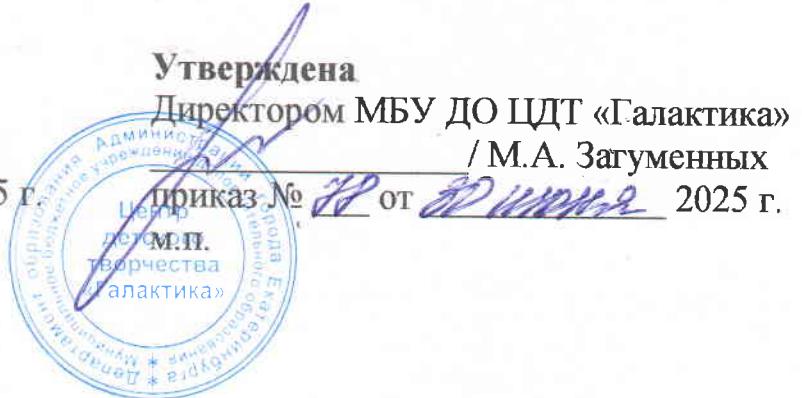


**Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Управление образования Орджоникидзевского района
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования-
Центр детского творчества «Галактика»**

**Рекомендована
Методическим советом
МБУ ДО ЦДТ «Галактика»
протокол № 5 от 30.06.2025 г.**



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Шахматный экспресс»**

**Направленность: социально-гуманитарная
Уровень: стартовый, базовый
Возраст обучающихся: 6-14 лет
Срок реализации: 3 года, 486 часов**

**Составитель: Степанова Надежда Борисовна,
методист**

Содержание

1. Основные характеристики образовательной программы	3
Пояснительная записка	3
Цель и задачи программы	13
2. Содержание общеразвивающей программы	24
2.1. Учебный план	24
2.2. Учебный (тематический) план 1 год обучения	26
2.3. Учебный (тематический) план 2 год обучения	35
2.4. Учебный (тематический) план 3 год обучения	43
3. Организационно-педагогические условия	50
3.1. Календарный учебный график	50
3.2. Условия реализации программы	50
3.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	51
4. Список литературы	57
Приложение	60

«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

История шахмат насчитывает не менее полутора тысяч лет.

Эта игра стала неотъемлемой частью культурного наследия человечества, привнося новые идеи и полезные качества. Сегодня Россия активно стремится занять лидирующие позиции в мировом шахматном сообществе. Наши соотечественники регулярно демонстрируют высокие результаты на престижных турнирах мирового масштаба. Ежегодно сотни взрослых и молодых игроков отправляются на международные соревнования и шахматные фестивали, среди которых также немало представителей Свердловской области.

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 (на плановый период до 2030 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 22.09.2021 № 652н «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 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».

– 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».

– Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования Свердловской области, приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области № 219-д от 04.03.2022 «О внесении изменений в методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных программ в образовательных организациях», утвержденных приказом ГАНОУ СО «Дворец молодежи» от 01.11.2021 № 934-д.

– 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

Шахматы — это не просто развлечение, дарящее детям радость и удовольствие, но и мощный инструмент интеллектуального роста, способствующий развитию внутренних когнитивных способностей, позволяющих совершать мысленные операции без внешнего выражения. Игра в шахматы стимулирует формирование целого ряда ключевых качеств, благодаря чему издавна приобрела особое социальное значение. Это один из наиболее интересных и занимательных способов провести свободное время, созданных человеком. Занятия шахматами с раннего детства помогают ребенку развиваться гармонично, открывают путь к творческому мышлению даже для тех, кому сложно общаться. В шахматах сочетаются моменты восторга и огорчения, преодоление ощущения одиночества, активная деятельность, удовлетворение потребности в общении и самоактуализации. Современная реальность сделала шахматы профессиональной спортивной дисциплиной, а детские турниры ориентированы именно на спортивные достижения. Особенностью шахмат является их универсальность: они подходят абсолютно каждому человеку вне зависимости от индивидуальных особенностей.

Социальная значимость программы обусловлена несколькими важными факторами.

Во-первых, шахматы способствуют развитию познавательных функций мозга: внимания, концентрации, памяти, пространственного воображения, анализа ситуации и принятия решений. Эти навыки становятся основой успехов ребёнка в учёбе и повседневной жизни.

Во-вторых, игровая практика учит честности, уважению соперника, самоконтролю и выдержке. Дети учатся справляться с эмоциями, переживать поражения и радоваться победам, развивать эмпатию и толерантность. Участие в соревнованиях формирует стремление к достижению высоких результатов, учит ставить цели и добиваться их. Ребенок приобретает уверенность в себе, учится самостоятельно планировать стратегию своей игры и оценивать риски.

В-третьих, компетенции, приобретённые в процессе занятий шахматами, востребованы в будущем трудоустройстве. Умения быстро принимать решения, предвидеть последствия, находить нестандартные подходы важны в любой профессии.

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

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

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

Новизна и отличительная особенность данной программы заключается:

– в поэтапном освоении обучающимися, предлагаемой программы, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям;

– в индивидуальном подходе к каждому обучающемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого обучающегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью обучающегося на занятии;

– в использовании 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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматный экспресс» ориентирована на детей от 6 до 14 лет, проявляющих интерес к игре в шахматы.

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.

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. В эмоциональной жизни изменяется содержательная сторона переживаний – их волнует главным образом то, что связано с обучением.

Возраст 11 - 14 лет считается переходным от детства к юности. Он характеризуется общим подъемом жизнедеятельности и глубокой перестройкой всего организма. 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.

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 – 12 - 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:

- 1 год обучения - 2 раза в неделю по 2 академических часа;
- 2 год обучения - 2 раза в неделю по 2 академических часа;
- 3 год обучения - 2 раза в неделю по 2 академических часа, 1 раз в неделю – 1 академический час.

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

Общий объем ОП

Программа реализуется в течение 3 лет и рассчитана на 486 часов.

По учебному плану:

- первый год обучения – 144 часа;
- второй год обучения – 152 часа;
- третий год обучения – 190 часов.

Срок реализации обще развивающей программы определяется содержанием программы – 36 учебных недель (1 год обучения) и 38 учебных недель (2 и последующие годы обучения) в течение 9 календарных месяцев ежегодно, 3 лет, необходимых для ее освоения.

Уровень программы

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

Цель «стартового» уровня программы - формирование устойчивого интереса обучающихся к занятиям шахматами.

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

- познакомить с историей и терминологией игры;
- познакомить с правилами шахматной игры;
- познакомить с шахматной доской, фигурами, их начальной расстановкой, ходами и взятием фигур;

– обучить детей начальным умениям игры в шахматы;

развивающие:

- развивать устойчивый интерес к игре в шахматы;
- способствовать развитию творческой активности, любознательности в области шахмат;

– способствовать развитию основных психических процессов: логики, памяти, внимания, пространственного мышления, восприятия и воображения;

– развивать способность к сотрудничеству;

воспитательные:

- воспитывать уважение к противнику;
- воспитывать стойкость характера в стремлении к победе;
- воспитать умение трудиться, самостоятельно работать с учебной литературой;
- воспитывать навыки работы в коллективе.

Планируемые результаты

личностные:

- интерес к шахматной игре,
- уважение к противнику;
- умение трудиться, самостоятельно работать с учебной литературой;
- воспитание навыков работы в коллективе.

метапредметные:

- умение определять цель своих действий, планировать действия в соответствии с поставленной целью;
- умение слушать педагога;
- развитие основных психических процессов: логики, памяти, внимания, пространственного мышления, восприятия и воображения;
- стремление к конструктивному общению и сотрудничеству.

предметные:

- владение терминологией игры: 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;
- умение ориентироваться на шахматной доске;
- умение правильно расставлять фигуры перед игрой;

- умение определять шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- владение правилами хода и взятия каждой фигуры;
- умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение рокировать, объявлять шах, ставить мат;
- умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

2 - 3 год обучения - «базовый», предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы (углубляются полученные знания, изучаются тактические приемы и сложные комбинации, формируется навык самостоятельной работы и устойчивый интерес к шахматам).

Цель «базового» уровня программы (2 год обучения) - формирование личностных качеств шахматиста.

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

обучающие:

- познакомить с легендами о шахматах и чемпионами;
- научить записывать шахматную партию;
- научить определять ценность шахматных фигур;
- научить проводить различные шахматные комбинации;

развивающие:

- развивать устойчивый интерес к игре в шахматы;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, формы волевого управления поведением;
- способствовать развитию творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- развивать способность ориентироваться во времени, предполагать ответный ход противника;
- развивать усидчивость и внимательность во время игры;
- развивать у ребенка умение учиться, преодолевать трудности, спокойно воспринимать неудачу в игре;
- развивать способность к сотрудничеству;

воспитательные:

- воспитывать уважение к противнику;
- воспитывать стойкость характера в стремлении к победе;
- воспитывать у детей навыки обращения к судье, отстаивания своих прав

и выполнения обязанностей игрока;

- воспитать лидерские качества, умение спокойно переживать поражения и делать выводы из своих ошибок;
- воспитать умение трудиться, самостоятельно работать с учебной литературой;
- воспитывать у детей навыки работы в коллективе.

Планируемые результаты

личностные:

- интерес к шахматной игре;
- уважение к противнику;
- умение трудиться, самостоятельно работать с учебной литературой;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных ситуациях общения социальных ситуаций;

метапредметные:

- совершенствование восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, форм волевого управления поведением;
- развитие творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- способность ориентироваться во времени, предполагать ответный ход противника;
- усидчивость и внимательность во время игры;
- умение учиться, преодолевать трудности, спокойно воспринимать неудачу в игре;

предметные:

- умение обозначать горизонтали, вертикали, поля, шахматные фигуры;
- умение определять ценность шахматных фигур и их сравнительную силу;
- умение записывать шахматную партию;
- умение матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- умение проводить элементарные комбинации.

Цель «базового» уровня программы (3 год обучения) - углубленное изучение основ игры, развитие тактического и стратегического мышления.

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

обучающие:

- обучить тактическим приемам и стратегии игры;
- научить применять термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- научить находить тактические удары и точно разыгрывать простейшие

окончания;

развивающие:

- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, формы волевого управления поведением;
- способствовать развитию творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- развивать способность ориентироваться во времени, предполагать ответный ход противника;
- развивать усидчивость и внимательность во время игры;
- развивать у ребенка умение учиться, преодолевать трудности, спокойно воспринимать неудачу в игре;
- развивать способность к сотрудничеству;

воспитательные:

- воспитывать уважение к противнику;
- воспитывать стойкость характера в стремлении к победе;
- 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.

Планируемые результаты

личностные:

- интерес к шахматной игре;
- уважение к противнику;
- умение трудиться, самостоятельно работать с учебной литературой;
- воспитание лидерских качеств и навыков работы в коллективе.

метапредметные:

- совершенствование восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, форм волевого управления поведением;
- развитие творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- способность ориентироваться во времени, предполагать ответный ход противника;
- усидчивость и внимательность во время игры;
- умение учиться, преодолевать трудности, спокойно воспринимать неудачу в игре;

предметные:

- владение основными тактическими приемами и стратегиями игры;
- владение терминологией (миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля);

- умение находить тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – создание условий для гармоничного развития личности ребенка, формирования интеллектуальной культуры, творческого потенциала, лидерских качеств и социальных компетенций, необходимых для организации своего досуга и успешного взаимодействия в социуме, средствами изучения и практики шахматной игры.

Для достижения данной цели поставлены следующие задачи:
образовательные:

- познакомить с историей появления шахматной игры, развитием ее, великими шахматистами;
- познакомить с основами шахматной игры: терминологией, фигурами, правилами;
- познакомить с правилами шахматной игры;
- обучить детей практическим умениям и навыкам игры в шахматы;
- научить решать шахматные задачи;
- обучить игре в шахматы с использованием шахматных часов и с записью ходов;
- способствовать пониманию цели шахматной партии;
- познакомить с правилами турнирных соревнований;
- дать понимание о возможности использования ошибок противника;

развивающие:

- развивать устойчивый интерес к игре в шахматы;
- способствовать развитию творческой активности, любознательности в области шахмат;
- совершенствовать психические процессы и такие качества, как восприятие, внимание, пространственное мышление и воображение, логика, память, формы волевого управления поведением;
- способствовать развитию творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- 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;

- развить умение контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;

воспитательные:

- формировать эстетическое отношение к красоте окружающего мира;
- воспитывать уважение к противнику;
- воспитывать стойкость характера в стремлении к победе;
- воспитывать у детей навыки обращения к судье, отстаивания своих права и выполнения обязанностей игрока;
- воспитать лидерские качества, умение спокойно переживать поражения и делать выводы из своих ошибок;
- научить испытывать чувство радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- воспитать умение трудиться, самостоятельно работать с учебной литературой;
- воспитывать у детей навыки работы в коллективе.

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.

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.

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

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

- информационно – коммуникационные технологии;
- технология критического мышления;
- проектная технология;
- технология проблемного обучения;
- игровые технологии;
- технология развивающего обучения;
- технология индивидуализации обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология системно-деятельностного подхода;
- здоровьесберегающие технологии.

Здоровьесберегающие технологии

Направления деятельности по формированию, сохранению и укреплению здоровья обучающихся отражает понятие «здоровьесберегающие технологии», где целью является обеспечение обучающимся возможности сохранения здоровья, формирование необходимых знаний, умений и навыков здорового образа жизни, а также умение использовать полученные знания в повседневной жизни.

Охрана жизни детей является частью творческого процесса, для обеспечения необходимых условий должен выполняться ряд требований:

- помещение для занятий светлое, просторное, хорошо проветриваемое;

- на занятиях проводить расслабляющие упражнения, используя игровые методики; беседы с обучающимися о соблюдении правил личной гигиены; о правилах поведения на улице, в общественных местах и т.д.

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

- усвоение знаний обучающимися, возможность их самостоятельного движения в изучаемой области;
- повышение мотивации и интереса к обучению.

Воспитательная деятельность по реализации программы

Воспитательная работа с обучающимися проводится в соответствии с рабочей программой воспитания МБУ ДО ЦДТ «Галактика», ее ежегодным планом.

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

Задачи программы воспитания:

- 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 такие качества как упорство, здоровое соперничество, смелость, выносливость;
- сформировать умение работать в команде;
- сформировать способности к анализу и представлению своей нравственной позиции;
- воспитывать волю, настойчивость, ответственность и самостоятельность.

Планируемые результаты воспитания:

- развиты морально-нравственные и волевые качества обучающихся;
- развито стремление к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;
- сформирован интерес обучающихся к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни, рациональному и гуманному мировоззрению;
- сформировано нравственное отношения к человеку, труду и природе.

Формы проведения воспитательных мероприятий: беседа, викторина, встреча с интересными людьми, дискуссия, тренинг, турниры, организация конференции, экскурсия, олимпиада, смотр, конкурс и др.

Методы воспитательного воздействия:

- убеждение;
- упражнение;
- пример (заражение «личным примером»);
- методы поощрения, соревнование.

Метод убеждения 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.

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

Метод поощрения — это стимул самоутверждения, осознание, фиксация собственного успеха. В дополнительном образовании каждый ребенок может быть более успешен, чем в основном образовании.

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

Дополнительные беседы педагога направлены также 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.

Ежемесячные беседы по правилам поведения, безопасности дома, на улице, в общественных местах, пожарной безопасности и безопасности на дорогах,

личной безопасности. В данном случае работает крылатое выражение: «Предупреждён, значит вооружен».

Особенно полезно привлекать обучающихся к участию в турнирах, в мероприятиях. Участие в турнирах воспитывает в ребенке творческий дух, волю к победе, психологическую устойчивость, а также патриотизм, так как дети отстаивают честь своего учреждения, района, города, страны.

Конкурсы и турниры проходят в соответствии с планом учебно-массовых мероприятий.

Формы работы с родителями

Сотрудничество и общение с родителями / законными представителями обучающихся является неотъемлемой частью в реализации дополнительной общеобразовательной программы. Они помогают при выполнении творческих заданий и проектов, становятся участниками и организаторами мероприятий, 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.

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;
- участие в турнирах и соревнованиях.

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

по внешним признакам деятельности педагога и обучающихся:

- **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 обучающихся:

- **объяснительно-иллюстративные** - обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- **репродуктивный** – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие обучающихся в шахматных турнирах, соревнованиях;
- **исследовательский** – овладение обучающимися 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 обуляемых:

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

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

Требования к результатам освоения образовательной программы

личностные:

- проявлять активность, готовность к выдвижению идей и предложений;
- проявлять силу воли, упорство в достижении цели;

- владеть навыками работы в группе;
- понимать ценность здоровья;
- уметь принимать себя как ответственного и уверенного в себе человека.

метапредметные:

- выделять главное;
- понимать творческую задачу;
- работать с дополнительной литературой, разными источниками информации;
- соблюдать последовательность;
- работать индивидуально, в группе;
- представлять результаты деятельности.

предметные:

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

Ожидаемые результаты реализации программы

К концу обучения обучающиеся должны

знать:

- историю возникновения шахматной игры;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- поля шахматной доски;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила шахматной игры;
- правила хода и взятия каждой фигурой – ходы, в том числе шах и рокировку;
- правила нападения и взятия, в том числе и взятие на проходе;
- названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита;
- цель шахматной партии: мат, пат, ничья;
- шахматную нотацию;
- абсолютную и относительную ценность фигур;
- приёмы и способы матования одинокого короля;

- порядок записи ходов партии и их отличия от записи позиций;
- все об игре с механическими и электронными часами;
- об игре с шахматными часами, о времени, отведенном на партию;
- правила обращения к арбитру на турнире и последствия нарушения этих правил;

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

уметь:

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

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

быть:

- внимательным, любознательным;
- выдержаным, психологически устойчивым во время партии;
- дружелюбным во время игры, уважительным и справедливым по отношению к сопернику;

- целенаправленным - стремиться довести партию до победы;
- сосредоточенным, целеустремленным при игре партии;
- настойчивым при стремлении к поставленной цели;
- настойчивым в отстаивании прав игрока;

а также:

- приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;
- повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности; сформируют умения производить логические операции;
- сформируют личностные качества - трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность и потребность ведения здорового образа жизни.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Формы 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.

В процессе обучения осуществляются контроль за уровнем усвоения образовательной программы в форме:

- сеанса одновременной игры;
- турнира;
- блиц - турнира;
- конкурсов;
- участия в соревнованиях.

Показателем успешности обучения служат - положительная динамика уровня подготовленности, результаты участия в соревнованиях и первенствах на разном уровне и желание продолжить обучение на следующем этапе подготовки.

Также способами определения результативности прохождения программы являются:

- входящий контроль (сентябрь - октябрь);
- промежуточная аттестация (декабрь - январь);
- промежуточная аттестация (апрель-май, 1 и 2 год обучения);
- итоговая аттестация обучающихся (апрель-май 3 год обучения).

2. Содержание общеразвивающей программы

2.1 Учебный план

Уровень сложности	Год обучения	Разделы	Кол-во часов			Формы промежуточной (итоговой) аттестации
			В	Т	П	
стартовый	1	Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «Будем знакомы»	2	1	1	педагогическое наблюдение
		Первое знакомство с шахматным королевством	2	2	-	педагогическое наблюдение
		Шахматная доска – поле шахматных сражений	8	2	6	педагогическое наблюдение
		Шахматные фигуры. Первое знакомство	6	2	4	педагогическое наблюдение
		Благородные пешки черно-белой доски	8	2	6	педагогическое наблюдение
		Король – самая важная, главная фигура	4	1	3	педагогическое наблюдение
		Ладья	6	2	4	педагогическое наблюдение
		Слон	8	2	6	педагогическое наблюдение
		«Могучая фигура» - ферзь	6	2	4	педагогическое наблюдение
		Конь	8	4	4	педагогическое наблюдение
		Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур	8	2	6	педагогическое наблюдение
		Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	8	2	6	педагогическое наблюдение
		Мат – цель игры	10	1	9	педагогическое наблюдение
		Техника объявления матов одинокому королю	6	2	4	педагогическое наблюдение
		Ничья	4	2	2	педагогическое наблюдение
		Рокировка	2	1	1	педагогическое наблюдение
		Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта	6	2	4	педагогическое наблюдение
		Короткие шахматные партии	4	2	2	турнир
		Занимательные страницы шахмат	22	2	20	конкурс
		Участие в шахматных турнирах	14	-	14	турнир
		Игровая программа «Шахматное королевство»	2	-	2	педагогическое наблюдение
Итого на стартовом уровне: 144 часа						
базовый	2	Вводное занятие. Инструктаж по	2	1	1	педагогическое

		ПБ. Игровая программа «И снова здравствуйте»				наблюдение
		Правила шахматной игры	12	6	6	педагогическое наблюдение
		Особенности шахматной борьбы в шахматном спорте	22	12	10	педагогическое наблюдение
		Эндшпиль	14	7	7	педагогическое наблюдение
		Как разыгрывать дебют	26	13	13	педагогическое наблюдение
		Различные виды преимущества	12	6	6	педагогическое наблюдение
		Пешечные окончания	14	7	7	педагогическое наблюдение
		Фигура против пешки	8	4	4	педагогическое наблюдение
		Решение шахматных задач. Мат в один ход	12	-	12	турнир
		Сеанс одновременной игры	10	-	10	педагогическое наблюдение
		Турнир на личное первенство	8	-	8	турнир
		Участие в шахматных турнирах	10	-	10	турнир
		Игровая программа «До новых встреч»	2	-	2	педагогическое наблюдение
3		Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «И снова здравствуйте»	2	1	1	педагогическое наблюдение
		Анализ пешечной конфигурации и составление плана игры	12	8	4	педагогическое наблюдение
		Поиск матовых комбинаций	18	-	18	педагогическое наблюдение
		Решение проблем центра	10	6	4	педагогическое наблюдение
		Анализ типичных положений	36	14	22	педагогическое наблюдение
		Изучение дебютов	60	24	36	педагогическое наблюдение
		Изучение основ стратегии	40	10	30	педагогическое наблюдение
		Турниры по круговой системе с записью партий	10	-	10	турнир
		Игровая программа «Я - шахматист»	2	-	2	турнир
Итого на базовом уровне: 342 часа						
Всего по программе: 486 часов						

2.2 Учебный (тематический) план, 1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «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 верикаль», «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 взятия 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	2	2	-	педагогическое наблюдение

	тяжелая фигура. Ладья против слона.				
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	10	1	9	педагогическое наблюдение
13.1	Понятие шахматного термина «мат». Мат – цель шахматной игры. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.	2	1	1	практическое задание
13.2	Решение шахматных задач на все виды шахматных	2	-	2	практическое задание

	матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат.				
13.3	Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.	2	-	2	практическое задание
13.4	Дидактические игры и задания: «Ограниченный король».	2	-	2	педагогическое наблюдение
13.5	Дидактические игры и задания: Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».	2	-	2	педагогическое наблюдение
14	Техника объявления мата одинокому королю	6	2	4	педагогическое наблюдение
14.1	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	2	2	-	педагогическое наблюдение
14.2	Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход».	2	-	2	педагогическое наблюдение
14.3	Дидактические игры и задания: «На крайнюю линию», «В угол».	2	-	2	педагогическое наблюдение
15	Ничья	4	2	2	педагогическое наблюдение
15.1	Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от матта. 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	педагогическое наблюдение
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 год обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «Будем знакомы»

Теория. Содержание программы и режим занятий. Инструктаж по правилам безопасности на занятиях.

Практика. Игровая программа «Будем знакомы».

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 взятия на проходе).

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

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 горизонтальными, вертикальными, диагональными и начальным положением фигур.

Теория. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонтальными, вертикальными, диагональными 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

21. Игровая программа «Шахматное королевство».

Ожидаемые результаты первого года обучения

К концу первого года обучения обучающиеся должны знать:

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

- поля шахматной доски;

уметь:

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

быть:

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

2.3 Учебный (тематический) план, 2 год обучения

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

5.8	Французская защита	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.9	Защита Каро-Канн	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.10	Сицилианская защита	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.11	Развитие фигур – основной принцип игры в дебюте	4	2	2	педагогическое наблюдение
6	Различные виды преимущества	12	6	6	педагогическое наблюдение
6.1.	Материальное преимущество. Позиционное преимущество	2	1	1	педагогическое наблюдение
6.2.	Преимущество в развитии	2	1	1	педагогическое наблюдение
6.3.	Преимущество в пространстве	2	1	1	педагогическое наблюдение
6.4.	Владение открытыми линиями	2	1	1	педагогическое наблюдение
6.5.	Слабые и сильные поля	2	1	1	педагогическое наблюдение
6.6.	Ослабление позиции короля	2	1	1	педагогическое наблюдение
7	Пешечные окончания	14	7	7	педагогическое наблюдение
7.1.	Правило квадрата	2	1	1	педагогическое наблюдение
7.2.	Король и пешка против короля. Оппозиция	2	1	1	педагогическое наблюдение
7.3.	Золотое правило оппозиции. Запасные ходы для овладения оппозицией	2	1	1	педагогическое наблюдение
7.4.	Активный король – как лишняя фигура	2	1	1	педагогическое наблюдение
7.5.	Отдаленная проходная пешка. Защищенная проходная	2	1	1	педагогическое наблюдение
7.6.	Этюд Рети. Пешечный прорыв	2	1	1	педагогическое наблюдение
7.7.	Цугцванг	2	1	1	педагогическое наблюдение
8	Фигура против пешки	8	4	4	педагогическое наблюдение
8.1.	Ферзь против пешки	2	1	1	практическое задание
8.2.	Ладья против пешки	2	1	1	практическое задание
8.3.	Слон против пешки	2	1	1	практическое задание
8.4.	Конь против пешки.	2	1	1	практическое задание
9	Решение шахматных задач. Мат в один ход	12		12	турнир
9.1.	Спёртый мат	2		2	практическое задание
9.2.	Диагональный мат	2		2	практическое задание
9.3.	Горизонтальный (вертикальный) мат	2		2	практическое задание
9.4.	Эполетный мат	2		2	практическое задание
9.5.	Пешечные окончания	2		2	практическое задание
9.6.	Двойной удар с шахом. Коневая вилка	2		2	практическое задание
10	Сеанс одновременной игры	10		10	педагогическое наблюдение
11	Турнир на личное первенство	8		8	турнир
12	Участие в шахматных турнирах	10		10	турнир
13	Игровая программа «До новых встреч»	2		2	педагогическое наблюдение
	Итого:	152	56	96	

Содержание учебного плана, 2 год обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «И снова здравствуйте»

Теория. Содержание программы и режим занятий. Инструктаж по правилам безопасности на занятиях.

Практика. Игровая программа «И снова здравствуйте».

2. Правила шахматной игры

2.1 Цель игры. Ходы фигур. Шах и мат. Шахматная позиция. О поведении игроков

Теория. История возникновения шахмат. Доска и фигуры. Цель игры. Ходы фигур. Шах и мат. О поведении игроков. Шахматная позиция.

Практика. Расстановка фигур. Дидактические задания и игры.

2.2 Шахматная партия. Начало шахматной партии

Теория. Шахматная партия. Начало шахматной партии

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

2.3 Шахматная нотация. Запись партии

Теория. Шахматная нотация. Запись партии. Пат. Ничья.

Практика. Дидактические задания и игры.

2.4 Рокировка

Теория. Все о рокировке.

Практика. Дидактические задания и игры.

2.5 Превращение пешки. Взятие на проходе

Теория. Превращение пешки. Взятие на проходе.

Практика. Дидактические задания и игры.

2.6 Позиционная ничья

Теория. Что такое позиционная ничья

Практика. Дидактические задания и игры.

3. Особенности шахматной борьбы в шахматном спорте.

3.1 Особенности шахматной борьбы.

Теория. Особенности шахматной борьбы.

Практика. Применение типовых позиций и правил. Игровая практика.

3.2 «Силовые» методы в шахматах: шах, нападение, размен, жертва, угроза.

Форсированный вариант.

Теория. Шах, нападение, размен, жертва, угроза. Форсированный вариант.

Практика. Применение типовых позиций и правил. Игровая практика.

3.3 Оценка позиции.

Теория. Оценка позиции.

Практика. Игровая практика.

3.4 Вечный шах.

Теория. Вечный шах.

Практика. Игровая практика.

3.5 Как правильно предлагать ничью.

Теория. Как правильно предлагать ничью.

Практика. Игровая практика.

3.6 Шахматные часы. Контроль. Цейтнот.

Теория. Шахматные часы. Контроль. Цейтнот.

Практика. Игровая практика.

3.7 Как заканчивается шахматная партия.

Теория. Как заканчивается шахматная партия.

Практика. Игровая практика.

3.8 Шахматные разряды и звания.

Теория. Шахматные разряды и звания.

Практика. Игровая практика.

3.9 Задачи и этюды.

Задачи и этюды.

Практика. Игровая практика.

3.10 Упражнения. Мат в 1 ход. Мат в 2 хода. Сделайте ничью.

Теория. Упражнения. Мат в 1 ход. Мат в 2 хода. Сделайте ничью.

Практика. Игровая практика.

3.11 Три стадии шахматной партии и их стратегические цели.

Теория. Три стадии шахматной партии и их стратегические цели.

Практика. Игровая практика.

4. Эндшпиль.

4.1 Как изучать эндшпиль. Как изучать миттельшпиль

Теория. Эндшпиль. Матование одинокого короля. Как изучить эндшпиль. Как изучать миттельшпиль. Дебют. Десять правил игры в дебюте для начинающих. Нападение и защита. Размен. Сравнительная ценность фигур.

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

4.2 Виды эндшпилей

4.2.1 Пешечные окончания

Теория. Пешечные окончания.

Практика. Игровая практика.

4.2.2 Ладейные окончания

Теория. Ладейные окончания.

Практика. Игровая практика.

4.2.3 Коневые окончания

Теория. Коневые окончания.

Практика. Игровая практика.

4.2.4 Слоновые окончания

Теория. Слоновые окончания.

Практика. Игровая практика.

4.2.5 Ферзевые окончания

Теория. Ферзевые окончания.

Практика. Игровая практика.

4.2.6 Смешанные окончания

Теория. Смешанные окончания.

Практика. Игровая практика.

5. Как разыгрывать дебют

5.1 Правила и законы дебюта

Теория. Правила и законы дебюта

Практика. Игровая практика.

5.2 Основные цели дебюта

Теория. Основные цели дебюта.

Практика. Игровая практика.

5.3 Развитие фигур и борьба за центр в дебютах

Теория. Развитие фигур и борьба за центр в дебютах.

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

5.4 Дебют четырёх коней

Теория. Дебют четырёх коней.

Практика. Игровая практика.

5.5 Защита двух коней

Теория. Защита двух коней.

Практика. Игровая практика.

5.6 Шотландская партия

Теория. Шотландская партия.

Практика. Игровая практика.

5.7 Испанская партия

Теория. Испанская партия.

Практика. Игровая практика.

5.8 Французская защита

Теория. Французская защита.

Практика. Игровая практика.

5.9 Защита Каро-Канн

Теория. Защита Каро-Канн.

Практика. Игровая практика.

5.10 Сицилианская защита

Теория. Сицилианская защита. Ферзевый гамбит. Защита Нимцовича.

Практика. Игровая практика.

5.11 Развитие фигур – основной принцип игры в дебюте

Теория. Развитие фигур – основной принцип игры в дебюте.

Практика. Игровая практика.

6 Различные виды преимущества

6.1 Материальное преимущество. Позиционное преимущество

Теория. Материальное преимущество. Позиционное преимущество.

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

6.2 Преимущество в развитии

Теория. Материальное преимущество.

Практика. Игровая практика.

6.3 Преимущество в пространстве

Теория. Позиционное преимущество. Преимущество в развитии. Преимущество в пространстве.

Практика. Игровая практика.

6.4 Владение открытыми линиями

Теория. Владение открытыми линиями.

Практика. Игровая практика.

6.5 Слабые и сильные поля

Теория. Слабые и сильные поля.

Практика. Игровая практика.

6.6 Ослабление позиции короля

Теория. Ослабление позиции короля.

Практика. Игровая практика.

7. Пешечные окончания

7.1.Правило квадрата

Теория. Правило квадрата.

Практика. Игровая практика.

7.2.Король и пешка против короля. Оппозиция

Теория. Король и пешка против короля. Оппозиция.

Практика. Игровая практика.

7.3.Золотое правило оппозиции. Запасные ходы для овладения оппозицией

Теория. Золотое правило оппозиции. Запасные ходы для овладения оппозицией.

Практика. Игровая практика.

7.4.Активный король – как лишняя фигура

Теория. Активный король – как лишняя фигура.

Практика. Игровая практика.

7.5.Отдаленная проходная пешка. Защищенная проходная

Теория. Отдаленная проходная пешка. Защищенная проходная.

Практика. Игровая практика.

7.6.Этюд Рети. Пешечный прорыв

Теория. Этюд Рети. Пешечный прорыв.

Практика. Игровая практика.

7.7.Цугцванг

Теория. Цутцванг.

Практика. Игровая практика.

8. Фигура против пешки

Теория. Ферзь против пешки.

Практика. Игровая практика.

8.2. Ладья против пешки

Теория. Ладья против пешки.

Практика. Игровая практика.

8.3. Слон против пешки

Теория. Слон против пешки.

Практика. Игровая практика.

8.4. Конь против пешки.

Теория. Конь против пешки.

Практика. Игровая практика.

9. Решение шахматных задач. Мат в один ход

9.1 Спёртый мат

Практика. Игровая практика. Спёртый мат.

9.2 Диагональный мат

Практика. Игровая практика. Диагональный мат.

9.3 Горизонтальный (вертикальный) мат

Практика. Игровая практика. Горизонтальный (вертикальный) мат.

9.4 Эполетный мат

Практика. Игровая практика. Эполетный мат.

9.5 Пешечные окончания

Практика. Игровая практика. Пешечные окончания.

9.6 Двойной удар с шахом. Коневая вилка

Практика. Игровая практика. Двойной удар с шахом. Коневая вилка.

10 Сеанс одновременной игры

Практика. Проведение турнира

11. Турнир на личное первенство

Практика. Проведение турнира

12. Участие в шахматных турнирах

13. Игровая программа «До новых встреч»

Ожидаемые результаты второго года обучения

К концу второго года обучения обучающиеся должны
знать:

- законы развития фигур в начале партии;
- об игре с шахматными часами о времени;

- о времени, отведённом на партию;
- о правильном использовании отведённого времени;
- значение материального преимущества;
- простейшие тактические приёмы;
- шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья;

уметь:

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

быть:

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

2.4 Учебный (тематический) план, 3 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		В	Т	П	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «И снова здравствуйте»	2	1	1	педагогическое наблюдение
2	Анализ пешечной конфигурации и составление плана игры	12	8	4	педагогическое наблюдение
2.1	Пешечная структура и положение в ней фигур	2	2	-	педагогическое наблюдение
2.2	«Хорошие» и «плохие» слоны	2	2	-	педагогическое наблюдение
2.3	Слон сильнее коня	2	2	-	педагогическое наблюдение
2.4	Конь сильнее слона	2	2	-	педагогическое наблюдение
2.5	Разноцветные слоны в миттельшпиле	2	-	2	решение задач
2.6	Выключение фигур соперника из игры	2	-	2	решение задач
3	Поиск матовых комбинаций	18	-	18	педагогическое наблюдение
3.1	Две ладьи	2	-	2	решение задач
3.2	Ладья и слон	2	-	2	решение задач
3.3	Ладья и конь	2	-	2	решение задач
3.4	Два слона	2	-	2	решение задач
3.5	Два коня	2	-	2	решение задач
3.6	Слон и конь	2	-	2	решение задач
3.7	Ферзь и слон	2	-	2	решение задач
3.8	Ферзь и конь	2	-	2	решение задач
3.9	Три фигуры	2	-	2	решение задач
4	Решение проблем центра	10	6	4	педагогическое наблюдение
4.1	Борьба за создание пешечного центра	2	2	-	педагогическое наблюдение
4.2	Подрыв пешечного центра	2	2	-	педагогическое наблюдение
4.3	Фигуры против пешечного центра	2	2	-	педагогическое наблюдение
4.4	Фигурно-пешечный центр	2	-	2	решение задач
4.5	Роль центра при фланговых операциях	2	-	2	решение задач
5	Анализ типичных положений	36	14	22	педагогическое наблюдение
5.1	Использование пешечного перевеса на ферзевом фланге	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.2	Использование пешечного перевеса в центре	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.3	Борьба с пешечным перевесом на фланге	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.4	Пешечная цепь	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.5	Атака базы, приводящая к разрушению пешечной цепи	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.6	Качественное пешечное превосходство	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.7	Ограничение подвижности пешек, их блокада	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.8	Пешечная пара «с3+с4»	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.9	Пешечная пара «с3+с4» с активностью фигур на королевском фланге	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.10	Изолированная пешка в центре доски	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.11	План игры против изолированной пешки в центре доски	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.12	План игры с изолированной пешкой и прорывом «d4 - d5»	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.13	План игры с атакой на королевском фланге	2	1	1	педагогическое наблюдение

5.14	«Висячие» пешки и их минусы	2	1	1	педагогическое наблюдение
5.15	План игры против «висячих» пешек	4	-	4	педагогическое наблюдение
5.16	План игры с «висячими» пешками	4	-	4	педагогическое наблюдение
6	Изучение дебютов	60	24	36	педагогическое наблюдение
6.1	Открытые начала	24	12	12	педагогическое наблюдение
6.1.1	Итальянская партия	4	2	2	педагогическое наблюдение
6.1.2	Защита двух коней, дебют слона	4	2	2	педагогическое наблюдение
6.1.3	Дебют четырех коней, латышский гамбит	4	2	2	педагогическое наблюдение
6.1.4	Венская партия, центральный дебют.	4	2	2	педагогическое наблюдение
6.1.5	Королевский гамбит, русская партия (З. Петрова).	4	2	2	педагогическое наблюдение
6.1.6	Испанская партия (партия Р. Лопеса)	4	2	2	педагогическое наблюдение
6.2	Полуоткрытые начала	24	6	18	педагогическое наблюдение
6.2.1	Сицилианская защита	8	2	6	педагогическое наблюдение
6.2.2	Защита Филидора	8	2	6	педагогическое наблюдение
6.2.3	Французская защита	8	2	6	педагогическое наблюдение
6.3	Закрытые дебюты	12	6	6	педагогическое наблюдение
6.3.1	Ферзевый гамбит	4	2	2	педагогическое наблюдение
6.3.2	Староиндийская защита	4	2	2	педагогическое наблюдение
6.3.3	Защита Нимцовича.	4	2	2	педагогическое наблюдение
7	Изучение основ стратегии	40	10	30	педагогическое наблюдение
7.1	Пешечные слабости	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.2	Сдвоенные пешки	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.3	Отсталая пешка на полуоткрытой линии	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.4	Проходная пешка	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.5	Слабые поля в лагере противника	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.6	Использование открытых и полуоткрытых линий	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.7	Борьба за открытую линию	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.8	Форпост на открытой и полуоткрытой линии	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.9	Слабость комплекса полей	4	1	3	педагогическое наблюдение
7.10	Атака на короля	4	1	3	педагогическое наблюдение
8	Турниры по круговой системе с записью партий	10	-	10	турнир
9	Игровая программа «Я - шахматист»	2	-	2	турнир
	Итого:	190	63	127	

Содержание учебного плана, 3 год обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по ПБ. Игровая программа «И снова здравствуйте»

Теория. Содержание программы и режим занятий. Инструктаж по правилам безопасности на занятиях.

Практика. Игра «И снова здравствуйте».

2. Анализ пешечной конфигурации и составление плана игры

2.1 Пешечная структура и положение в ней фигур

Теория. Пешечная структура и положение в ней фигур.

2.2 «Хорошие» и «плохие» слоны

Теория. «Хорошие» и «плохие слоны».

2.3 Слон сильнее коня

Теория. Слон сильнее короля.

2.4 Конь сильнее слона

Теория. Конь сильнее слона.

2.5 Разноцветные слоны в миттельшпиле

Практика. Разноцветные слоны в миттельшпиле.

2.6 Выключение фигур соперника из игры

Практика. Выключение фигур соперника из игры.

3. Поиск матовых комбинаций.

3.1 Две ладьи

Практика. Проигрываем комбинации. Две ладьи.

3.2 Ладья и слон

Практика. Проигрываем комбинации. Ладья и слон.

3.3 Ладья и конь

Практика. Проигрываем комбинации. Ладья и конь.

3.4 Два слона

Практика. Проигрываем комбинации. Два слона.

3.5 Два коня

Практика. Проигрываем комбинации. Два коня.

3.6 Слон и конь

Практика. Проигрываем комбинации. Слон и конь.

3.7 Ферзь и слон

Практика. Проигрываем комбинации. Ферзь и слон.

3.8 Ферзь и конь

Практика. Проигрываем комбинации. Ферзь и конь.

3.9 Три фигуры

Практика. Проигрываем комбинации. Три фигуры.

4. Решение проблем центра

4.1 Борьба за создание пешечного центра

Теория. Борьба за создание пешечного центра.

4.2 Подрыв пешечного центра

Теория. Подрыв пешечного центра.

4.3 Фигуры против пешечного центра

Теория. Фигуры против пешечного центра.

4.4 Фигурно-пешечный центр

Практика. Фигурно-пешечный центр.

4.5 Роль центра при фланговых операциях

Практика. Роль центра при фланговых операциях.

5. Анализ типичных положений

5.1 Использование пешечного перевеса на ферзевом фланге

Теория. Использование пешечного перевеса на ферзевом фланге

Практика. Игра с пешечным перевесом на фрезерном фланге.

5.2 Использование пешечного перевеса в центре

Теория. Использование пешечного перевеса в центре.

Практика. Изолированная пешка в центре доски.

5.3 Борьба с пешечным перевесом на фланге

Теория. Борьба с пешечным перевесом на фланге.

Практика. Игра с атакой на королевском фланге.

5.4 Пешечная цепь

Теория. Пешечная цепь.

Практика. Игровая практика.

5.5 Атака базы, приводящая к разрушению пешечной цепи

Теория. Разрушение пешечной цепи

Практика. Игровая практика. Атака базы, приводящая к разрушению пешечной цепи

5.6 Качественное пешечное превосходство

Теория. Качественное пешечное превосходство

Практика. Игровая практика.

5.7 Ограничение подвижности пешек, их блокада

Теория. Ограничение подвижности пешек, их блокада

Практика. Игровая практика.

5.8 Пешечная пара «с3+с4»

Теория. Пешечная пара «с3+с4»

Практика. Игровая практика. Пешечная пара «с3+с4»

5.9 Пешечная пара «с3+с4» с активностью фигур на королевском фланге

Теория. Пешечная пара «с3+с4» с активностью фигур на королевском фланге

Практика. Игровая практика. Пешечная пара «с3+с4» с активностью фигур на королевском фланге

5.10 Изолированная пешка в центре доски

Теория. Изолированная пешка в центре доски

Практика. Игровая практика. Изолированная пешка в центре доски

5.11 План игры против изолированной пешки в центре доски

Теория. Разработка плана игры против изолированной пешки в центре доски

Практика. Игровая практика. Изолированной пешки в центре доски

5.12 План игры с изолированной пешкой и прорывом «d4 - d5»

Теория. Разработка плана игры с изолированной пешкой и прорывом «d4 - d5»

Практика. Игровая практика. Изолированная пешкой и прорывом «d4 - d5»

5.13 План игры с атакой на королевском фланге

Теория. Разработка плана игры с атакой на королевском фланге

Практика. Игровая практика. Атака на королевском фланге

5.14 «Висячие» пешки и их минусы

Теория. «Висячие» пешки и их минусы

Практика. Игровая практика. «Висячие» пешки

5.15 План игры против «висячих» пешек

Теория. Разработка плана игры против «висячих» пешек

Практика. Игровая практика. Против «висячих» пешек

5.16 План игры с «висячими» пешками

Теория. Разработка плана игры с «висячими» пешками

Практика. Игровая практика с «висячими» пешками

6. Изучение дебютов

6.1 Открытые начала

6.1.1 Итальянская партия

Теория. Итальянская партия

Практика. Игровая практика. Итальянская партия

6.1.2 Защита двух коней, дебют слона

Теория. Защита двух коней, дебют слона

Практика. Игровая практика. Защита двух коней, дебют слона

6.1.3 Дебют четырех коней, латышский гамбит

Теория. Дебют четырех коней, латышский гамбит

Практика. Игровая практика. Дебют четырех коней, латышский гамбит

6.1.4 Венская партия, центральный дебют.

Теория. Венская партия, центральный дебют

Практика. Игровая практика. Венская партия, центральный дебют

6.1.5 Королевский гамбит, русская партия (З. Петрова).

Теория. Королевский гамбит, русская партия (З. Петрова).

Практика. Игровая практика. Королевский гамбит, русская партия (З. Петрова).

6.1.6 Испанская партия (партия Р. Лопеса)

Теория. Испанская партия (партия Р. Лопеса)

Практика. Игровая практика. Испанская партия (партия Р. Лопеса)

6.2 Полуоткрытые начала

6.2.1 Сицилианская защита

Теория. Знакомство с сицилианской защитой

Практика. Игровая практика. Сицилианская защита

6.2.2 Защита Филидора

Теория. Знакомство с защитой Филидора

Практика. Игровая практика. Защита Филидора

6.2.3 Французская защита

Теория. Знакомство с французской защитой

Практика. Игровая практика. Французская защита

6.3 Закрытые дебюты

6.3.1 Ферзевый гамбит

Теория. Ферзевый гамбит

Практика. Игровая практика. Ферзевый гамбит

6.3.2 Староиндийская защита

Теория. Староиндийская защита

Практика. Игровая практика. Староиндийская защита

6.3.3 Защита Нимцовича.

Теория. Защита Нимцовича

Практика. Игровая практика. Защита Нимцовича

7. Изучение основ стратегии

7.1 Пешечные слабости

Теория. Пешечные слабости.

Практика. Игровая практика. Пешечные слабости.

7.2 Сдвоенные пешки

Теория. Сдвоенные пешки.

Практика. Игровая практика. Сдвоенные пешки.

7.3 Отсталая пешка на полуоткрытой линии

Теория. Отсталая пешка на полуоткрытой линии.

Практика. Игровая практика. Отсталая пешка на полуоткрытой линии

7.4 Проходная пешка

Теория. Проходная пешка.

Практика. Игровая практика. Проходная пешка

7.5 Слабые поля в лагере противника

Теория. Слабые поля в лагере противника

Практика. Игровая практика. Слабые поля в лагере противника

7.6 Использование открытых и полуоткрытых линий

Теория. Использование открытых и полуоткрытых линий

Практика. Игровая практика. Использование открытых и полуоткрытых линий

7.7 Борьба за открытую линию

Теория. Борьба за открытую линию

Практика. Игровая практика. Борьба за открытую линию

7.8 Форпост на открытой и полуоткрытой линии

Теория. Форпост на открытой и полуоткрытой линии

Практика. Игровая практика. Форпост на открытой и полуоткрытой линии

7.9 Слабость комплекса полей

Теория. Слабость комплекса полей

Практика. Игровая практика. Слабость комплекса полей

7.10 Атака на короля

Теория. Атака на короля

Практика. Игровая практика. Атака на короля

8. Турниры по круговой системе с записью партий.

9. Игровая программа «Я - шахматист»

Ожидаемые результаты третьего года обучения

К концу третьего года обучения обучающиеся должны

знать:

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

уметь:

- использовать временные ошибки противника;
- регистрировать «невозможный» ход;
- правильно рассчитывать время в шахматной партии;
- правильно завершить партию;
- отслеживать турнирные результаты;
- использовать небольшой материальный перевес;
- совершать в уме простые действия (мысленный расчёт на три-четыре хода);

быть:

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

3. Организационно-педагогические условия

3.1 Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
1.	Количество учебных недель	36	38	38
2.	Количество учебных дней	72	76	114
3.	Количество часов в неделю	4	4	5
4.	Количество часов	144	152	190
5.	Начало занятий	15 сентября	1 сентября	1 сентября
6.	Выходные дни	31.12 – 11.01.	31.12 – 11.01.	31.12 – 11.01.
7.	Окончание учебного года	31 мая	31 мая	31 мая

3.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- *материально - технические условия:*
 - занятия проводятся в просторном кабинете, соответствующем требованиям охраны труда, противопожарной безопасности, санитарным нормам, оборудованном рабочими столами, стульями, шкафом, для хранения наглядного материала. Помещение с достаточным дневным и вечерним освещением. Вечернее освещение обеспечивают люминесцентные лампы, создающие бесстеневое освещение, близкое к естественному освещению;
 - мультимедийное оборудование;
- *материально-техническое оснащение занятий:*
 - персональный компьютер;
 - 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 обучающихся): 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:

- «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»;
- «Нарушение основных принципов игры в начале партии»;
- «Партии – миниатюры»;
- «Запись шахматной партии»;
- «Шахматный этикет»;
- «Шахматные фигуры»;
- «Шахматы»;
- «Шахматные уроки»;
- «Как начинать шахматную партию».

Информационно-дидактические материалы:

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

Вопросник к собеседованию «Мои интересы» (Приложение 1)

Дидактические игры (Приложение 2)

Краткий шахматный словарь (Приложение 3)

Контрольные и проверочные материалы (Приложение 4)

. 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 образовательной 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 ДОП «Шахматный экспресс»

Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка

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

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	<p>Выполняет посильные действия для решения во время шахматной партии и при решении шахматных задач.</p> <p>Умеет создавать небольшие задачи самостоятельно на шахматной доске.</p> <p>Применяет правила безопасности в практической деятельности</p> <p>Владеет тактическими приёмами во время шахматной партии.</p>	<p><i>Высокий уровень:</i> обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.</p> <p><i>Средний уровень:</i> объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> обучающийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков.</p>
2. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Использует приобретённые знания и умения во время шахматной партии и при решении шахматных задач	<p><i>Высокий уровень:</i> творческий уровень - обучающийся выполняет практические задания с элементами творчества.</p> <p><i>Средний уровень:</i> репродуктивный уровень - выполняет в основном задания на основе образца.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога.</p>

Карта оценки развития метапредметных результатов обучающихся

Критерии оценки	ФИ обучающегося
	уровень
<i>Поисковые (исследовательские) умения:</i> – умение самостоятельно генерировать идеи; – умение самостоятельно находить недостающую информацию в информационном поле; – умение находить несколько вариантов решения проблемы; – умение выдвигать гипотезы; – умение устанавливать причинно-следственные связи.	
<i>коммуникативные умения:</i> – умение инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы; – умение вести дискуссию; – умение отстаивать свою точку зрения; – умение находить компромисс;	

<ul style="list-style-type: none"> – навыки интервьюирования, устного опроса. <p><i>умения и навыки работы в сотрудничестве:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. 	
<p><i>презентационные умения и навыки:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – навыки монологической речи; – умение уверенно держать себя во время выступления; – умение использовать различные средства наглядности при выступлении; – умение отвечать на незапланированные вопросы. 	

Карта оценки личностного развития

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Организационно-волевые качества:		
Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	<p><i>Высокий уровень:</i> терпения хватает на все занятие.</p> <p><i>Средний уровень:</i> терпения хватает больше чем на 1/2 занятия.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> терпения хватает меньше чем на 1/2 занятия.</p>
Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить кциальному своим действиям)	<p><i>Высокий уровень:</i> постоянно контролирует себя сам.</p> <p><i>Средний уровень:</i> периодически контролирует себя сам.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> постоянно находится под воздействием контроля извне.</p>
2. Ориентационные качества:		
Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	<p><i>Высокий уровень:</i> нормальная.</p> <p><i>Средний уровень:</i> заниженная.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> завышенная.</p>
Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие учащегося в освоении образовательной программы	<p><i>Высокий уровень:</i> интерес постоянно поддерживается обучающимся самостоятельно.</p> <p><i>Средний уровень:</i> интерес периодически поддерживается самим обучающимся.</p> <p><i>Низкий уровень:</i> интерес к занятиям продиктован обучающемуся извне.</p>
3. Поведенческие качества:		

Конфликтность (отношение учащегося к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	<i>Высокий уровень:</i> пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты. <i>Средний уровень:</i> сам в конфликтах не участвует, старается их избежать. <i>Низкий уровень:</i> периодически провоцирует конфликты.
Тип сотрудничества (отношение обучающегося к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	<i>Высокий уровень:</i> инициативен в общих делах. <i>Средний уровень:</i> участвует при побуждении извне. <i>Низкий уровень:</i> избегает участия в общих делах.

Диагностическая карта уровня результативности конкурсов решения задач

Наименование объединения _____

Педагог _____

Вид диагностики _____

Год обучения _____ Группа № _____

ФИ обучающегося	№ конкурсов и набранные очки	1	2	3	4	5	Сумма за 1 полугодие	1	2	3	4	5	Сумма за 1 полугодие	Общий итог	Место
		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5			
15чел. - 100%	B														
	C														
1 чел. – 6,67%	H														

Высокий уровень – В

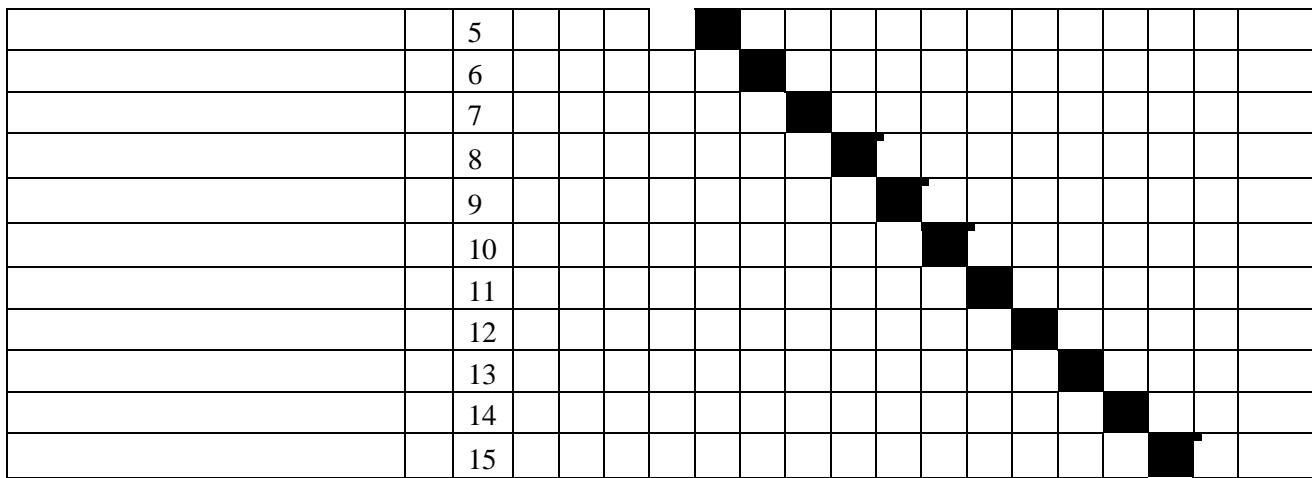
Средний уровень – С

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		
		1																	
		2																	
		3																	
		4																	



Главный судья: _____ / _____

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 (на плановый период до 2030 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. 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».
7. 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».
8. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
9. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
11. 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»).
12. 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»).

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

14. 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».

15. 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».

16. Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования Свердловской области, приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области № 219-д от 04.03.2022 «О внесении изменений в методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных программ в образовательных организациях», утвержденных приказом ГАНОУ СО «Дворец молодежи» от 01.11.2021 № 934-д.

Список литературы для педагога:

1. Барский В., Ланда К. Кубок мира. Шахматное обозрение 64. – 2011. - №10. – 100 с.
2. Калиниченко Н.М. Шахматы для начинающих: правила, навыки, тактики. – М.: БОМБОРА, 2018. – 352 с.
3. Калиниченко Н. Практикум по шахматной тактике. – СПб.: Питер, 2014. – 144 с.
4. Костров В.В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. – СПб.: Литера. 2019. – 128 с.
5. Костров В.В. Шахматный решебник: Комбинации. – СПб.: Литера. 2018. – 64 с.
6. Костров В.В. Шахматный решебник: Реализация материального перевеса. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
7. Костров В.В. Шахматный решебник: Связка. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
8. Костров В.В. Шахматный решебник: Двойной удар. – СПб.: Литера. 2018. – 64 с.
9. Костров В.В. Шахматный решебник: Отвлечение. – СПб.: Литера. 2014. – 10. 64 с.

11. Костров В.В. Шахматный решебник: Завлечение. – СПб.: Литера. 2014. – 64 с.
12. Пожарский В. Шахматный учебник. – М.: Феникс, 2014. - 413 с.
13. Романова И. Шахматы для начинающих: правила, стратегии и тактика игры/ И. Романова; под ред. И.Г. Сухина. – М.: АСТ. 2014 – 160 с.
14. Сухин И.Г. Волшебные фигуры. - М.: Новая школа, 2017. – 350 с.
15. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 2017. – 340 с.
16. Сухин И. Г. Шахматы в школе. Пособие для учителя: издание 2-е. — Обнинск: Духовное возрождение, 2013. — 224 с.
17. Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе: первый год обучения. – М.: - ООО Издательство Астрель, 2018. – 256 с.
18. Чернев Ирвинг. Основы шахмат. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2018. – 272 с.

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.

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?

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.

Защиши 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 до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер - самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

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

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

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

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

Дальнобойные фигуры - фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

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

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

Защита - умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая 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 вертикаллях нет своих

пешек.

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

Комбинации - жертвы 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.

Миттельшиль - 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 другой 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 быстройшей 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: взяввшись 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.

O	O	X	X	X	X
O	O	X	O	O	O
X	X	X	O	O	O
O	O	O	X	O	X
X	X	O	X	O	X
O	O	X	X	X	O

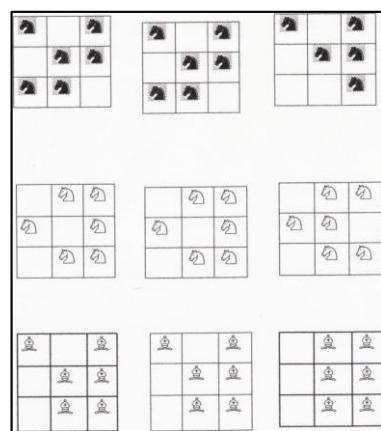
Тест № 2

«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 найти этот квадрат, и поставить сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребёнку необходимо решить задание с белыми конями и слонами.

Способ проверки результата тестирования: Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его возрастной норме развития. Если ребёнок выполнил правильно только одно или

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

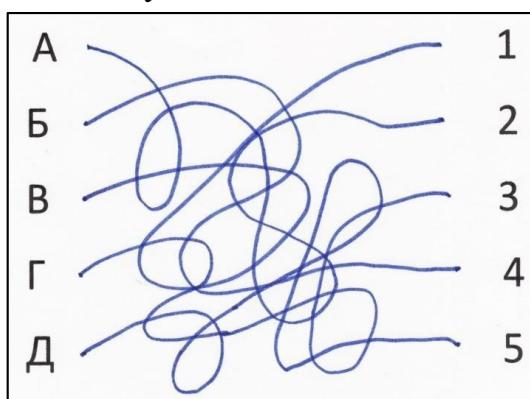


Тест №3

«Перепутанные линии»

Задание к тесту: необходимо проследить линию слева направо, чтобы определить, где она кончается. Начинать нужно с линии А. Вы должны записать тот номер, которым эта линия заканчивается. Выполняя задание, нужно проследить линию взглядом, карандаш или палец при этом не пользоваться.

Педагогу необходимо 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.



Диагностическая карта уровня готовности к занятиям шахматами

Педагог: _____

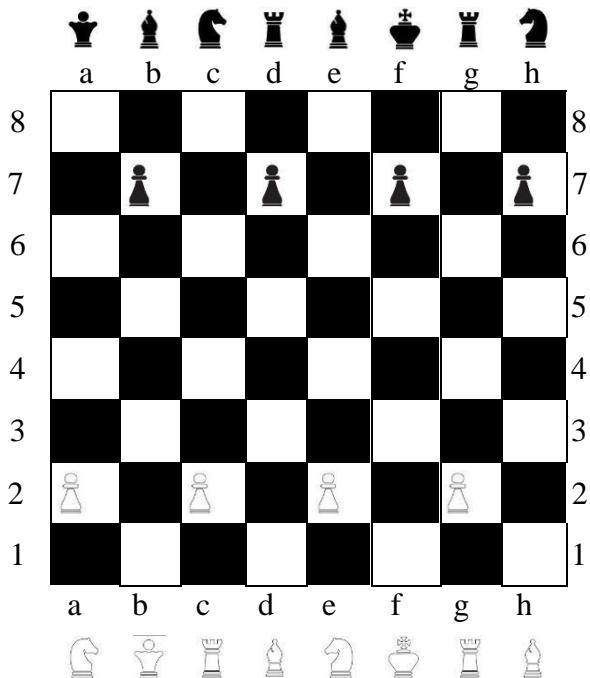
Вид диагностики: входящий контроль, форма – тестирование для _____ года обучения, группа № _____

ФИ обучающегося	Внимание	Образное мышление	Утомляемость	Эмоциональный контроль	Результаты тестирования по каждому обучающемуся			Средний показатель результатов тестирования
					B	C	H	
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 главное его?
8. Ниже представлена диаграмма, на которой нужно стрелочками вернуть шахматные фигуры на начальные места.



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

Ответы:

1. Шах - это нападение на короля.
2. От шаха есть три способа защиты: срубить фигуру, которая объявила шах; закрыться от шаха любой фигурой, кроме короля; убежать королям.
3. Мат- это шах, от которого нет защиты.
4. Рокировка нужна для того, чтобы спрятать короля и вывести в бой ладью.
5. Рокировку нельзя делать: когда королю шах, король не может перепрыгнуть через битое поле; когда между королем и ладьей стоят фигуры; когда король и ладья уже сходили.
6. Пат - это ничья. Пат бывает: когда королю нет шаха, когда король и его фигуры не могут ходить.
7. Король, как и ферзь, ходит в разные стороны, но только на одну клеточку. Королю ставят мат, мат ферзю поставить невозможно, поэтому король главное 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)

Тестирование

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 закончиться в дебюте?

Нет Да

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

Ферзевый фланг Королевский фланг Центр

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

Нет Да

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

Да Нет

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

Взятия на проходе Пата Шахов королю

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

2 коня Конь Слон Слон и конь

12. Король и пешка всегда способны выиграть против короля?

Нет Да

13. Легкие фигуры должны быть развиты до начала миттельшиля?

Нет Да

14. Король и ферзь не могут заматовать одинокого короля?

Нет Да

15. Мат возможен в.....?

Во всех указанных выше стадиях партии Дебюте Миттельшилие Эндшилие

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 миттельшиля?

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 миттельшиля Конец партии Конец дебюта Конец хода

26. Миттельшилию 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, помочь короля при этом ферзю не нужна?

Нет Да

Ответы:

1. Нет.
2. Нападение на две фигуры
3. Середина игры
4. Да
5. Нет
6. Да
7. Королевский фланг

8. Нет
9. Да
10. Пата
11. Слон и конь
12. Нет
13. Да
14. Нет
15. Во всех указанных выше стадиях партии
16. Нет
17. Слон
18. Нет
19. Материальное
20. Нет
21. Нет
22. Продумать свою стратегию
23. Нет
24. Нет
25. Конец партии
26. Да
27. Да
28. Оставить короля в опасности вместо рокировки
29. Да
30. Нет

Критерии оценки ответов на вопросы:

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

0-10 правильных ответов — низкий уровень.

11-20 правильных ответов — средний уровень.

21-30 правильных ответов — высокий уровень.

Промежуточная аттестация за первое полугодие (1 год обучения)

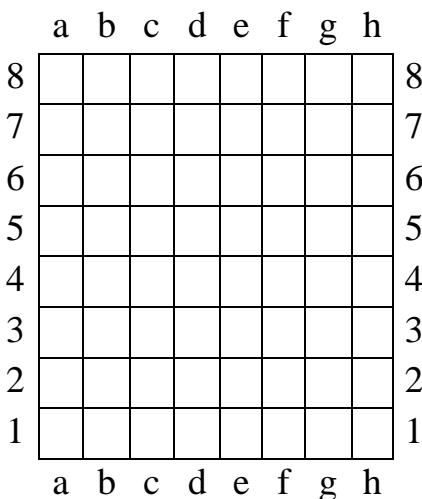
1. Закончи предложения

Родиной шахмат является _____

Древний вариант шахмат называется_____

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

2. Раскрась правильно шахматную доску



8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

3. Закончи предложение или заполни пропуски в них

В шахматы играют два _____

Шахматная доска имеет форму _____

Шахматная доска состоит из _____ и _____ полей

На шахматной доске _____ шахматных поля.

4. Заполни пропуск в предложениях

На шахматной доске _____ горизонтальных рядов

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

5. Ответь на вопрос или заполни пропуски в предложениях

Сколько полей в шахматной вертикали? _____

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

Сколько вертикалей на шахматной доске? _____

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

6. Комплект фигур каждого игрока состоит из _____ фигур

Белые фигуры располагаются на ___ горизонталях.

Черные фигуры располагаются на _____ горизонталях.

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

В начале игры белый ферзь занимает поле ___, чёрный ферзь — ___.

8. В каждый комплект входят:

по ___ пешек по ___ ладьи по ___ слона по ___ коня по королю по ферзю

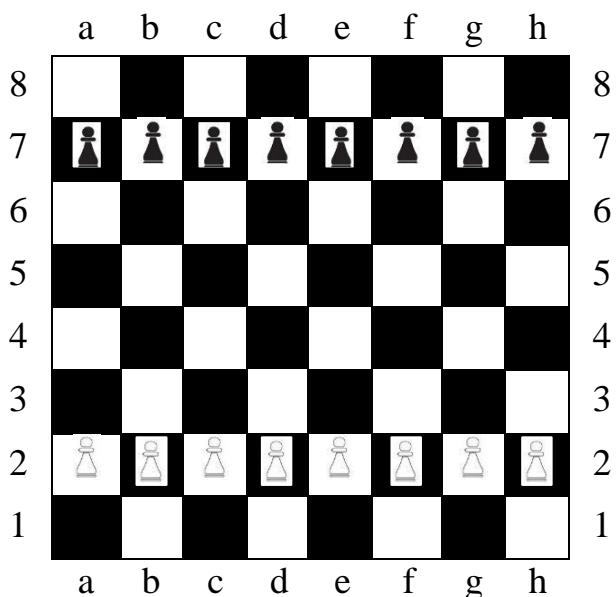
9. На шахматной доске у каждого игрока есть _____ фланга,

___ фланг и ___ фланг. Есть _____ поля.

10. Вставь пропущенные слова

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

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



Ответы:

1. Закончи предложения

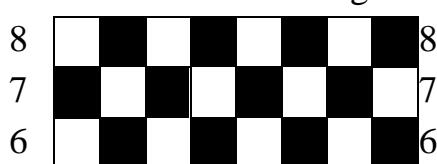
Родиной шахмат является *Индия*

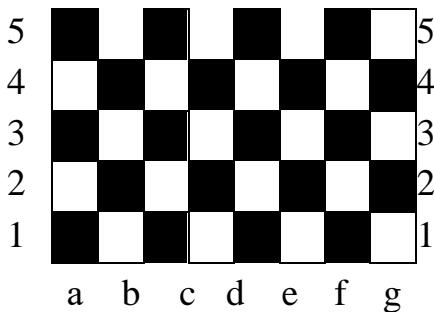
Древний вариант шахмат называется *чатурanga*.

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

2. Раскрась правильно шахматную доску

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? *Однаково*

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. Чёрные фигуры располагаются на *7 и 8* горизонталях.

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

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

8. В каждый комплект входит:

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

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

10. Вставь пропущенные слова

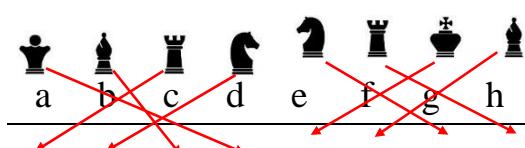
«Я смотрю на первый ряд, По краям *ладьи* стоят.

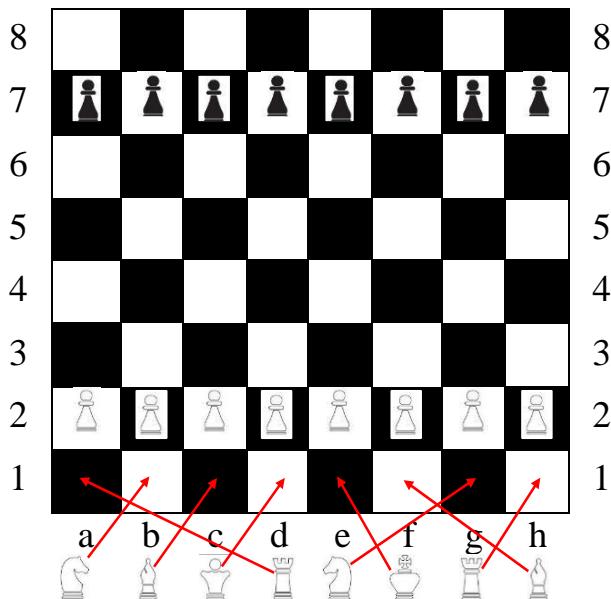
Рядом вижу я *коней*,

Нет фигуры их хитрей. Меж *коней* заключены Наши славные *слоны*. И еще два поля есть,

А на них *король* и *ферзь*. А теперь без спешки Идут на место *пешки*».

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





Критерии оценки ответов на вопросы:

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

0-05 правильных ответов — низкий уровень.

06-08 правильных ответов — средний уровень.

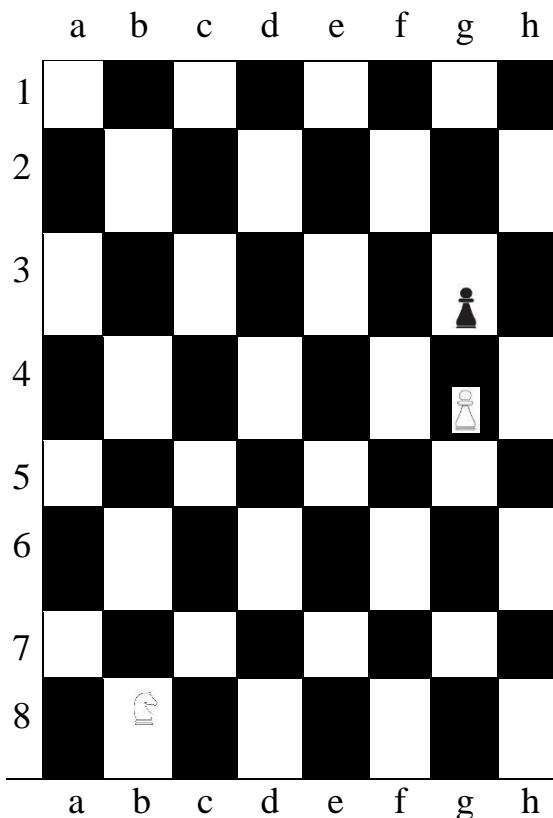
09-11 правильных ответов — высокий уровень.

Промежуточная аттестация за первое полугодие (2 год обучения)

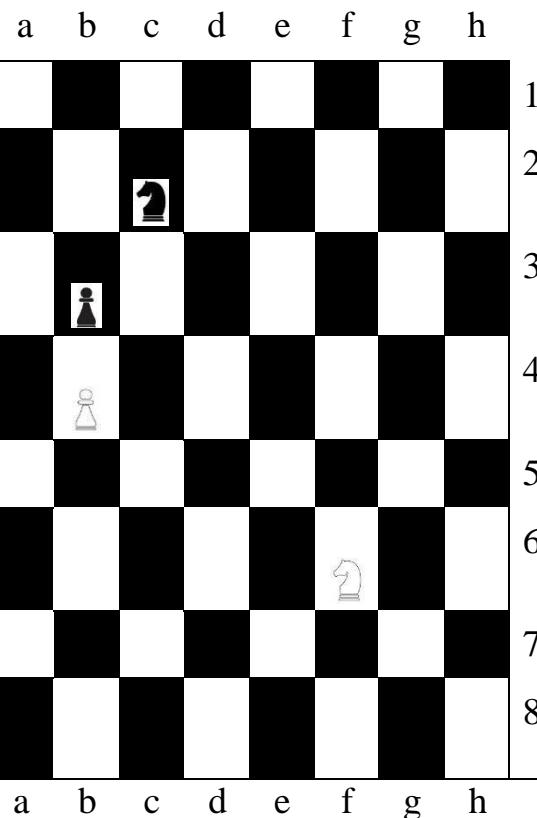
Тестирование:

1. Всего на шахматной доске 64 клетки, из которых сколько белых и черных _____. Соответственно шахматная доска это - квадрат на _____ клеток
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?
5. Ходят пешки только _____.
6. После своего первого хода пешка передвигается только на _____ клетку вперед за один ход.
7. С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – правило _____

8. Конь ходит буквой «_____. Сколько ходов сделает конь находясь в середине доски? _____
9. 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?

10. Какая фигура ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние _____
11. 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 _____
12. Какая фигура ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния. _____ То есть, он обладает возможностями ладьи и слона одновременно.
13. _____ – самая главная фигура. Он не имеет номинальной стоимости. Его нельзя разменять, 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.
14. Король, как и ферзь, ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на _____ клетку.
15. То есть, находясь в середине доски король пробивает _____ полей.

Критерии оценки ответов на вопросы:

За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл. Всего 15 баллов.
0-8 правильных ответов — низкий уровень.
9-12 правильных ответов — средний уровень.

12-15 правильных ответов — высокий уровень.

Промежуточная аттестация 1 полугодие (3 год обучения)

Тестирование

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

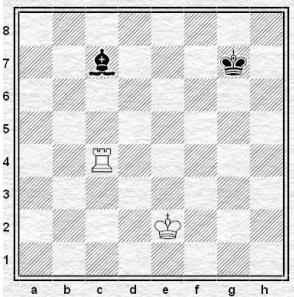
Практические задания

1. Умение ходить фигурами.

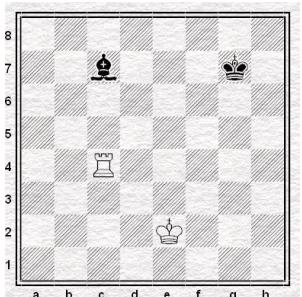
Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

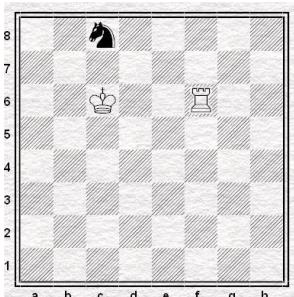
Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона?



3. Умение ставить «шах». Шах королю:



4. Умение ставить «мат». Мат в 1 ход:



5. Умение видеть «пат».

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

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

0-4 балла – низкий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

8-10 баллов – высокий уровень.

Промежуточная аттестация за второе полугодие (2 год обучения)

Теоретические задания.

1. Знание «правила квадрата пешки».

«Правило квадрата пешки» - это...:

– если король 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».

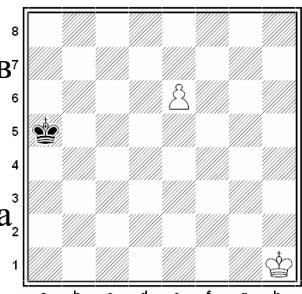
Соблюдая правило оппозиции, королем сыграть черными вничью:

3. Умение разыгрывать дебюты.

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

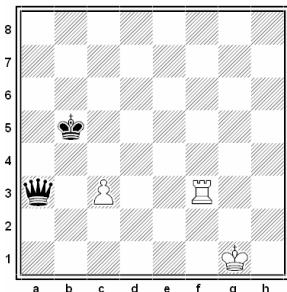
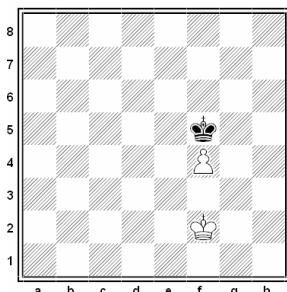
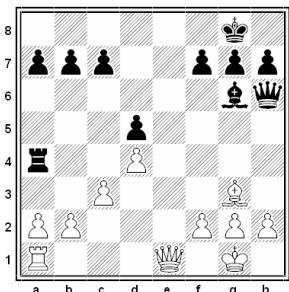
4. Умение применять тактические удары на практике.

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»:

Обучающимся 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».

Обучающимся 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».

Обучающимся 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».

Обучающимся 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».

Обучающимся 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».

Обучающимся 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».

Обучающимся 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».

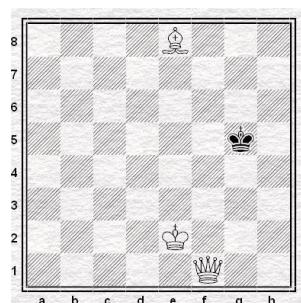
Обучающимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «коневая оппозиция в эндшпиле»:

- 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.

Обучающимся предлагается решить задачу на мат в 2 хода.

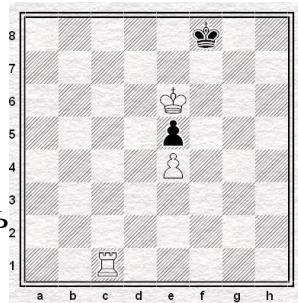


2. Умение решать задачи на мат в 3 хода.

Обучающимся предлагается решить задачу на мат в 3 хода.

3. Умение применять тактические удары на практике.

Обучающимся предлагается решить диаграмму и выиграть фигуру.

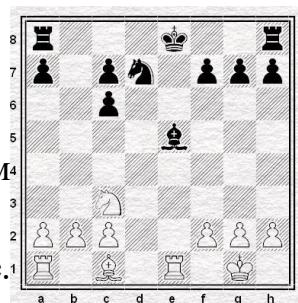


4. Умение разыгрывать дебюты.

Ребенку предлагается разыграть дебют «Сицилианская защита».

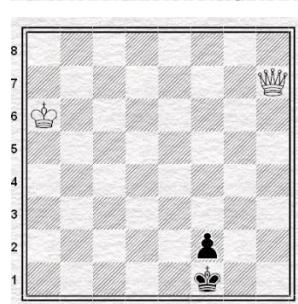
5. Умение правильно применять приемы эндшпилля.

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



6. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Обучающимся предлагается решить диаграмму.

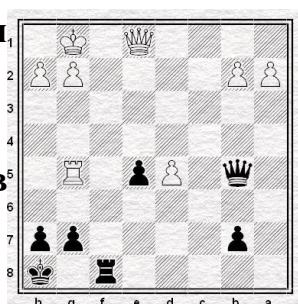


7. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Обучающимся предлагается решить диаграмму.

8. Умение правильно применять на практике приемы пешечного эндшпилля.

Обучающимся предлагается решить диаграмму:

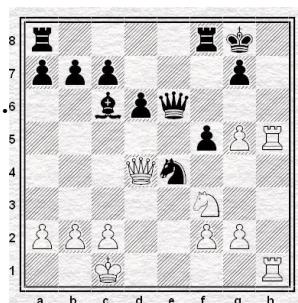


9. Умение правильно применять на практике приемы эндшпилля в ладейных окончаниях.

Обучающимся предлагается решить диаграмму:

10. Умение правильно бороться ладьей против слона в эндшпиле.

Обучающимся предлагается решить диаграмму:



Оценка результатов:

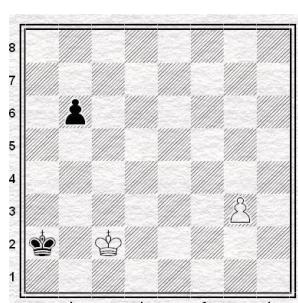
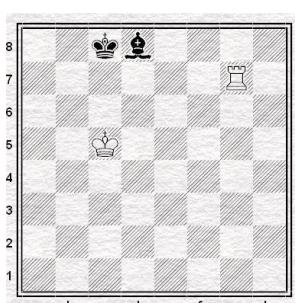
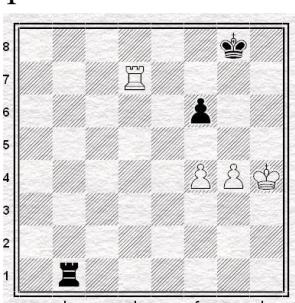
За одно правильное решение или один правильный ответ 1 балл.

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 «Шахматный экспресс»:

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)