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

Рекомендована
методическим советом
МБУ ДО ЦДТ «Галактика»
Протокол № 6 от 21.06 2024 г.

Утверждена
И.о. директора МБУ ДО ЦДТ «Галактика»
_____ / М.А. Загуменных
Приказ № 88 от 21.06 2024 г.
м.п.

КРАТКОСРОЧНАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ДЕБЮТ»

Направленность: 1 модуль – физкультурно-спортивная, 2 модуль – социально-гуманитарная
Уровень: стартовый
Возраст обучающихся: 5 – 14 лет

Составитель: Степанова Надежда Борисовна,
методист

г. Екатеринбург, 2024

Содержание

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
Новизна программы
Адресат программы
Возраст обучающихся и характеристика возрастных категорий
Принцип формирования групп
Режим занятий
Общий объем ОП, продолжительность каждого года обучения
Уровень программы
Формы обучения и виды занятий
Формы подведения итогов реализации программы
1.2. Цель и задачи программы
Основные принципы реализации образовательной программы
2. Содержание общеразвивающей программы
Учебный план
Учебный (тематический) план
Содержание учебного плана
3. Организационно-педагогические условия
Календарный учебный график
Условия реализации программы
Формы аттестации/контроля и оценочные материалы
4. Список литературы
Приложение

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

В.В. Путин

1. Основные характеристики образовательной программы

1.1. Пояснительная записка

Обучение шашечной и шахматной играм является сложным и трудоемким процессом. Поэтому очень важно довести до сознания детей то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе. Без воспитания в себе сильной воли, привычки к самостоятельным занятиям, без соблюдения режима, общефизической подготовки нельзя добиться серьёзных результатов в шашках и шахматах.

Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дебют» имеет 1 модуль - физкультурно-спортивную направленность, 2 модуль – социально-гуманитарную направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дебют» 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»;

– 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 № 467 «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»;

– 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 данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Социальная значимость программы

В центре современной концепции дополнительного образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому

способствует процесс обучения игре в шашки и шахматы. Игра в шашки и шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность.

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

Получив необходимые начальные навыки деятельности, ребята смогут продолжать их совершенствовать и в дальнейшем.

Новизна и отличительная особенность – попытка соединить в данной программе обучения двум интеллектуальным играм, близким и в то же время очень разным, шашкам и шахматам.

Адресат программы

Возраст и категория обучающихся

Краткосрочная дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Дебют» ориентирована на детей старшего дошкольного и младшего, среднего школьного возраста от 5 до 14 лет, проявляющих интерес к творчеству.

Возраст обучающихся и характеристика возрастных категорий

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

все, что связано с окружающим миром,расширением его кругозора.

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.

Принцип 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.

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 - 40 минут. Между занятиями 10 минутный перерыв для проветривания кабинета и отдыха детей.

Общий объем ОП по учебному плану 60 часов.

Срок реализации общеразвивающей программы определяется содержанием программы - 15 учебных недель в течение 4 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.

Формы обучения и виды занятий

Формы обучения

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

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 явлениях природы, понимание взаимосвязей, закономерных процессов в природе, восприятие произведений искусств;

– ***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;

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

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.

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дебют» предусматривает следующий вид контроля - текущий.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся расширять круг знаний, приумножать умения и практические навыки.

Форма и методы контроля и оценки результатов усвоения программы предполагает при текущем контроле:

– педагогическое наблюдение за процессом выполнения заданий;
– ежедневное краткое подведение итогов;
– опрос;
– педагогический мониторинг – ведение журнала/карты достижений обучающихся.

Из-за ограниченного по времени срока реализации программы итоговая аттестация не предусматривается.

1.2 Цель программы – организация досуга обучающихся через обучение игре в шашки и шахматы.

Задачи:

обучающие:

– познакомить с историей шахмат и шашек;
– познакомить с правилами игры в шашки и шахматы;
– научить детей играть в шашки и шахматы;
– научить работать с шахматно-шашечной нотацией, диаграммами и литературой;
– обучить детей практическим умениям и навыкам игры в шашки и шахматы;

развивающие:

– развивать устойчивый интерес к игре в шахматы и шашки;
– способствовать развитию творческой активности, любознательности в

области шахмат и шашек;

– развивать память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;

– развивать начальные формы волевого управления поведением;

– развивать способность к сотрудничеству;

воспитательные:

– привить любовь и интерес к интеллектуальным играм в шахматы и шашки;

– воспитывать уважение к противнику;

– воспитывать стойкость характера в стремлении к победе;

– воспитать умение трудиться, самостоятельно работать с литературой;

– воспитывать у детей навыки работы в коллективе.

Основополагающие принципы реализации программы:

– *принцип сотрудничества и единства требований* (отношение к ребёнку строится на доброжелательной и доверительной основе). Сотрудничество разворачивается на следующих уровнях:

– педагог – педагог, когда речь идёт о совместном продумывании и организации занятий;

– педагог – дети, когда занятия строятся как совместная деятельность;

– педагог – дети – родители, когда родители принимают активное участие в решении задач, поставленных программой;

– *принцип интеграции* (интеграция идёт на уровне формирования единых представлений, понятий и организации педагогического процесса);

– *принцип целостности* приобщения ребёнка к таким формам познания окружающего мира, как наука и искусство (в познании сочетаются две дидактики – научная и художественная; первая строится на размышлении, вторая – на переживании. Ребёнок познаёт мир – наблюдая, размышляя, сопереживая – в процессе творческой деятельности);

– *принцип постепенности погружения в проблему* (нравственно – философские беседы готовят детей к восприятию искусства и творческому процессу).

Педагог и ребёнок – субъекты педагогического процесса. Ребёнок воспринимается как личность, имеющая право на своё видение и понимание мира.

2. Содержание общеразвивающей программы

2.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1 модуль					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «Давайте познакомимся»	2	1	1	педагогическое наблюдение
2	Шашки	30	6	24	турнир
3	Шахматы	28	5	23	турнир
2 модуль					
4.	Решение шахматных задач	2		2	практические задания
5.	Сеанс одновременной игры	2		2	сеанс одновременной игры
6.	Блиц - турнир	2		2	блиц - турнир
7.	Игровая программа «Шахматное королевство»	2		2	игровая программа
	Итого часов	68	12	56	

Количество часов: В – всего, Т – теория, П – практика

2.2. Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1 модуль					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «Давайте познакомимся»	2	1	1	педагогическое наблюдение
2	**Шашки**	**30**	**6**	**24**	**турнир**
2.1	Азбука шашечной игры	2	1	1	выполнение дидактических заданий и задач, самостоятельная работа
2.2	Комбинации в шашках	4	1	3	ситуационные задачи, этюды.
2.3	Ловушки в начале партии	6	1	5	ситуационные задачи, задания и упражнения.
2.4	Позиция – основа игры	6	1	5	решение задач по диаграммам.
2.5	Окончания шашечных партий	4	1	3	игры с соперником на результат
2.6	Начало партий	4	1	3	тест по изученным темам, турнир
2.7	Шашечный турнир	4		4	турнир
3	**Шахматы**	**28**	**5**	**23**	**турнир**
3.1	Шахматная доска. Шахматные фигуры	4	1	3	дидактические игры. Решение заданий и упражнений.
3.2	Начальная расстановка фигур	4	1	3	дидактические игры. Решение заданий и упражнений.
3.3	Ходы и взятие фигур	4	1	3	дидактические игры. Решение заданий и упражнений.
3.4	Цель шахматной партии	4	1	3	решение заданий и

					упражнений
3.5	Игра всеми фигурами из начального положения	6	1	5	практическая игра, турнир
3.6	Шахматный турнир	6		6	турнир
2 модуль					
4.	Решение шахматных задач	2		2	практические задания
5.	Сеанс одновременной игры	2		2	сеанс одновременной игры
6.	Блиц - турнир	2		2	блиц - турнир
7.	Игровая программа «Шахматное королевство»	2		2	игровая программа
	Итого:	68	12	56	

Количество часов: В – всего, Т – теория, П - практика

Содержание учебного плана

1 модуль

1 Вводное занятие. Инструктаж по ПБ

Теория: знакомство с программой. Инструктаж по правилам безопасности.

Практика: игровая программа «Давайте познакомимся».

2 Шашки

2.1 Азбука шашечной игры

Теория. Доска и шашки. Шашечная нотация и запись партий. Название горизонталей, вертикалей и диагоналей шашечной доски.

Практика. Выполнение дидактических заданий и задач. Самостоятельная работа по диаграммам. Шашечная нотация по заданным диаграммам.

2.2 Комбинации в шашках

Теория. Как найти шашечную комбинацию. Удар с поля b2. Удар с поля d2. Удар с поля f2. Удар с поля h2.

Практика. Не пропустить в дамки

2.3 Ловушки в начале партии

Теория. Попасть в ловушку – это значит понести материальные потери или получить проигранную позицию.

Практика. Простые ловушки (первая – седьмая ловушки). Ловушки средней сложности (восьмая – тринадцатая ловушки)

2.4 Позиция – основа игры

Теория. Как можно выиграть шашку. Что называется оппозицией. Размен и выигрыш темпа. Связка. Зажим. Жертва.

Практика. Использование свободного темпа. Использование самоограничения

2.5 Окончания шашечных партий

Теория. Вперед в дамки. Три дамки против одной. Треугольник Петрова. Как провести в дамки шашку c1.

Практика. Простые шашки против простых шашек. Дамки против простых шашек

2.6 Начало партий

Теория. Выбор первых ходов. Знакомство с некоторыми дебютами: «Городская партия», «Рожон», «Тычок» и др.

Практика. Тест по изученным темам, турнир

3 Шахматы

3.1 Шахматная доска. Шахматные фигуры

Теория. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр мультфильмов «Учимся, играя в шахматы».

Практика. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая». Дидактические игры. Решение заданий и упражнений. по тематике в рабочей тетради.

3.2 Начальная расстановка фигур

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

Практика. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Дидактические игры. Решение заданий и упражнений. по тематике в рабочей тетради.

3.3 Ходы и взятие фигур

Теория. ***Ладья.*** Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.

Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. ***Ферзь.*** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. ***Конь.*** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. ***Пешка.*** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. ***Король.*** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика. Дидактические игры

3.4 Цель шахматной партии

Теория. ***Шах.*** Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. ***Мат.*** Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. ***Мат в один ход.*** Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). ***Ничья, пат.*** Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. ***Рокировка.*** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика. Решение заданий и упражнений по тематике в рабочей тетради. Выполнение практических заданий на шахматной и демонстрационной доске.

3.5 Игра всеми фигурами из начального положения

Теория. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Просмотр мультфильмов «Учимся, играя в шахматы».

Практика. Практическая игра друг с другом на результат и выполнение практических заданий. Демонстрация коротких партий.

2 модуль

4. Решение шахматных задач

Практика. Практические задания на решение шахматных задач

5. Сеанс одновременной игры

Практика. Проведение сеанса одновременной игры для обучающихся

6. Блиц – турнир

Практика. Проведение Блиц-турнира среди лучших игроков

7. Игровая программа «Шахматное королевство»

Практика. Игровая программа «Шахматное королевство», практические и творческие задания.

Планируемые результаты реализации программы

предметные:

- познакомятся с историей шахмат и шашек;
- познакомятся с правилами игры в шашки и шахматы;
- научатся играть в шашки и шахматы;
- научатся работать с шахматно-шашечной нотацией, диаграммами и литературой;
- научатся практическим умениям и навыкам игры в шашки и шахматы;

метапредметные:

- будет развит устойчивый интерес к игре в шахматы и шашки;
- будет развита творческая активность, любознательность в области шахмат и шашек;
- будут развиты память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- будут развиты начальные формы волевого управления поведением;

будет развита способность к сотрудничеству;

личностные:

- будет привита любовь и интерес к интеллектуальным играм в шахматы и шашки;
- будет проявлять уважительное отношение к противнику;
- будет проявлять стойкость характера в стремлении к победе;
- приобретет умение трудиться, самостоятельно работать с литературой;
- будут привиты навыки работы в коллективе.

3. Организационно-педагогические условия

3.1. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	17
2	Количество учебных дней	34
3	Количество часов в неделю	4
4	Количество часов	68
5	Начало занятий	16 сентября 2024 г.
6	Окончание занятий	22 января 2025 г.

3.2 Условия 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: 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

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.

Краткий шахматный словарь (Приложение 1)

Дидактические игры (Приложение 2)

Методические материалы

Название темы	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебных занятий
Азбука шашечной игры	Материально-техническое оснащение: отдельный кабинет с рабочими столами, стульями, шкафом, для хранения наглядного материала; – мультимедийное оборудование; – инструменты и материалы для работы; канцелярские принадлежности. Презентации и видео по темам; примерные конспекты занятий; инструкционные карты и схемы выполнения заданий	Форма организации занятий - групповая. Методы обучения: словесный, наглядный, практический, репродуктивный, проблемно-поисковый, исследовательский, объяснительно-иллюстративный. Педагогические технологии: ИКТ, проблемного обучения, здоровьесберегающая, игровая, технология сотрудничества.	комбинированное
Комбинации в шашках			комбинированное
Ловушки в начале партии			комбинированное
Позиция – основа игры			комбинированное
Окончания шашечных партий			комбинированное
Начало партий			комбинированное
Шахматная доска. Шахматные фигуры			комбинированное
Начальная расстановка фигур			комбинированное
Ходы и взятие фигур			комбинированное
Цель шахматной партии			комбинированное
Игра всеми фигурами из начального положения			комбинированное

3.3 Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Формы аттестации/контроля разрабатываются и обосновываются для определения результативности программы:

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дебют» предусматривает следующие вид контроля - текущий.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся расширять круг знаний, приумножать умения и практические навыки.

Форма и методы контроля и оценки результатов усвоения программы предполагает при текущем контроле:

- педагогическое наблюдение за процессом выполнения заданий;
- ежедневное краткое подведение итогов;
- опрос;
- педагогический мониторинг – ведение журнала посещаемости.

Из-за ограниченного по времени срока реализации программы итоговая аттестация не предусматривается.

4. Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
5. 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»;
6. 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»;
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
8. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
10. 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»);
11. 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»);

12. 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. Герцензон Б. М., Напреенков А. А. Шашки – это интересно. – Ленинград:
3. «Физкультура и спорт», 1967. – 127с.
4. Калиниченко Н.М. Шахматы для начинающих: правила, навыки, тактики. – М.: БОМБОРА, 2018. – 352 с.
5. Калиниченко Н. Практикум по шахматной тактике. – СПб.: Питер, 2014. – 144 с.
6. Костров В.В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. – СПб.: Литера. 2019. – 128 с.
7. Костров В.В. Шахматный решебник: Комбинации. – СПб.: Литера. 2018. – 64 с.
8. Костров В.В. Шахматный решебник: Реализация материального перевеса. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
9. Костров В.В. Шахматный решебник: Связка. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
10. Костров В.В. Шахматный решебник: Двойной удар. – СПб.: Литера. 2018. – 64с.
11. 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

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: a1, e5, c8 и т.

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

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

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

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

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

Рокировка - одновременный ход короля и ладьи. Король 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.

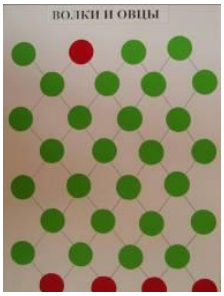
Приложение 2

Игры, подготавливающие детей к игре в шашки и шахматы

Игры «Мельница», «Болотуду», «Сиджа», «Турецкие шашки» и другие для двух человек. Дети 6-14 лет могут играть самостоятельно, без участия взрослых. Это игры, развивающие образное и логическое мышление, самостоятельность поиска решения, настойчивость в стремлении одержать победу в очередной партии. На начальном этапе лучше предложить детям игры на передвижение, и только после того как дети их освоят, перейти к играм шашечного хода.

Правила игр на передвижение

ВОЛК И ОВЦЫ



Одна фишка – Волк – один игрок
Четыре фишки – Овцы – второй игрок
Фишки на поле. Все фишки ходят только по линии, за один ход фишку можно передвинуть на один кружок.
Первый ходит Волк, он может ходить вперед и назад. Овцы ходят только вперед.

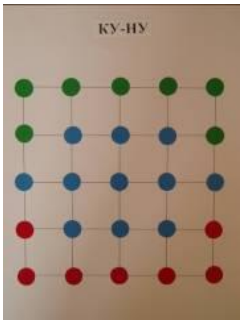
Задача Овец: запереть Волка, чтобы ему было некуда идти.
Задача Волка: прервать цепь Овец и оставить их позади.

ТАК - ТИЛЬ

Каждый из играющих ставит свои *четыре* фишки по обе стороны поля, через одну с фишками противника, как показано на игровом поле. За один ход можно передвинуть свою фишку на одну свободную клетку вверх или вниз, вправо или влево, но не по диагонали.
Снимать фишки противника нельзя.

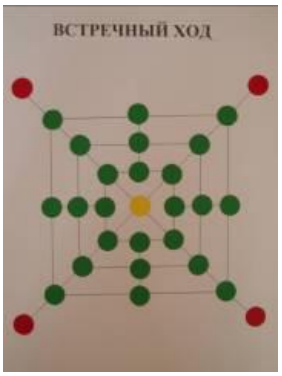
Задача – расположить три фишки своего цвета в
один ряд по вертикали, горизонтали или по диагонали. Выигрывает тот, кто составит первым.

КУ – НУ



Семь твоих воинов стоят на одном берегу, а ***семь*** моих на другом. Кто из них быстрее успеет перейти по камушкам на тот берег?
Бросаем жребий. Любой из воинов, прыгает на свободный соседний камень, но только по диагонали, теперь точно также прыгает мой воин. Оставаться всему отряду на месте никак нельзя: разве удержишь долго равновесие, стоя на скользком камне посреди бурного потопа? Если все пересечения – камушки впереди уже заняты, то придется прыгать назад – опять по диагонали – на свободное место.

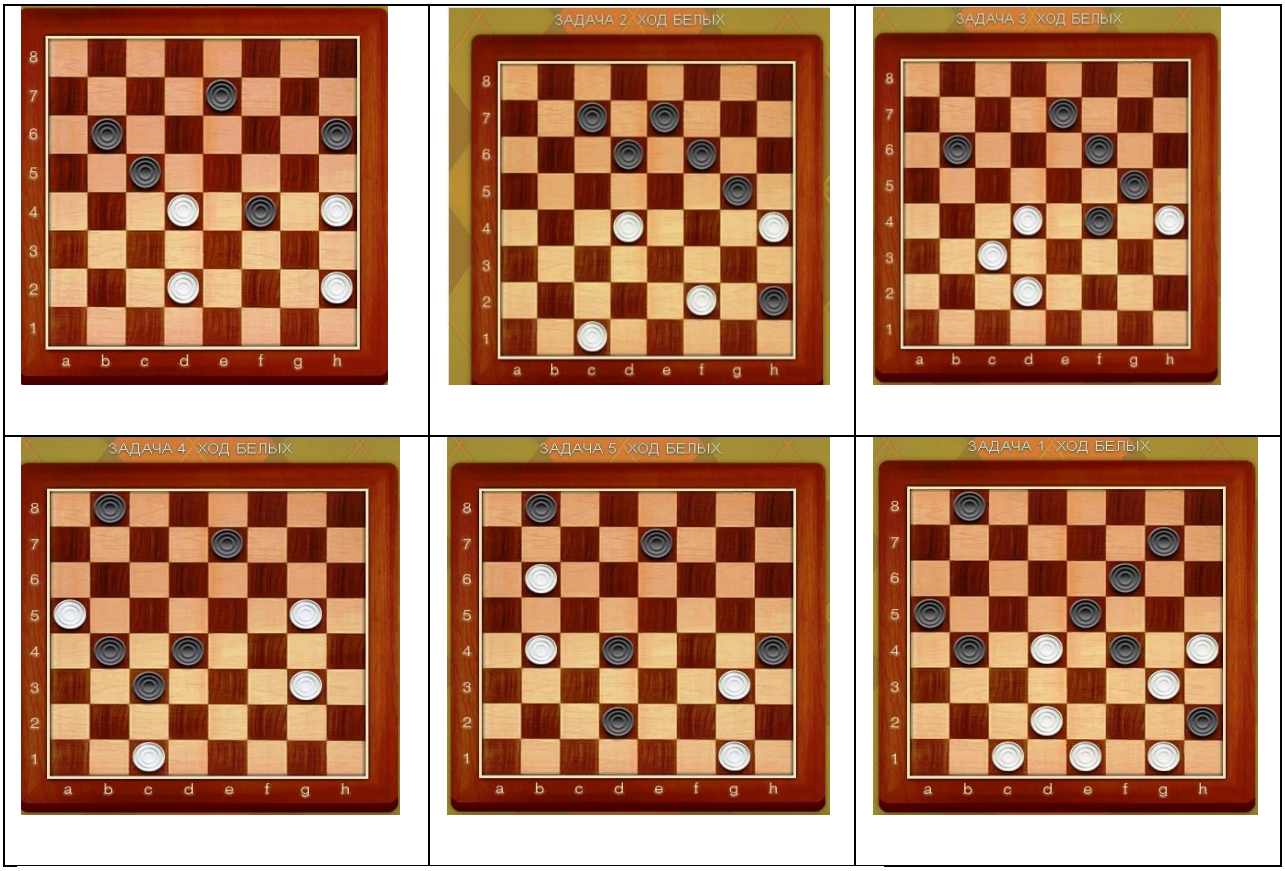
ВСТРЕЧНЫЙ ХОД



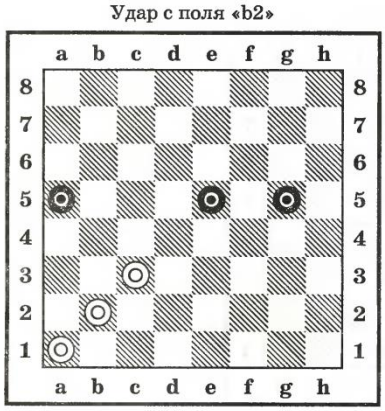
Играют два человека. У каждого по ***2 фишки*** на своей половине игрового поля – красные кружки.

Игровая задача нужно перевести свои фишки на место фишек противника, при этом каждая из фишек должна пройти через центральный желтый круг. Ход возможен только по линиям, соединяющим точки игрового поля. Если в игре создается ситуация, при которой 1 из игроков не может передвинуть никуда свою фишку, то он пропускает ход

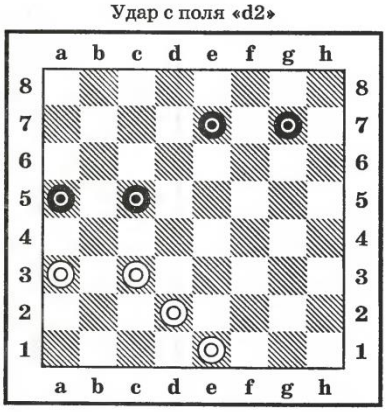
Шашечные задачи



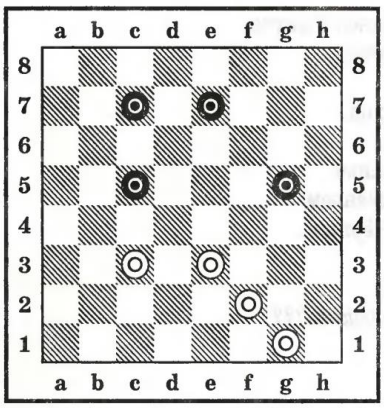
Удар с поля «b2»



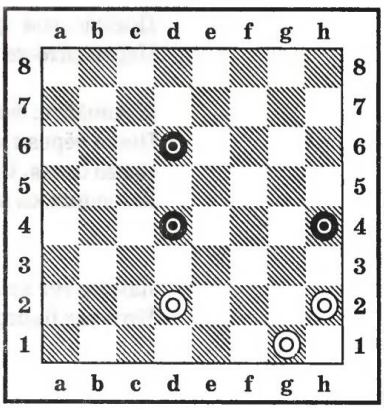
Удар с поля «d2»



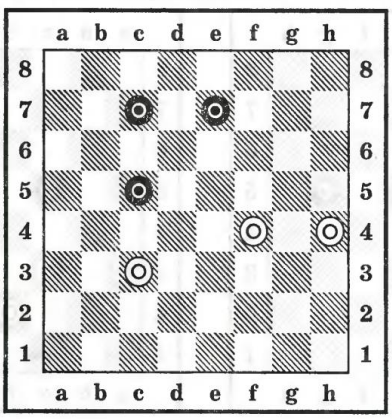
Удар с поля «f2»



Удар с поля «g1»

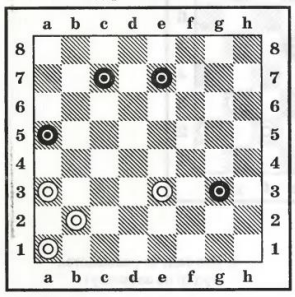


Удар с поля «h4»

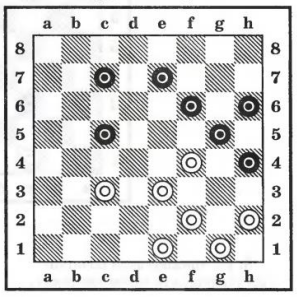


2. Во всех нижеследующих позициях белые начинают и выигрывают в 2,5 хода.

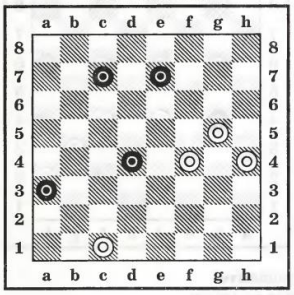
Удар с поля «b2»



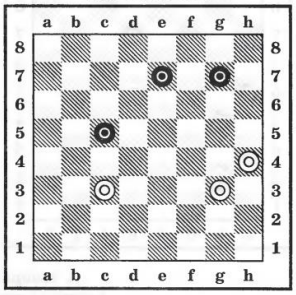
Удар с поля «g3»



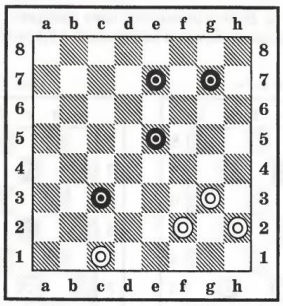
Удар с поля «h4»



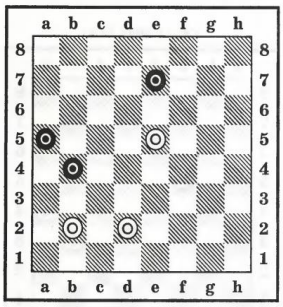
Удар с поля «h4»



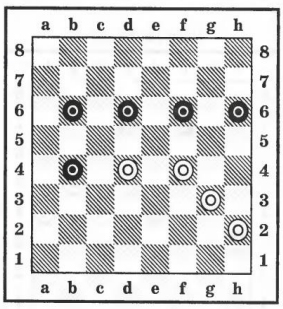
Удар с поля «h2»

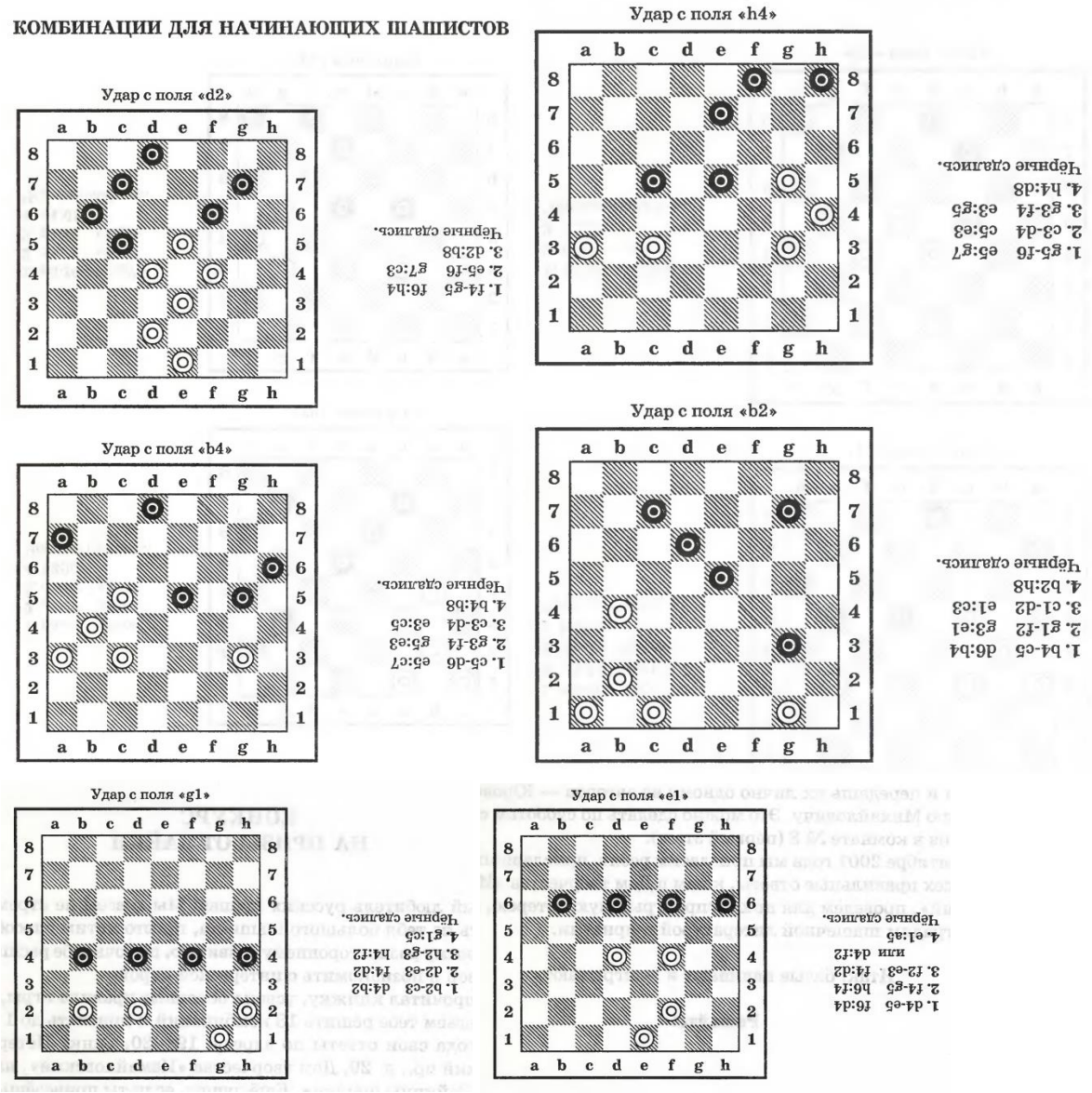


3. На примере этой позиции вы узнаете, что такое «жертва».



4. Эта задача называется «удар по затылку».





Дидактические игры по шахматам

1. **Шахматная доска.** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

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

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. **Шахматные фигуры.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один 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 по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. **Начальная расстановка фигур.** Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

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

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

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. **Ходы и взятие фигур.** Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

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

«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).

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

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

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

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

«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.

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

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

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

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

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

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

5. **Цель шахматной партии.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

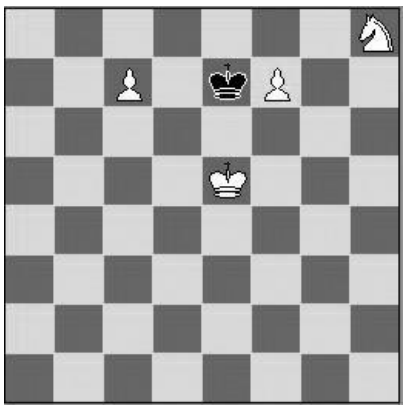
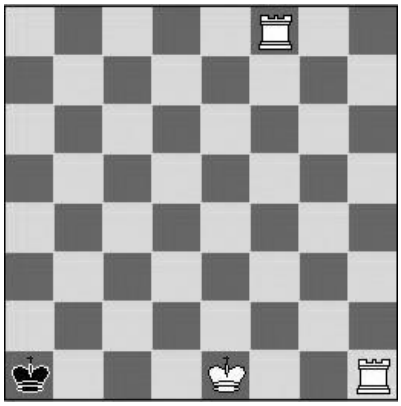
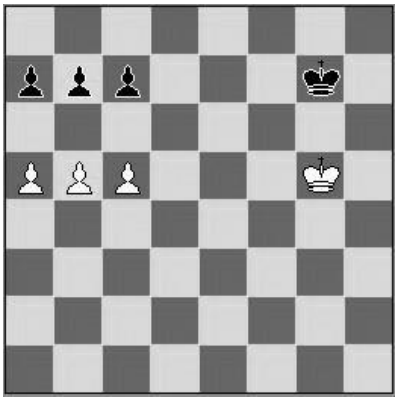
«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

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

6. **Игра всеми фигурами из начального положения.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

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

 **Белые начинают и дают мат в три хода.**	 **Белые начинают и дают мат в 2 хода**	 **Ход белых. Белые выигрывают, проведя пешку.**

Ответы

Белые начинают и дают мат в три хода.

Подсказка: Почему нельзя превращать пешки в ферзей?

Ответ: 1. с8Л! Крd7 (единственный ход) 2. f8Л! Кре7 (снова единственный ход) 3. Лf7Х

Белые начинают и дают мат в 2 хода.

Подсказка: белый король еще не рокирован. До такого самостоятельно и не додумаешься.

Ответ: 1. Лf2 Крb1 2. 0-0Х!!

Ход белых. Белые выигрывают, проведя пешку.

Подсказка: жертва двух пешек ради проведения последней в ферзи

Ответ: 1. b6! (черные вынуждены взять эту пешку, чтобы она не прошла в ферзи) ab или cb. Рассмотрим оба варианта: 1. … ab 2. c6! bc 3. a6 – и эту пешку уже нельзя удержать.

1. … cb 2. a6! ba 3. c6. Черный король уже не успевает остановить эту пешку (см. правило квадрата)

МБУДО ЦДТ «ГАЛАКТИКА»
Пронумеровано, прошито
и скреплено печатью на
34 листах
директор ЦДТ «Галактика»
Загуменных М.
М.П.