают свой интеллект. Именно в этом феномене заключен успех шахмат.

Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматный экспресс» имеет социально-гуманитарную направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматный экспресс» разработана в соответствии с **основополагающими документами**:

– Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);

– Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

– Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20

«Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СП 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

– Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

– Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

– Устав МБУ ДО ЦДТ «Галактика»;

– Положение о формах, периодичности и порядке проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования – Центр детского творчества «Галактика».

Актуальность программы

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию детей.

А также актуальность 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.

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 огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Отличительные особенности программы. Новизна

Новизна и отличительная особенность данной программызаключается:

– 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 разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующего общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям Центра;

– 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.

Адресат программы

Возраст и категория обучающихся

Программа «Шахматный экспресс» рассчитана на детей 6-14 лет, предусматривает дифференцированный подход к обучению и учет индивидуальных психофизиологических особенностей обучающихся.

Возраст обучающихся и характеристика возрастных категорий

Возраст **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 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 6 лет ребенок как губкавпитывает 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.

Возраст **7 - 10 лет -** характеризуется 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 во время 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 **11 - 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.

Принципы формирования учебных групп

На обучение по программе могут быть зачислены все желающие, соответствующие заявленной возрастной категории. Основанием для зачисления является заявление от родителей/законных представителей, согласие на обработку персональных данных.

Наполняемость группы - 15 человек, группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные в зависимости от подготовленности обучающихся.

При наличии свободных мест возможен дополнительный прием обучающихся на всех этапах обучения в течение учебного года.

Обучение проводится на русском языке.

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

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа

Продолжительность 1 академического часа - 30 минут для обучающихся 6-7 лет и 40 минут для обучающихся старше 8 лет. Между занятиями 10 минутный перерыв для проветривания кабинета и отдыха детей.

Общий объем ОП

Программа реализуется в течение 1 года и рассчитана на 144 часа

Срок реализации общеразвивающей программы определяется содержанием программы – 36 учебных недель в течение 9 календарных месяцев, необходимых для ее освоения.

Уровень программы - **«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).

Цель программы: развитие личности ребенка, раскрытие его способностей посредством освоения основ игры в шахматы.

Для достижения данной цели поставлены следующие **задачи**:

обучающие:

– познакомить с историей возникновения шахматной игры, развитием ее, понятиями и терминами, используемыми в мире шахмат, великими

шахматистами;

– познакомить с шахматной доской, фигурами, их начальной расстановкой, ходами и взятием фигур;

– познакомить с основами шахматной игры, методами долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии, основными стратегическими приёмами;

– способствовать овладению основными элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;

– научить 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;

– научить испытывать чувство радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;

развивающие:

– способствовать развитию творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;

– совершенствовать психические процессы и такие качества, как восприятие, внимание, пространственное мышление и воображение, логику, память, начальные формы волевого управления поведением;

– способствовать формированию познавательной мотивации в процессе обучения;

– способствовать развитию творческой активности, любознательности, устойчивого интереса к игре в шахматы;

– развивать способность ориентироваться во времени, предполагать ответный ход противника;

– сформировать умение осознанно решать творческие задачи и стремление к самореализации;

– развивать усидчивость и внимательность во время игры;

– развивать у ребенка умение учиться, преодолевать трудности, спокойно воспринимать неудачу в игре;

– развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;

воспитательные:

– способствовать формированию волевых и нравственных качеств;

– воспитывать уважение к противнику;

– воспитывать чувство дружбы, взаимопомощи и толерантности; –

способствовать формированию шахматной культуры;

– 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;

– способствовать формированию навыков здорового образа жизни.

Ведущие педагогические идеи, на которых базируется образовательная программа «Шахматный экспресс»:

– идея гуманизации образования – ориентации ее на личность ребенка, на максимально возможное развитие его уникальных способностей, на приоритет человеческого и личностного над любыми другими сферами и социальными ценностями;

– идея демократизации образования – идея о предоставлении участникам педагогического процесса определенных свобод для саморазвития, саморегуляции,
самоопределения;

– идея развивающего и воспитывающего обучения, ориентированного не на знания, умения и навыки как на конечную цель, а на формирование комплекса качеств развивающейся личности;

– идея сотрудничества, неформального общения, сотворчества педагогов и обучающихся;

– идея творческого подхода, непрерывного поиска и проверки содержания, форм и методов обучения и воспитания.

Основой организации работы с обучающимися в данной программе является система дидактических **принципов**:

– психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

– минимакса – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

– целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

– вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

– творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов**:

– *принцип развивающей деятельности*: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;

– *принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

– *принцип доступности*, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов**:

– *принцип психологической комфортности* - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

– *принцип минимакса* - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

– *принцип целостного представления о мире* - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

– *принцип вариативности* - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

– *принцип творчества* - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

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.

В основу разработки программы положены **технологии**, ориентированные на формирование общекультурных компетенций обучающихся:

- технологии объяснительно-иллюстративного обучения;
- личностно ориентированные технологии;
- технология индивидуализации обучения;
- технологии развивающего обучения;
- игровые технологии;
- здоровьесберегающие технологии.

Сохранение и укрепление здоровья обучающихся является важной задачей образовательной программы «Шахматный экспресс». 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.

Системно-деятельностный подход позволяет повысить эффективность образования по следующим показателям:

- усвоение знаний обучающимися, возможность их самостоятельного движения в изучаемой области;
- существенное повышение мотивации и интереса к обучению;
- обеспечение условий для общекультурного и личностного развития.

Формы работы с родителями

Сотрудничество и общение с родителями является неотъемлемой частью в реализации дополнительной общеобразовательной программы. Они помогают при выполнении творческих заданий и проектов, становятся участниками и организаторами мероприятий в объединении, выступают сопровождающими в различных поездках.

В течение учебного года предусматривается проведение родительских собраний, консультаций, бесед, открытых занятий, где можно наглядно проследить успехи своего ребенка, совместных праздников и творческих конкурсов.

Воспитательная деятельность по реализации программы

Воспитательный процесс обеспечивается на каждом занятии в течение всего года в ненавязчивой и доброжелательной форме

Цель – воспитание в детях чувства гордости за свою страну, развитие их кругозора, стимулирование любознательности, воспитание самостоятельности и самокритичности.

Задачи воспитательной работы:

– сформировать уважительное отношение к старшим, людям труда, педагогам, сверстникам;

– воспитывать в детях духовное начало, тягу к самосовершенствованию, нравственному развитию;

– воспитывать характер, умение стойко переносить поражения и извлекать из них уроки, развивать спортивные качества: упорство, здоровое соперничество, смелость, выносливость;

– познакомить обучающихся с историей развития шахматной культуры и спорта в России, выдающимися шахматными деятелями России;

– сформировать умение работать в команде;

– сформировать способности к анализу и представлению своей нравственной позиции;

– воспитывать волю, настойчивость, ответственность и самостоятельность.

Основной формой воспитания и обучения является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы обучающиеся усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются нравственные ориентации.

Дополнительные беседы педагога направлены на формирование личностных качеств обучающегося, 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.

Продуктивное участие в занятиях, в выполнении творческих задач способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых участвуют обучающиеся объединения «Шахматный гений». В игровых занятиях проявляются и развиваются личностные качества обучающихся: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи. Итоговые мероприятия способствуют закреплению ситуации успеха, развивают коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Методы воспитательной работы:

– *убеждение* в дополнительном образовании вполне естественен, так как посещение учреждений дополнительного образования не носит обязательного характера, и применение жестких методов приведет к потере обучающегося. Особое место занимают краткие, яркие и занимательные беседы, объяснения,

рассказы о нравственном поведении. Наибольший эффект дают индивидуальные беседы авторитетных и близких к обучающемуся людей, убеждение на собственном опыте, использование литературных произведений, притч, сказок, увлечение творческим поиском и добрым делом;

– через метод *упражнений* происходит формирование опыта поведения упражнение;

– *пример*, как метод педагогического воздействия основывается на стремлении обучающегося подражать человеку-педагогу, которого с ним связывает интересное дело, который является для него авторитетным помощником;

– *опора на нравственные идеалы* - общаясь с людьми, наблюдая и анализируя живые образцы высокой нравственности, патриотизма, трудолюбия, мастерства, верности долгу и т. д., обучающийся глубже и нагляднее осмысливает сущность и содержание социально-нравственных отношений;

– *поощрение* - это стимул самоутверждения, осознание, фиксация собственного успеха. В дополнительном образовании каждый ребенок может быть более успешен, чем в основном образовании.

Формы и методы организации образовательного процесса

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. Занятия 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 следующем 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.

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.

Виды занятий

В программе предусмотрены следующие **виды занятий**:

– ***комбинированные занятия*** обобщающего и углубленно-познавательного типа, на которых у детей формируются и воспитываются обобщённые представления о шахматной игре;

– ***интегрированные занятия.*** Интегрированное обучение помогает детям соединить получаемые знания в единую систему. Кроме образовательного предназначения интегрированные занятия служат способом активизации обучения и вызывают большой познавательный интерес;

– ***занятия с применением электронных презентаций.*** Использование электронных презентаций позволяет значительно повысить информативность и эффективность занятия при объяснении учебного материала, способствует увеличению динамизма и выразительности излагаемого материала;

– ***коллективные творческие работы*** *у*силивают психологические связи между детьми, развивают их способность устанавливать и поддерживать контакты, сотрудничать, создают условия для воспитания у детей терпимости, доброжелательности, развития творческих способностей;

– ***обобщающие занятия****,* позволяющие проводить текущий контроль уровня усвоения программы обучающимися и вносить необходимые коррективы в организацию учебного процесса.

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 «до матового» 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.

Требования к результатам освоения образовательной программы

предметные:

– знание истории возникновения шахматной игры, развитие ее, понятий и терминов, используемых в мире шахмат, великих шахматистов;

– знание элементарных понятий о шахматной игре: названия шахматных фигур, шахматная нотация, шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

– знание правил, определяющих порядок игры;

– знание ценности фигур и пешек; некоторых случаев ничьей;

– знание дебютов;

– знание основных тактических приемах игры;

– знание простейших пешечных, ладейных, легко фигурных окончаний;

– знание основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии, основных стратегических приемов;

– владение основными элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;

– умение ориентироваться на шахматной доске, играть в парах и самостоятельно;

– умение решать шахматные задачи;

– умение использовать шахматные часы и запись ходов при игре в шахматы;

– понимание цели шахматной партии;

– знание правил турнирных соревнований;

– понимание возможности использования ошибок противника;

– умение испытывать чувство радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;

метапредметные:

– развитие творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;

– усовершенствование психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, пространственное мышление и воображение, логику, память, начальные формы волевого управления поведением;

– сформирована познавательная мотивация в процессе обучения;

– развитие творческой активности, любознательности, устойчивого интереса к игре в шахматы;

– развитие способности ориентироваться во времени, предполагать ответный ход противника;

– сформировано умение осознанно решать творческие задачи и стремление к самореализации;

– развитие усидчивости и внимательности во время игры;

– развитие умения учиться, преодолевать трудности, спокойно воспринимать неудачу в игре;

– проявление познавательной мотивации в процессе обучения;

– наличие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;

личностные:

– формирование волевых и нравственных качеств;

– проявление чувства дружбы, взаимопомощи и толерантности;

– формирование шахматной культуры;

– формирование стойкости характера в стремлении к победе;

– формирование навыков обращения к судье, отстаивания своих прав и выполнения обязанностей игрока;

– проявление лидерских качеств, умение спокойно переживать поражения

и делать выводы из своих ошибок;

- умение трудиться, самостоятельно работать с литературой;
- формирование навыков работы в коллективе;
- формирование навыков здорового образа жизни.

Формы подведения итогов реализации программы

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. 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 программы в форме:

- сеанс одновременной игры;
- турнир, конкурс;
- участие 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. Также способами определения результативности прохождения программы являются:

- входящий контроль (сентябрь-октябрь);
- промежуточная аттестация (декабрь-январь);
- итоговая аттестация обучающихся (апрель-май).

2. Содержание общеразвивающей программы

2.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программы «Будем знакомы»	2	1	1	педагогическое наблюдение
2	Первое знакомство с Шахматным королевством	2	2		педагогическое наблюдение
3	Шахматная доска – поле шахматных сражений	8	2	6	педагогическое наблюдение
4	Шахматные фигуры. Первое знакомство	6	2	4	педагогическое наблюдение
5	Благородные пешки черно-белой доски	8	2	6	педагогическое наблюдение
6	Король – самая важная, главная фигура	4	1	3	педагогическое наблюдение
7	Ладья	6	2	4	педагогическое наблюдение
8	Слон	8	2	6	педагогическое наблюдение
9	«Могучая фигура» ферзь	6	2	4	педагогическое наблюдение
10	Конь	8	4	4	педагогическое наблюдение
11	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур	8	2	6	педагогическое наблюдение
12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	8	2	6	педагогическое наблюдение
13	Мат – цель игры	20	1	19	педагогическое наблюдение
14	Техника объявления мата одинокому королю	12	2	10	педагогическое наблюдение
15	Ничья	4	2	2	педагогическое наблюдение
16	Рокировка	2	1	1	педагогическое наблюдение
17	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта	6	2	4	педагогическое наблюдение
18	Короткие шахматные партии	4	2	2	турнир
19	Занимательные страницы шахмат	22	2	20	конкурс
	Итого:	144	36	108	

2.2 Учебный (тематический) план

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

7.3	Дидактические игры и задания: Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры»	2		2	педагогическое наблюдение
8.	**Слон**	**8**	**2**	**6**	педагогическое наблюдение
8.1	Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона	2	2		педагогическое наблюдение
8.2	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт»	2		2	педагогическое наблюдение
8.3	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры»	2		2	педагогическое наблюдение
8.4	Дидактические игры и задания: «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»	2		2	педагогическое наблюдение
9.	**«Могучая фигура» ферзь**	**6**	**2**	**4**	педагогическое наблюдение
9.1	«Могучая фигура» ферзь. Дороги ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона	2	2		педагогическое наблюдение
9.2	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт»	2		2	педагогическое наблюдение
9.3	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля»	2		2	педагогическое наблюдение
10.	**Конь**	**8**	**4**	**4**	педагогическое наблюдение
10.1	«Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк	2	2		педагогическое наблюдение
10.2	Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона	2	2		педагогическое наблюдение
10.3	Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт»	2		2	педагогическое наблюдение
10.4	Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля»	2		2	педагогическое наблюдение
11.	**Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур**	**8**	**2**	**6**	педагогическое наблюдение
11.1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса	2	2		педагогическое наблюдение
11.2	Дидактические игры и задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны»	2		2	педагогическое наблюдение
11.3	Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала»	2		2	педагогическое наблюдение
11.4	Дидактические игры и задания: «Защита»	2		2	педагогическое наблюдение
12.	**Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха**	**8**	**2**	**6**	педагогическое наблюдение
12.1	Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой	2	2		педагогическое наблюдение

12.2	Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Дай шах»	2		2	педагогическое наблюдение
12.3	Дидактические игры и задания: «Пять шахов», «Защита от шаха»	2		2	педагогическое наблюдение
12.4	Дидактические игры и задания: «Первый шах»	2		2	педагогическое наблюдение
13.	**Мат – цель игры**	**20**	**1**	**19**	педагогическое наблюдение
13.1	Понятие шахматного термина «мат». Мат – цель шахматной игры. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю	4	1	3	практическое задание
13.2	Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат	4		4	практическое задание
13.3	Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: диагональный, вертикальный, горизонтальный маты	4		4	практическое задание
13.4	Дидактические игры и задания: «Ограниченный король»	4		4	педагогическое наблюдение
13.5	Дидактические игры и задания: Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий»	4		4	педагогическое наблюдение
14.	**Техника объявления мата одинокому королю**	**12**	**2**	**10**	педагогическое наблюдение
14.1	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля	4	2	2	педагогическое наблюдение
14.2	Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход»	4		4	педагогическое наблюдение
14.3	Дидактические игры и задания: «На крайнюю линию», «В угол»	4		4	педагогическое наблюдение
15.	**Ничья**	**4**	**2**	**2**	педагогическое наблюдение
15.1	Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат	2	2		педагогическое наблюдение
15.2	Дидактические игры и задания: «Пат или не пат»	2		2	педагогическое наблюдение
16.	**Рокировка**	**2**	**1**	**1**	педагогическое наблюдение
16.1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание: «Рокировка»	2	1	1	педагогическое наблюдение
17.	**Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта**	**6**	**2**	**4**	педагогическое наблюдение
17.1	Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта	2	2		педагогическое наблюдение
17.2	Игра всеми фигурами из начального положения	4		4	педагогическое наблюдение
18.	**Короткие шахматные партии**	**4**	**2**	**2**	турнир
18.1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур	2	2		педагогическое наблюдение

18.2	Дидактические игры и задания: «Мешочек». «Да и нет»	2		2	педагогическое наблюдение
19.	**Занимательные страницы шахмат**	**22**	**2**	**20**	педагогическое наблюдение
19.1	Шахматные сказки	2	2		педагогическое наблюдение
19.2	Практическая игра всеми фигурами из начального положения	10		10	педагогическое наблюдение
19.3	Решение шахматных задач	10		10	практические задания
20.	Участие в шахматных турнирах	14		14	турниры
21.	Игровая программа «Шахматное королевство»	2		2	педагогическое наблюдение
	Итого:	**144**	**36**	**108**	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. Инструктаж по охране труда. Игровая программа «Давайте познакомимся»

Теория. Содержание программы и режим занятий; Инструктаж по охране труда и технике безопасности на занятиях.

Практика. Игровая программа «Давайте познакомимся».

2. Первое знакомство с Шахматным королевством

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

3. Шахматная доска – поле шахматных сражений

3.1 Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги

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

3.2 Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ»

Практика. Дидактические игры и задания «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

3.3 Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ»

Практика. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ».

3.4 Дидактические игры и задания: «Какого цвета поле?», «Кто быстрее».

Практика. Дидактические игры и задания «Какого цвета поле?», «Кто быстрее».

4. Шахматные фигуры. Первое знакомство

4.1 Первое знакомство «Тронул – ходи!». Белая и черная армии

Теория. «Тронул – ходи!». Белая и черная армии.

4.2 Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура»

Практика. Дидактические игры и задания «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура».

4.3 Дидактические игры и задания: «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Мяч»

Практика. Дидактические игры и задания «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Мяч».

5. Благородные пешки черно-белой доски

5.1 «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла – фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе)

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

5.2 Дидактические игры и задания: «В бой идут одни только пешки»

Практика. Дидактические игры и задания «В бой идут одни только пешки».

5.3 Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение»

Практика. Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение».

5.4 Дидактические игры и задания: «Атака неприятельской фигуры»

Практика. Дидактические игры и задания «Атака неприятельской фигуры».

6. Король самая важная, главная фигура

6.1 Ход Короля. И Король в поле воин (взятие)

Теория. Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика. Дидактические игры и задания.

6.2 Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин»

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

7. Ладья

7.1 Ладья. Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие

Теория. Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

7.2 Дидактические игры и задания: Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь»

Практика. Дидактические игры и задания.

7.3 Дидактические игры и задания: Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры»

Практика. Дидактические игры и задания.

8. Слон

8.1 Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона

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

8.2 Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт»

Практика. Дидактические игры и задания.

8.3 Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры»

Практика. Дидактические игры и задания.

8.4 Дидактические игры и задания: «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»

Практика. Дидактические игры и задания.

9. «Могучая фигура» ферзь

9.1 «Могучая фигура» ферзь. Дороги ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона

Теория. «Могучая фигура» ферзь. Дороги ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

9.2 Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт»

Практика. Дидактические игры и задания.

9.3 Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля»

Практика. Дидактические игры и задания.

10. Конь

10.1 «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк

Теория. «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк.

10.2 Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона

Теория. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

10.3 Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт»

Практика. Дидактические игры и задания.

10.4 Дидактические игры и задания: «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля»

Практика. Дидактические игры и задания.

11. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур

11.1 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса

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

11.2 Дидактические игры и задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны»

Практика. Дидактические игры и задания.

11.3 Дидактические игры и задания: «Выигрыш материала»

Практика. Дидактические игры и задания.

11.4 Дидактические игры и задания: «Защита»

Практика. Дидактические игры и задания.

12. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха

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

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

12.2 Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Дай шах»

Практика. Дидактические игры и задания.

12.2 Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Дай шах»

Практика. Дидактические игры и задания.

12.3 Дидактические игры и задания: «Пять шахов», «Защита от шаха»

Практика. Дидактические игры и задания.

12.4 Дидактические игры и задания: «Первый шах»

Практика. Дидактические игры и задания.

13. Мат – цель игры

13.1 Понятие шахматного термина «мат». Мат – цель шахматной игры. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю

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

Практика. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

13.2 Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат

Практика. Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат.

13.3 Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: диагональный, вертикальный, горизонтальный маты

Практика. Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

13.4 Дидактические игры и задания: «Ограниченный король»

Практика. Дидактические игры и задания. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количество полей для отхода.

13.5 Дидактические игры и задания: Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий»

Практика. Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

14. Техника объявления мата одинокому королю

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

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.

14.2 Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход»

Практика. Дидактические игры и задания.

14.3 Дидактические игры и задания: «На крайнюю линию», «В угол»

Практика. Дидактические игры и задания.

15. Ничья

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

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

15.2 Дидактические игры и задания: «Пат или не пат»

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

16. Рокировка

16.1 Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание: «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

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

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

17.2 Игра всеми фигурами из начального положения

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения.

18. Короткие шахматные партии

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

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

18.2 Дидактические игры и задания: «Мешочек». «Да и нет»

Практика. Дидактические игры и задания.

19. Занимательные страницы шахмат

19.1 Шахматные сказки

Теория. Шахматные сказки.

19.2 Практическая игра всеми фигурами из начального положения

Практика. Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

19.3 Решение шахматных задач

Практика. Решение шахматных задач.

20. Участие в шахматных турнирах

Практика. Участие в шахматных турнирах.

21. Игровая программа «Шахматное королевство»

Практика. Игровая программа «Шахматное королевство».

Ожидаемые результаты

К концу обучения по программе 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.

3. Организационно-педагогические условия

3.1 Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения
1.	Количество учебных недель	36
2.	Количество учебных дней	72
3.	Количество часов в неделю	4
4.	Количество часов	144
5.	Недель в I полугодии	15
6.	Недель во II полугодии	21
7.	Начало занятий	16.09.2024 г.
8.	Выходные дни	31 декабря – 8 января
9.	Окончание учебного года	31 мая

3.2 Условие реализации программы

Материально-техническое обеспечение

– *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.

Кадровое обеспечение - в реализации программы принимает участие педагог дополнительного образования со средним специальным или высшим педагогическим образованием, любой квалификационной категории, обладающий знаниями и навыками для проведения занятий по данной программе.

Методическое обеспечение образовательного процесса

Информационно дидактические материалы:

– примерные конспекты занятий;
– методические рекомендации по организации и проведению занятий;
– разработки мероприятий и конкурсов;
– диаграммы с заданиями по различным темам, пакеты контрольных работ;
– судейские и организационные документы: турнирные таблицы, протоколы, карточки участников;
– шахматная литература: учебники, задачники и периодика.

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»;
– «Превращение 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 словарик;

–дидактические игры;

–как ходят фигуры в шахматах;

–шахматные дебюты;

–изучение дебютов.

Вопросник к собеседованию «Мои интересы» (Приложение 1)

Дидактические игры (Приложение 2)

Краткий шахматный словарь (Приложение 3)

Контрольные и проверочные материалы (Приложение 4)

3.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

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.

Оценка эффективности образовательной деятельности осуществляется с помощью педагогической диагностики достижений детьми планируемых результатов освоения Программы.

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.

Показатели и критерии по уровням освоения ДООП «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.	*Высокий уровень:* обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой. *Средний уровень:* объем усвоенных знаний составляет более 1/2. *Низкий уровень:* объем усвоенных знаний составляет менее 1/2.
		Знает правила техники безопасности во время шахматной партии.	
		Знает об основных правила.	
2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Знает названия и назначение шахматных фигур	*Высокий уровень:* учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием *Средний уровень:* сочетает специальную терминологию с бытовой. *Низкий уровень:* 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.	*Высокий уровень:* обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. *Средний уровень:* объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2. *Низкий уровень:* обучающийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков.
		Умеет создавать небольшие задачи самостоятельно на шахматной доске.	
		Применяет правила техники безопасности в практической деятельности	
		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	*Высокий уровень:* обучающийся работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей. *Средний уровень:* работает с компьютером с помощью педагога. *Низкий уровень:* 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	*Высокий уровень:* творческий уровень - обучающийся выполняет практические задания с элементами творчества. *Средний уровень:* репродуктивный уровень - выполняет в основном задания на основе образца. *Низкий уровень:* начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога.

Карта оценки развития метапредметных результатов обучающихся

Критерии оценки	ФИ обучающегося	
	уровень	
Поисковые (исследовательские) умения: – 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.		
коммуникативные умения: – 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.		
умения и навыки работы в сотрудничестве: – 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.		
презентационные умения и навыки: – навыки монологической речи; - умение уверенно держать себя во время выступления;		

- умение использовать различные средства наглядности при выступлении;	
– умение отвечать на незапланированные вопросы.	

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

Диагностическая карта уровня результативности конкурсов решения задач

Наименование объединения_____

Педагог _____

Вид диагностики _____

Год обучения _____ Группа № _____

№№ конкурсов и набранные очки / ФИ обучающегося			1	2	3	4	5	Сумма за 1 полугодие	1	2	3	4	5	Сумма за 1 полугодие	Общий итог	Место
15чел. - 100%	Итого в %	В														
		С														
1 чел. – 6,67%		Н														

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: _____/_____

4. Список литературы

Нормативные документы:

– Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);

– Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

– Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

– Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

– Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Список литературы для педагога:

1. Барский В., Ланда К. Кубок мира. Шахматное обозрение 64. – 2011. - №10.– 100с.
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. – 64с.
9. Костров В.В. Шахматный решебник: Отвлечение. – СПб.: Литера. 2014. – 10. 64с.
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.

Список литературы для детей:

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.

Приложение 1

Вопросник к собеседованию «Мои интересы»

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

Приложение 2

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

Волшебный 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.

Приложение 3

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

Болельщик - 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», «Ь», «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 «четырехзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав 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 до1-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 хороши 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: выключена 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 поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: al, 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 пододвигается 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 быстрейшей 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.

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.

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

Приложение 4

Контрольные и проверочные материалы

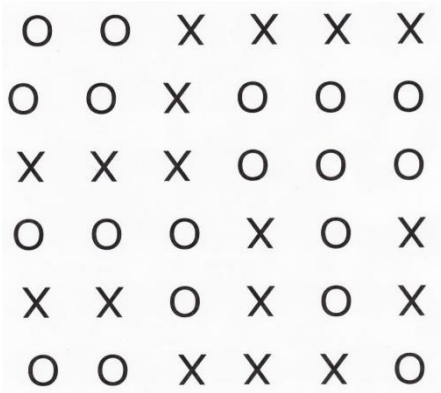
Входящее диагностическое тестирование (1 год обучения)

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



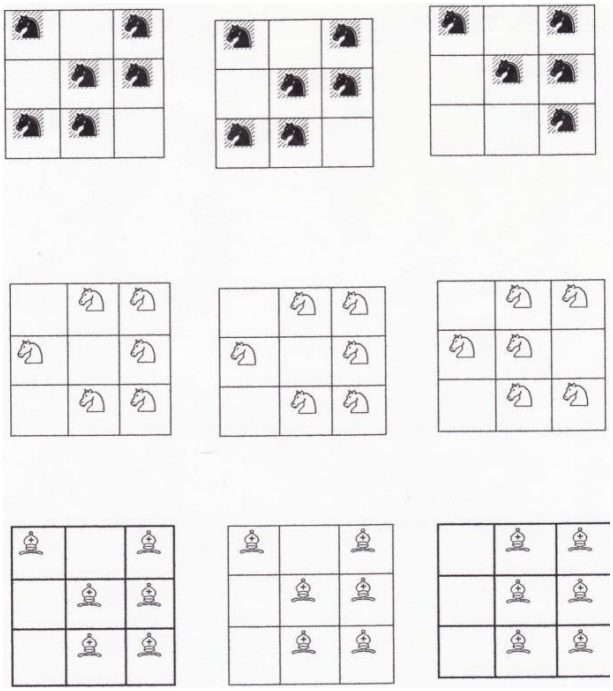
Тест № 2

«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.

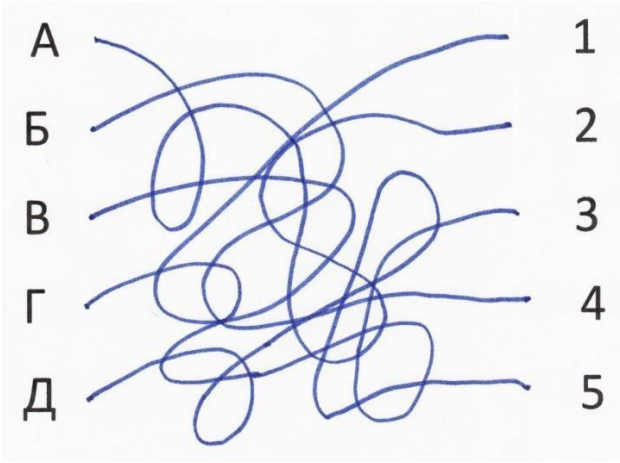


Тест №3

«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 пользовать.

Педагогу необходимо засекать 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 настроя 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).

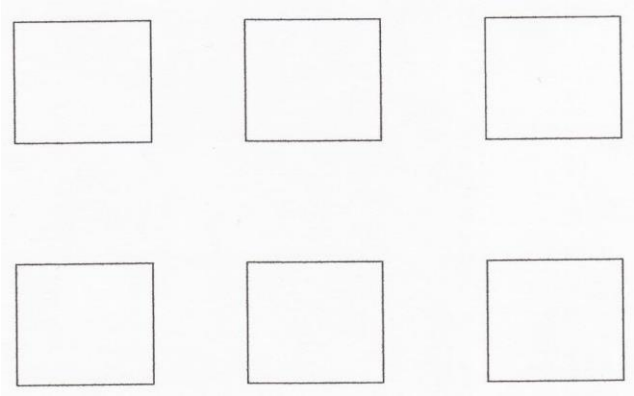


Таблица интерпретации результатов (на основе разработки Дорофеевой)

Цветовая формула	Функциональное состояние	Описание функционального состояния
К - С - З	Функциональное напряжение (ФН)	Состояние настороженности, которому свойственны ориентировочные эмоции, повышение внимания, активность; это состояние является оптимальным вариантом реагирования функциональной системы.
С - К - З	Функциональное расслабление (ФР)	Спокойное, устойчивое состояние, самое оптимальное для различных видов деятельности, не требующих напряжения; это состояние свидетельствует об отсутствии выраженных переживаний.
С - З - К	Функциональное возбуждение (ФВ)	Доминирование положительных эмоций - от переживания чувства удовлетворения до восторга, ликования.
К - З - 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.
З - С - К	Состояние аффективного возбуждения (АВ)	Активные аффекты с диапазоном изменения эмоций от переживания чувства нетерпения, возмущения до гнева, ярости.
З - 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 диа
для _____ года обучения, группа № _____

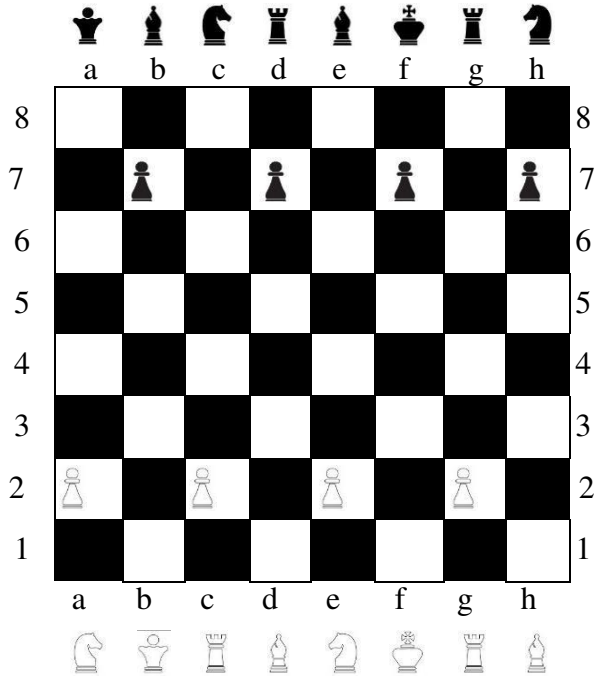
ФИ обучающегося	Внимание	Образное мышление	Утомляемость	Эмоциональный контроль	Результаты тестирования по каждому обучающемуся			Средний показатель результатов тестирования
					В	С	Н	

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 зашиты: 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 получится 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 закончится 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 _____

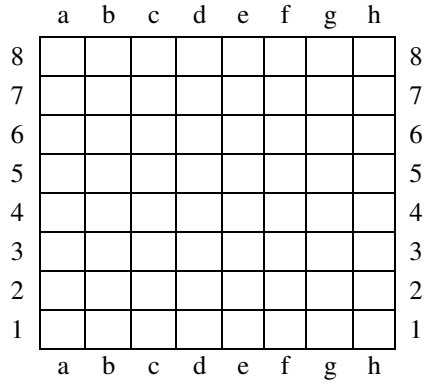
Древний вариант шахмат называется_____

_____

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

_____

Раскрась правильно шахматную доску



2. 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.

3. Заполни пропуск в предложениях

На шахматной доске _____горизонтальных рядов

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

4. 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.

5. Комплект фигур каждого игрока состоит из _____ фигур.

Белые фигуры располагаются на

_горизонталях. Черные фигуры располагаются на __

_горизонталях.

6. Не забываем про правило: ферзь любит _____цвет.

в начале игры белый ферзь занимает поле ____, чёрный ферзь – ____.

7. В каждый комплект входят:

по ____ пешек по ____ ладьи по____слона по ___ коня

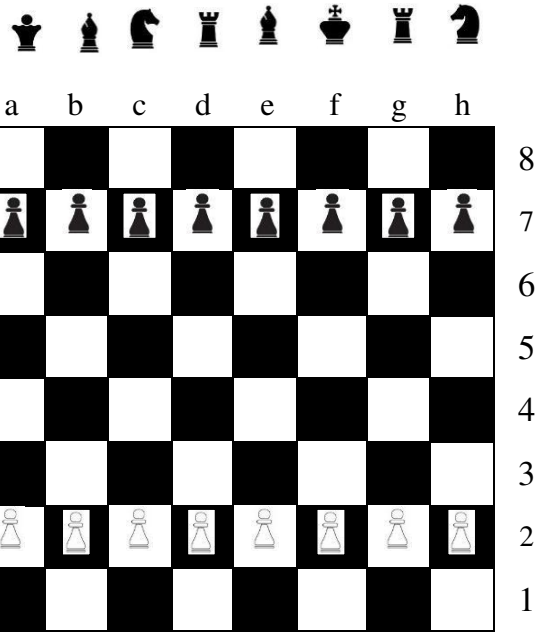
по ____королю по ___ферзю

8. На шахматной доске у каждого игрока есть _____фланга, ____ фланг и _____ фланг. Есть _____поля.

9. 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»

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



Ответы

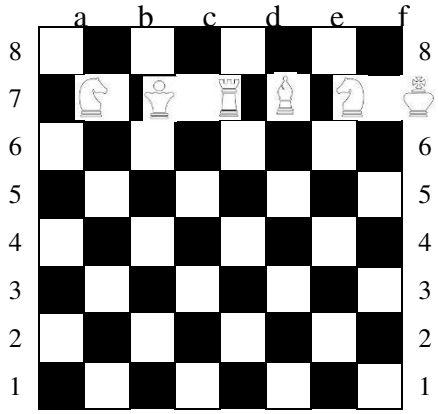
1. Закончи предложения

Родиной шахмат является *Индия*

Древний вариант шахмат называется *чатуранга*.

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

2. Раскрась правильно шахматную доску



a

b c d e f g h

a b c d e f g h

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 входи:

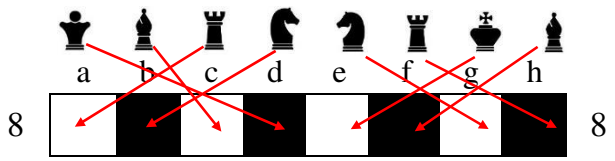
по 8 пешек; по 2 ладьи; по 2 слона; по 2 коня; по 1 королю; по 1 ферзю

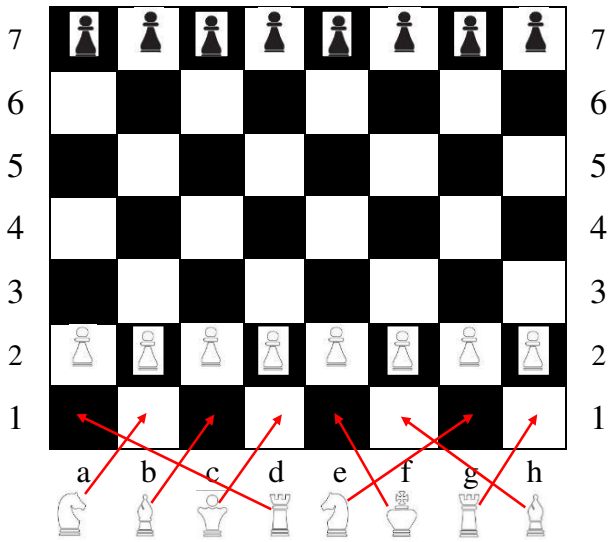
9. На шахматной доске у каждого игрока есть *2 (два)* фланга, *Ферзевый* фланг и *Королевский* фланг. Есть *центр* поля

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 _____Соотв
2. Обязательное условие расположения доски: первая клетка слева от играющего должна быть какой? _____
3. В шахматной партии принимает участие сколько видов фигур? _____
4. Как называются эти фигуры и в каждой армии соответственно по сколько таких фигур?

1. - _____
2. - _____
3. - _____
4. - _____
5. - _____
6. - _____

7. У каждой стороны по сколько фигур в начале игры_____
8. Ходят пешки только _____.

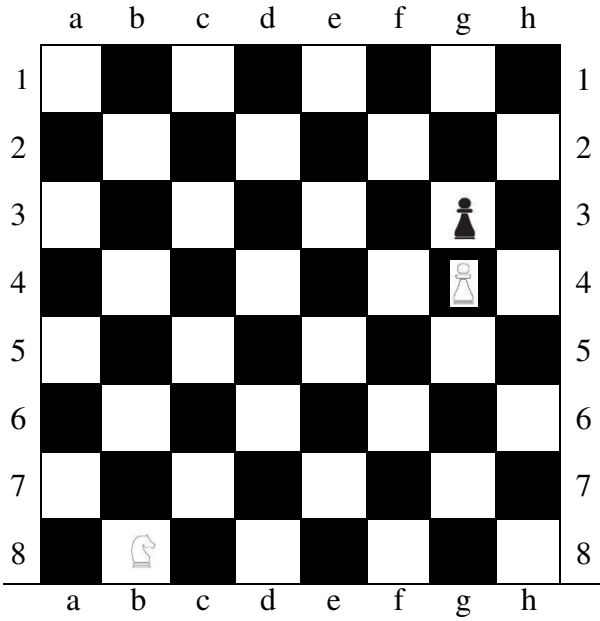
9. После своего первого хода пешка передвигается только на _____клетку вперед за один ход.

10. Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали _____ и _____

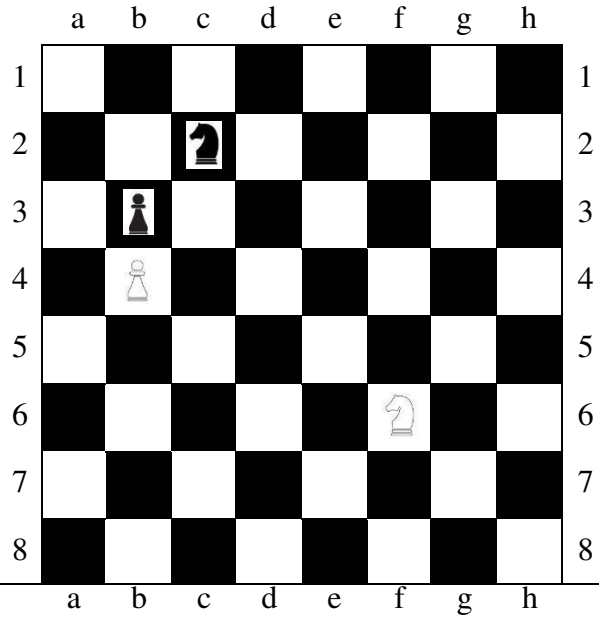
11. С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – правила _____

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?

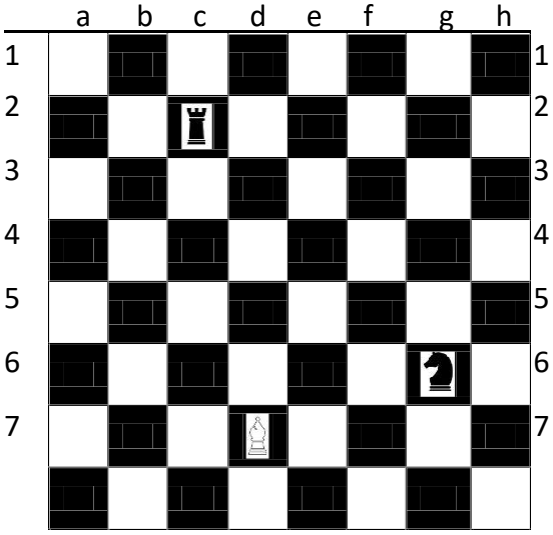


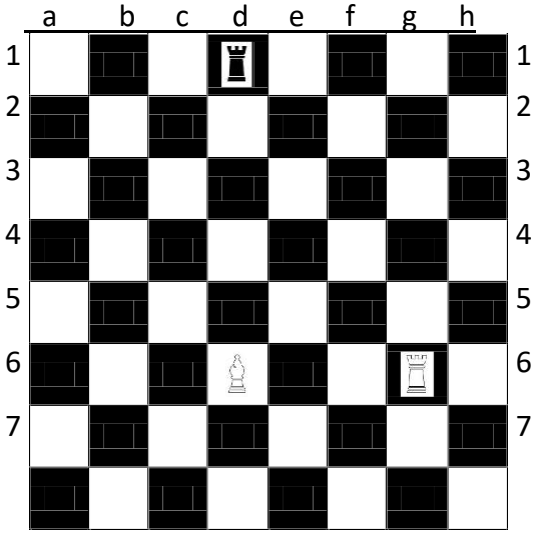
Чёрный конь напал на белую пешку. Каким образом её можно защитить?

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.





8 8 8 8

a b c d e f g h a b c d e f g h

Ход белых
Каким ходом белый слон может, одновременно напасть на черную ладью и коня?
Обоснуйте свой ответ _____
_____

Ход черных
Ладья может ударить белого слона. Выгоден ли такой удар черным?

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) Kg8 – f6 б) e7 – e5 в) c7 – c5 г) d7 – d5

Ответы:

1. a1
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
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;

– ½-½;

– 0-1.

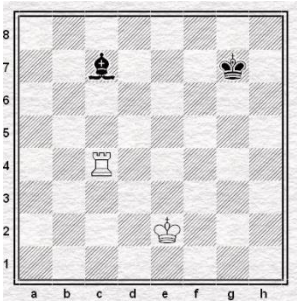
Практические задания.

1. **Умение ходить фигурами.**

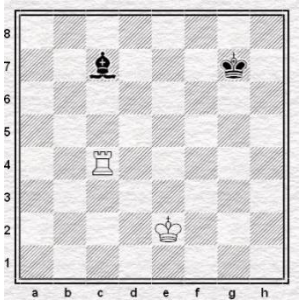
Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

2. **Умение убивать шахматные фигуры соперника.**

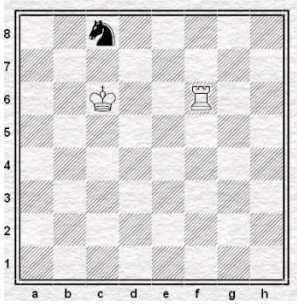
Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона?



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 слабейшей 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 клеточек;

– это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;

– это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

3. **Знание классификации дебютов.**

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

E4E5

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;

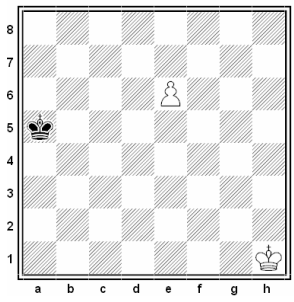
– это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура;

– это домик для короля.

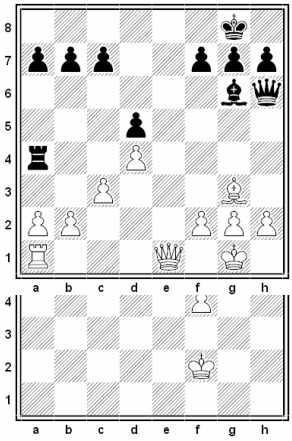
Практические задания.

1. **Умение пользоваться «правилом квадрата».**

Ходит ли черный король в квадрат пешки?

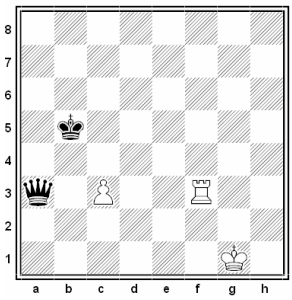


2. **Умение пользоваться «правилом квадрата».**
Соблюдая правило оппозиции, королей сыграть черными в ничью:



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 слабейшей 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»:

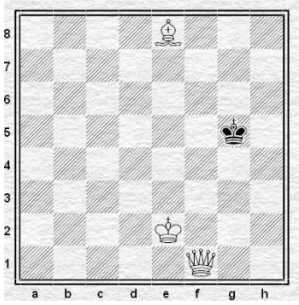
– *это умение поставить короля в определенных позиций для защиты, а иногда и для победы;*

– это расположение короля в коневых окончаниях.

Практические задания.

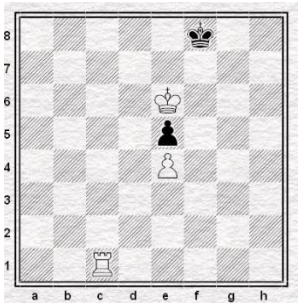
1. **Умение решать задачи на мат в 2 хода.**

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 2 хода.



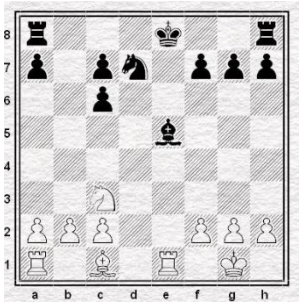
2. **Умение решать задачи на мат в 3 хода.**

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 3 хода.



3. **Умение применять тактические удары на практике.**

Учащимся предлагается решить диаграмму и выиграть фигуру.

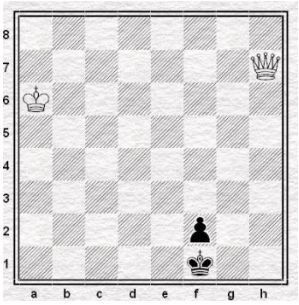


4. **Умение разыгрывать дебюты.**

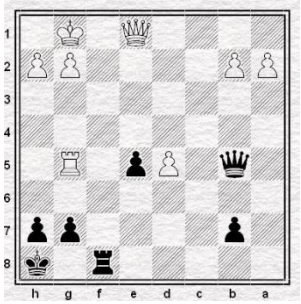
Ребенку предлагается разыграть дебют «Сицилианская защита».

5. **Умение правильно применять приемы эндшпиля.**

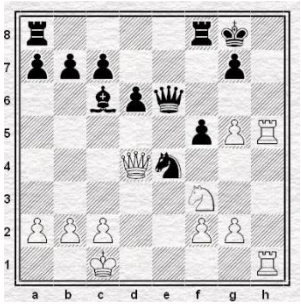
Учащимся предлагается оценить позицию и определить, чем закончится партия, разыграв позицию:



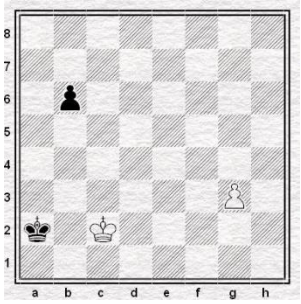
6. **Умение применять сложные тактические удары на практике.**
Учащимся предлагается решить диаграмму.



7. **Умение применять сложные тактические удары на практике.**
Учащимся предлагается решить диаграмму.

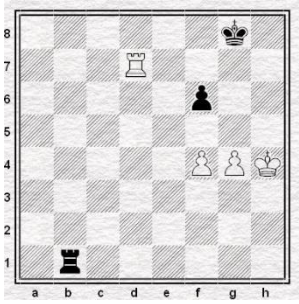


8. **Умение правильно применять на практике приемы пешечного эндшпиля.**
Учащимся предлагается решить диаграмму**:**



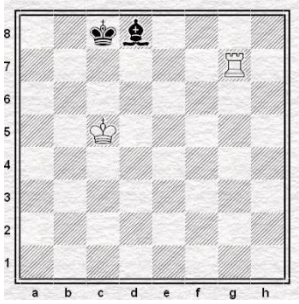
9. **Умение правильно применять на практике приемы эндшпиля в ладейных окончаниях.**

Учащимся предлагается решить диаграмму**:**



10. **Умение правильно бороться ладьей против слона в эндшпиле.**

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)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 585249322191308794809203999415189642533074891258

Владелец Загуменных Мария Андреевна

Действителен С 01.07.2024 по 01.07.2025