

Администрации Чановского района
Новосибирской области

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Детско-юношеский центр «Гармония»
Чановского района Новосибирской области

Рассмотрена и одобрена
на заседании методического Совета
ДЮЦ «Гармония»
Протокол № 04
от 19 июня 2020 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шашки и шахматы»
Возраст учащихся: 12 – 16 лет
Срок реализации программы: 1 год**

Авторы-составители:
Пушкарёв Игорь Владимирович,
педагог дополнительного образования,
Сидорова Елена Николаевна,
методист ДЮЦ «Гармония»

р.п. Чаны, 2020 год

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	2
1.1. Пояснительная записка.....	2
1.1.1. Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	2
1.1.2. Актуальность программы.....	2
1.1.3. Отличительные особенности и новизна программы	3
1.1.4. Адресат программы	3
1.1.5. Объем и срок освоения программы.....	4
1.1.6. Форма обучения.....	4
1.1.7. Уровень программы.....	5
1.1.8. Особенности организации образовательного процесса.....	5
1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	6
1.3. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	7
1.3.1. Учебный план	7
1.3.2. Содержание учебного плана	8
1.4. Планируемые результаты.....	11
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	12
2.1. Календарный учебный график.....	12
2.2. Условия реализации программы.....	13
2.2.1. Материально-техническое обеспечение.....	13
2.2.2. Кадровое обеспечение.....	13
2.3. Формы аттестации.....	14
2.4. Оценочные материалы.....	14
2.5. Методические материалы.....	18
2.5.1. Методы обучения.....	18
2.5.2. Алгоритм учебного занятия.....	19
2.5.3. Педагогические технологии.....	19
2.5.3. Методические материалы.....	20
Раздел 3. Список литературы.....	21
3.1. Нормативно-правовые документы.....	21
3.2. Список электронных ресурсов и печатной литературы для педагога.....	22
3.3. Список литературы для учащихся.....	23
3.4. Список литературы для родителей.....	24
Приложения.....	26

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

История шахмат насчитывает не менее полутора тысяч лет. Их долголетию можно только позавидовать. Чем же они привлекательны? Сегодня шахматы – это и спорт, и искусство, и наука, и активный культурный отдых, и целый мир переживаний и ощущений. По мнению президента Российской Федерации В. В. Путина: «...шахматы - не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценить сложившуюся ситуацию, просчитать поступки на несколько «ходов» вперед, а главное - воспитывают характер». В настоящее время шахматы становятся всё более серьёзным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности. Занятия шахматами и шашками развивают умственные способности человека, фантазию, тренируют его память, формируют и совершенствуют сильные черты личности, такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка, терпение, трудолюбие, учат работать с книгой. Они учат быть объективным, гибко и быстро оценивать меняющуюся ситуацию, как ничто другое, формируют личность ребенка в раннем возрасте.

1.1.1. Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шашки и шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность.

1.1.2. Актуальность программы

Актуальность программы продиктована требованиями времени. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шашки и шахматы» участвует в реализации Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» от 07 декабря 2018 года.

1.1.3. Отличительные особенности и новизна программы

Программа составлена на основе авторской программы «Увлекательный мир шахматёнка» под редакцией Е.С. Карповой и Л.Н. Громыко, рекомендованной Федерацией шахмат Новосибирской области; авторской дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Курс подготовки шахматистов» педагога дополнительного образования ЦВР «Галактика» г. Новосибирска, Шмакова В.Ю., а также шахматных учебников, опыта преподавания шахмат детям.

К отличительным особенностям программы можно отнести:

- ✓ тематическое планирование;
- ✓ часовая нагрузка;
- ✓ прохождение каждой новой теоретической темы предполагает постоянное повторение пройденных тем, обращение к которым диктует практика. Такие методические приемы, как «забегание вперед», «возвращение к пройденному», ... придают объемность «линейному», последовательному освоению материала в данной программе;
- ✓ поэтапное освоение учащимися программного материала, что даёт возможность детям с разным уровнем развития осваивать те этапы сложности, которые соответствуют их способностям;
- ✓ использование 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 («Новый год», «День защитника Отечества» и др.).

Новизна и современность преподавания обусловлена в поэтапном освоении учащимися, предлагаемого материала, что даёт возможность учащимся с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям. Программа основана на индивидуальном подходе к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

1.1.4. Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шашки и шахматы» адресована для учащихся в возрасте от 12-16 лет, как для мальчиков, так и для девочек. Численный состав группы до 12 человек.

В программе заявлен принцип свободного доступа детей к полноценному качественному образованию в соответствии с их интересами и склонностями, независимо от материального достатка семьи, места проживания и состояния здоровья. В объединение принимаются все

желающие без предварительного отбора, проявляющие интерес к шахматам без какой-либо начальной подготовки. Зачисление в объединение осуществляется на основании заявления родителя или законного представителя ребенка.

Возрастные особенности учащихся

Программа составлена с учетом психофизиологических особенностей развития детей.

У детей и подростков 11 – 14 лет активно формируется логическое мышление – это умение оперировать абстрактными понятиями, это управляемое мышление, это мышление путём рассуждений, это строгое следование законам логики, это безукоризненное построение причинно - следственных связей. Именно благодаря логике можно обосновать многие жизненные явления, объяснить абстрактные понятия, научить ребёнка конструктивно и бесконфликтно отстаивать свою точку зрения, что имеет большое значение в подростковом возрасте. В каждом подростке постепенно утверждается самостоятельность, он раскрывается и зреет как личность.

Шахматы для подростков 15-17 лет - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё. Само умение хорошо играть – это уже искусство. Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки. Вместе с тем приходит понимание, что от умения зависит результат игры, что делает подростка более ответственным к своим действиям. Учащиеся сами начинают тянуться к получению знаний. Вначале изучают правила игры, затем учатся составлять планы игры, решать шахматные задачи, играют партии между собой, анализируют партии известных шахматистов, участвуют в шахматных соревнованиях. Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться. Их глубина и красота неисчерпаемы, и потому они могут стать для старших подростков спутником на всю жизнь.

1.1.5. Объем и срок освоения программы

Программа соответствует Постановлению Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Общее количество учебных часов – 144.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

1 год обучения: 144 часа в год.

1.1.6. Форма обучения

Форма обучения – очная.

1.1.7. Уровень программы

Уровень программы – стартовый. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение учащимися начальных знаний в области шахматно-шашечной игры. На этом уровне формируется устойчивый интерес и мотивация учащихся к изучению шахмат и шашек, развивается активность, творческие способности детей, что в дальнейшем дает им возможность участвовать в турнирах и соревнованиях различного уровня.

1.1.8. Особенности организации образовательного процесса

Форма реализации образовательной программы *традиционная*.

Организационные формы обучения

Занятия шахматами традиционно основаны на трёх формах:

- индивидуальная,
- групповая,
- всем составом.

Состав группы – постоянный, учащиеся одного возраста.

Для реализации программы используется несколько форм занятий.

Вводное занятие — педагог знакомит учащихся с дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой, техникой безопасности, особенностями организации обучения.

Теоретическое занятие — изучение теоретических основ шахматной игры. Проводятся групповые, а также индивидуальные занятия.

Практические занятия — игра с соперником, педагогом (в сеансе одновременной игры). Используются приёмы обыгрывания, создаются игровые ситуации.

Занятие проверочное или тестовое позволяет педагогу оценить уровень учащегося и степень усвоения учебного материала.

Соревновательное занятие. Проводится турнир по определенной схеме с целью тренировки выдержки, самообладания, стойкости и упорства в экстремальной ситуации. Турниры также позволяют развить объективность в отношении к себе у учащегося и к ситуации. Особо стоит отметить те случаи, когда ребенок встречается за шахматной доской со взрослым соперником, который прививает учащимся умение вести себя в обществе, уважение к людям. Ведь шахматы, достаточно редкий вид спорта, где встречаются на равных люди разного возраста.

На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому учащемуся.

Наполняемость программы подобным увлекательным содержанием на различных этапах её реализации соответствует возрастным особенностям учащихся, способствует формированию личной культуры, здоровья учащихся через организацию здоровьесберегающих практик.

Под руководством педагога учащийся прочно осваивает пятиэтапную схему обдумывания и принятия решений:

1. Анализ позиции.
2. Общая оценка позиции.
3. Выбор плана.
4. Выбор хода.
5. Проверка выбранного хода и выполнение.

Эта схема мышления имеет универсальный характер и применяется для решения учебных, научных, экономических, военных и других задач.

Режим занятий:

1 год обучения – 4 часа в неделю (2 занятия в неделю по 2 часа).

Продолжительность одного академического часа – 40 минут. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Также предусмотрена возможность (частичного, полного) дистанционного обучения. Согласно приказу Минобрнауки РФ от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ», программа реализуется с применением электронного обучения. Виды, формы, средства дистанционного и электронного образования, используемые при реализации программы:

- видео по теме;
- текстовые файлы;
- учебные книги (электронный вариант учебников, учебно-методических пособий, справочников);
- программы для контроля и прохождения тестов;
- мультимедийные ресурсы;
- учебные наглядные пособия: электронные игры по темам программы.

1.2. Цели и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель: развитие у учащихся способности к мыслительной и творческой деятельности, выработки положительных качеств личности через занятия шахматами и шашками.

Задачи:

Обучающие:

1. знакомство учащихся с историей развития шахмат и шашек, теоретическими и практическими знаниями шахматно-шашечной игры, тактическими ударами, стратегическими приемами;
2. обучение правилами игры в шахматы и шашки;
3. обучение элементарным приемам игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле;

4. формирование и развитие навыков ведения шахматно-шашечной борьбы;
5. выявление способных и талантливых учащихся для дальнейшего совершенствования спортивного мастерства;
6. обучение учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы.

Развивающие:

1. развитие устойчивой мотивации к изучению шахматно-шашечного творчества;
2. развитие способности учащихся к саморазвитию, познанию и стремлению к творческому росту;
3. развитие инициативы, памяти, внимания, пространственное и логического мышления, индивидуальности, самостоятельности, понимания красоты шахматных этюдов и комбинаций;
4. развитие положительных личностных качеств: трудолюбие, усидчивость, целеустремленность, внимательность и доброжелательность;
5. формирование навыков здорового образа жизни;
6. развитие умения планировать свои действия, составлять последовательности ходов, планов борьбы, их корректировки, анализ ходов и фиксации в памяти этих вариантов.

Воспитывающие:

1. воспитание общекультурных компетенций: умение применять на практике полученные шахматно-шашечные знания, применять теорию на соревнованиях и турнирах, грамотно вести шахматно-шашечную борьбу;
2. воспитание и развитие интереса к шахматам и шашкам;
3. формирование дисциплины, чувства коллективизма, ответственности;
4. воспитание чувства уважения к партнёру, самодисциплины, умение владеть собой и добиваться цели, целеустремленности и трудолюбия;
5. воспитание устойчивости к неудачам, поражениям.

1.3. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.3.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации и контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат. Легенды о шахматах.	2	2	4	Опрос
2.	Шахматная доска.	7	7	14	Опрос,

	Вертикаль. Горизонталь. Диагональ.				задания, педагогическое наблюдение
3.	Правила игры. Шахматные фигуры и пешки. Ход и взятие. Ценность шахматных фигур.	18	30	48	Опрос, задания, педагогическое наблюдение
4.	Цель игры. Шах. Мат. Пат.	3	3	6	Опрос, задания, педагогическое наблюдение
5.	Начало партии - дебют. Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит.	12	12	24	Опрос, задания, педагогическое наблюдение
6.	Учебные партии. Нападение и защита. Правила поведения во время игры.	2	6	8	Опрос, задания, педагогическое наблюдение
7.	Миттельшпиль. Роль шахматных фигур в миттельшпиле. Мат на последней и предпоследней горизонтальных. Атака и защита.	5	9	14	Опрос, задания, педагогическое наблюдение
8.	Эндшпиль. Роль шахматных фигур в эндшпиле. Король и пешка против короля и пешки.	6	12	18	Опрос, задания, педагогическое наблюдение
9.	Турниры. Квалификационные турниры.	-	7	7	Турниры, соревнования
10.	Итоговое занятие. Диагностика.	1	-	1	Опрос
	Итого:	55	89	144	

1.3.2. Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат.

Легенды о шахматах.

Теория: Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Шашки и шахматы». Знакомство с шахматами. История возникновения шахмат. Знакомство с шахматной

доской и шахматными фигурами. Правила поведения на занятиях и режим занятий. Техника безопасности на занятиях. Знакомство с учащимися.

Практика: Просмотр видеофильма «О, шахматы!». Дидактическая игра «Белые и чёрные». Шахматные фигуры и их ходы.

2. Шахматная доска. Вертикаль. Горизонталь. Диагональ.

Теория: Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнёрами. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чёрные и Раскрашивание части листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска коричневым и жёлтым. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагонали. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Знакомство с латинскими буквами шахматной доски: А В С D E F G H. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей.

Практика: Просмотр видеофильма «О, шахматы!». Дидактическая игра «Белые и чёрные». Дидактическая игра «Цвет» (напольные шахматы).

Дидактическая игра «Кто у тебя в руке». Дидактическая игра «Загадки из тетрадки». Дидактическая игра «Куча мала». Дидактическая игра «Ряд».

Дидактическое задание «Ответь как в сказке сам без подсказки». Шахматные фигуры и их ходы. Собрать шахматную доску из вертикалей (вертикальных дорожек). Дидактические игры на напольной доске «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок».

Нарисовать на ладью на вертикали H, ферзь на вертикали D, короля на вертикали E. Раскрасить в клетчатой тетради чёрную диагональ из двух, трёх, четырёх клеток. Дидактические игры на напольной доске «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок».

Раскрасить на шахматной доске разным цветом горизонталь, диагональ и вертикаль. Задание собрать шахматную доску из вертикальных дорожек для ферзя, ладьи и пешки; из горизонтальных дорожек для ладьи и ферзя.

Словарная работа. Дидактическая игра «Узнай и раскрась цифру».

Дидактическая игра на напольной доске. Дидактическое задание: поставить шахматные фигуры в начальной позиции на напольной доске и назвать букву, обозначающую ту вертикаль, на которой она стоит. Написать в тетради буквы А В С D E F G H. Вопросы из шахматной шкатулки.

Шахматные пазлы. Дидактическая игра «Назови дорожки – вертикали, на которых стоят игрушки и шахматные фигуры».

3. Правила игры. Шахматные фигуры и пешки. Ход и взятие. Ценность шахматных фигур.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Под бой его ставить нельзя. Король. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура. Место коня в начальном положении. Конь – лёгкая фигура. Место пешки в начальном положении. Линейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка.

Практика: Упражнения на магнитной доске. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Мяч». Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Тренировочные игры. Запись ходов. Разыгрывание партий.

4. Цель игры. Шах. Мат. Пат.

Теория: Цель игры. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Мат в один ход. Мат ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Практика: Дидактическое задание «Мат в один ход». Дидактические задания «Шах или не шах». «Дай шах», «Дай двойной шах». Дидактические задания «Мат или не мат». Тренировочные игры. Запись ходов. Разыгрывание партий.

5. Начало партии - дебют. Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит.

Теория: Начало партии – дебют. Три главных правила дебюта. Первое правило дебюта: «В дебюте с первых же ходов за центр сражаться будь готов!». Второе правило дебюта: вначале кони и Слоны в борьбу за центр вступать должны!». Третье правило дебюта: опасно в центре Королю-то, пускай уходит он оттуда. Ход очень ловкий – рокировка. Роль шахматных фигур в дебюте. Роль Короля. Роль Коня в дебюте. Роль Слона в дебюте. Роль Ладьи в дебюте. Роль Ферзя в дебюте. Роль Пешки в дебюте. «Детский мат» в дебюте.

Практика: Тренировочные игры. Запись ходов. Разыгрывание партий.

6. Учебные партии. Нападение и защита. Правила поведения во время игры.

Теория: Учебные партии. Правила поведения во время игры. Нападение и защита.

Практика: Тренировочные игры. Запись ходов. Разыгрывание партий.

7. Миттельшпиль. Роль шахматных фигур в миттельшпиле. Мат на последней и предпоследней горизонталях. Атака и защита.

Теория: Роль Коня в миттельшпиле. Роль Слона в миттельшпиле. Роль Ладьи в миттельшпиле. Роль Ферзя в миттельшпиле. Роль Пешки в миттельшпиле.

Практика: Тренировочные игры. Запись ходов. Разыгрывание партий.

8. Эндшпиль. Роль шахматных фигур в эндшпиле. Король и пешка против короля и пешки.

Теория: Роль шахматных фигур в эндшпиле. Роль Короля. Роль Коня в эндшпиле. Роль Слона в эндшпиле. Роль Ладьи в эндшпиле. Роль Ферзя в эндшпиле. Роль Пешки в эндшпиле.

Практика: Тренировочные игры. Запись ходов. Разыгрывание партий.

9. Турниры. Квалификационные турниры.

Практика: Квалификационный турнир среди учащихся. Тренировочные игры. Запись ходов. Разыгрывание партий.

10. Итоговое занятие. Диагностика.

Теория: Проведение диагностики. Подведение итогов работы за учебный год. Награждение лучших учащихся.

1.4. Планируемые результаты

В результате реализации программы учащимися предполагается достижение определенного уровня теоретических и практических навыков игры в шахматы, а также развитие определенных качеств.

Личностные результаты:

1. имеет устойчивую мотивацию к изучению шахматно-шашечного творчества;
2. имеет способность к саморазвитию, познанию и стремления к творческому росту;
3. имеет логическое и пространственное мышление, память, внимание;
4. имеет положительные личностные качества: трудолюбие, усидчивость, целеустремленность, внимательность и доброжелательность;
5. имеет интерес к ведению здорового образа жизни;
6. имеет активную жизненную позицию;
7. имеет способность договариваться с соперником о правилах общения и поведения в игре и следует им.

Метапредметные результаты:

1. умеет планировать свои действия;
2. умеет составлять последовательность ходов в партии;
3. умеет корректировать план и ходы в партии;
4. устойчив к неудачам, поражениям;
5. умеет участвовать в коллективной деятельности;
6. умеет работать по предложенному плану и самостоятельно планировать свою деятельность.

Предметные результаты:

1. знает историю шахмат и шашек, великих гроссмейстеров;
2. знает и умеет применять основные принципы ведения шахматно-шашечной партии;
3. знает основные тактические удары;
4. имеет понятие о стратегии шахмат и шашек;
5. знает порядок проведения соревнований;
6. участвует в шахматно-шашечных соревнованиях и турнирах;
7. использует полученные теоретические знания в практике шахматно-шашечной игры.

К концу обучения по программе учащиеся должны

Знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- историю развития шахмат и шашек, великих гроссмейстеров;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур;
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- основные элементы позиции.

Уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график составляется ежегодно в августе-сентябре на предстоящий учебный год – в полном соответствии с расписанием и учебной нагрузкой каждой учебной группы.

Этап образовательного процесса	Сроки и количество отведенного времени
Продолжительности учебного года	36 недель
Продолжительность учебной недели	6 дней
Начало учебного года	1 сентября
Аттестация учащихся	Входная - сентябрь; промежуточная – декабрь, май; итоговая – май, по окончанию освоения образовательной программы
Окончание учебного года	31 мая

2.2. Условия реализации программы

2.2.1. Материально-техническое обеспечение

- светлый и просторный кабинет с хорошим освещением;
- столы и стулья, соответствующие возрасту детей;
- магнитно-меловая доска, необходимая для демонстрации наглядных пособий;
- аудио и видео аппаратура;
- компьютер с выходом в сеть «Интернет»;
- дидактические игры (лото, домино по изучаемым темам);
- фронтальный демонстративный материал;
- раздаточный демонстративный материал;
- демонстрационная шахматная доска с магнитными фигурами;
- наборы шахматных досок с фигурами;
- наборы «Русские шашки»;
- шахматные часы;
- рабочие тетради;
- решебник шахматных задач;
- шкаф для хранения инвентаря и шахматной литературы;
- печатные бланки для записи партий;
- письменные принадлежности.

2.2.2. Кадровое обеспечение

Пушкарёв Игорь Владимирович - педагог дополнительного образования.
Руководитель шахматного клуба «Ферзь» МБУДО ДЮЦ «Гармония» на базе МБОУ Тебисская СШ имени 75-летия Новосибирской области.

Общий стаж: 32 года

Педагогический стаж: 25 лет

Стаж по специальности: 2 года

Уровень образования: высшее, Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Новосибирский государственный педагогический университет», 1997 г.

Квалификация по диплому: квалификация «Инженер-педагог, преподаватель общетехнических и специальных дисциплин» по специальности «Профессиональное обучение».

Повышение квалификации:

2019 г., Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Новосибирской области "Татарский педагогический колледж" по программе "Содержание и организация деятельности педагога с детьми с особыми возможностями здоровья. Реализация ФГОС НОО обучающихся с особыми возможностями здоровья, ФГОС образования обучающихся с интеллектуальными нарушениями. Особенности работы с детьми с расстройством аутистического спектра" в объёме 108 часов.

2.3. Формы аттестации

Формы входной диагностики: педагогическое наблюдение, тест.

Промежуточная диагностика: предусмотрена в течение учебного года с целью выявления уровня освоения программы учащимися и корректировки процесса обучения. В качестве промежуточной диагностики применяются такие его формы, как анализ участия каждого учащегося в соревнованиях и турнирах, решение задач, наблюдение педагога.

Итоговая диагностика: призвана показать оценку уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по завершению обучения. Он проводится в форме анализа участия каждого учащегося в турнирах и соревнованиях различного уровня, тестирования.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

Для предъявления демонстрации образовательных результатов по программе используется:

- аналитическая справка по результатам мониторинга образовательного уровня учащихся;
- открытое занятие;
- турнир;
- соревнования;
- тестирование.

2.4. Оценочные материалы

Уровень обучения и развития учащихся отслеживается в течение всего срока реализации программы с помощью методов контроля. Используется тематический контроль после прохождения каждой темы. Проводятся тесты, опросы детей, предлагается выполнить практические работы. В программе предусмотрены различные формы организации усвоения знаний учащихся. Для этого в работе используются:

- дидактический материал;
- методические разработки педагога;

- дополнительная литература;
- интернет - источники.

Увидеть результаты достижений каждого ребёнка, помимо мониторинга, помогает педагогическое наблюдение, участие учащихся в соревнованиях и турнирах разного уровня (муниципальных, региональных).

№ п/п	Раздел программы	Форма контроля	Критерии оценки	Система оценки
1.	Вводное занятие	Устный опрос из 5 вопросов.	1 балл – 1 правильный ответ 2 балла – 2 правильных ответа 3 балла – 3 правильных ответа 4 балла – 4 правильных ответа 5 балла – 5 правильных ответа	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла – средний уровень освоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень освоения программы
2.	Шахматная доска. Вертикаль. Горизонталь. Диагональ.	Устный опрос из 5 вопросов. Задания из 5 задач.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла – средний уровень освоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень освоения программы
3.	Правила игры. Шахматные фигуры и пешки. Ход и взятие.	Устный опрос из 5 вопросов. Задания из 5 задач.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла –

	Ценность шахматных фигур.		ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	средний уровень усвоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень усвоения программы
4.	Цель игры. Шах. Мат. Пат.	Устный опрос из 5 вопросов. Задания из 5 задач.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла – средний уровень усвоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень усвоения программы
5.	Начало партии - дебют. Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит.	Устный опрос из 5 вопросов. Задания из 5 задач.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла – средний уровень усвоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень усвоения программы
6.	Учебные партии. Нападение и защита. Правила поведения во	Устный опрос из 5 вопросов. Задания из 5 задач.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла –

	время игры.		ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	средний уровень усвоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень усвоения программы
7.	Миттельшпиль. Роль шахматных фигур в миттельшпиле. Мат на последней и предпоследней горизонталях. Атака и защита.	Устный опрос из 5 вопросов. Задания из 5 задач.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла – средний уровень усвоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень усвоения программы
8.	Эндшпиль. Роль шахматных фигур в эндшпиле. Король и пешка против короля и пешки.	Устный опрос из 5 вопросов. Задания из 5 задач.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла – средний уровень усвоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень усвоения программы
9.	Турниры. Квалификационные турниры.	Педагогическое наблюдение.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла –

			ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	средний уровень усвоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень усвоения программы
10.	Итоговое занятие. Диагностика.	Устный опрос из 5 вопросов.	1 балл – 1 правильный ответ, 1 решённая задача 2 балла – 2 правильных ответа, 2 решённых задачи 3 балла – 3 правильных ответа, 3 решённых задачи 4 балла – 4 правильных ответа, 4 решённых задачи 5 балла – 5 правильных ответа, 5 решённых задач	0-2 балла – низкий уровень освоения программы; 3 балла – средний уровень усвоения программы; 4-5 баллов – высокий уровень усвоения программы

На всех занятиях осуществляется неукоснительный контроль за соблюдением санитарно – гигиенических требований и правил безопасности труда.

2.5. Методические материалы

2.5.1. Методы обучения

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-иллюстративный - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

Репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это - учебно-тренировочные партии, а также участие в шахматных турнирах, соревнованиях.

Исследовательский – овладение 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 обучающихся:

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

2.5.2. Алгоритм учебного занятия

Важной составной частью здоровьесберегающей работы педагога является рациональная организация самого занятия. Для успешного решения проблемы сохранения здоровья учащихся в рамках учебной деятельности, педагог уделять должное внимание грамотному построению каждого учебного занятия. Занятия по обучению игре в шахматы имеют четкую и логически выверенную структуру:

1. ***Вводный этап занятия*** – этап занятия, призванный заинтересовать, увлечь детей предстоящей деятельностью. Необходим для создания позитивного эмоционального фона, соблюдение техники безопасности.
2. ***Основной этап занятия*** – главный этап, на котором решаются все поставленные цели и задачи.
3. ***Заключительный (итоговый) этап*** – завершающий этап занятия, на котором подводится итог занятия, выясняется, что учащемуся понравилось и запомнилось, как он справился с поставленными задачами, научились ли применять на практике, постановка задач для самостоятельного обучения.

2.5.3. Педагогические технологии

При реализации программы используется педагогические технологии:

Технология группового обучения

Технология предполагает организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию. В шахматах эта технология очень актуальна и является основной, так как занятия всегда проводятся с группой. Особенности групповой технологии заключаются в том, что учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных поставленных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого ребенка.

Технология разноуровневого обучения

Технология заключается в практической реализации личностно-ориентированного подхода в обучении. Участвовать в освоении программы

может широкий контингент детей различного возраста, различных умственных и физических возможностей.

Технология игровой деятельности

Технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием. Обучение в форме игры является очень интересным, занимательным, но не всегда развлекательным. Дети младшего школьного возраста всю важную часть информации получают через игру, что делает данную технологию очень актуальной.

Технология коллективной творческой деятельности

В этой технологии достижение творческого результата является приоритетной целью. Технология предполагает такую организацию совместной деятельности учащихся, при которой все члены творческого объединения участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе общего дела. Мотивом деятельности детей является стремление к самовыражению и самоусовершенствованию. Широко используется игра, состязательность, соревнование. Учащиеся участвуют в коллективной творческой работе, результатом которой является выполнение определенного задания: например: коллективный разбор партий и их анализ.

Технология здоровьесберегающего обучения

Создание благоприятного психологического климата на занятиях способствует предупреждению утомления учащихся, проявляет стимул для раскрытия творческих возможностей каждого ребенка. Спокойная беседа, внимание к каждому, позитивная реакция на желание учащегося выразить и обосновать свою точку зрения, тактичное исправление допущенных ошибок, поощрение самостоятельной мыслительной деятельности помогают раскрытию способностей каждого ребенка.

2.5.4. Методические материалы

1. Сборник дидактических игр и заданий для учащихся. Автор: Пушкарёв И.В., 2019 г.
2. Методическая разработка «Словарь юного шахматиста». Автор: Пушкарёв И.В., 2019 г.
3. Определение уровня воспитанности (из методики диагностических программ, разработанных Н.П. Капустиным, М.И. Шиловой).
4. Диагностический материал уровня освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шашки и шахматы».

Раздел 3. Список литературы

3.1. Нормативно-правовые документы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматная школа» разработана как совокупность мер, планов, действий на основе следующих нормативно-правовых актов:

1. Конституцией РФ и учетом Конвенции ООН о правах ребенка (Сборник Международных договоров, 1993).
2. Концепция модернизации дополнительного образования детей Российской Федерации до 2020 года.
3. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
4. Национальный проект «Образование» - ПАСПОРТ УТВЕРЖДЕН президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей».
7. СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденный постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41
8. Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 03.07.2016) (с изм. и доп., вступ. в силу с 31.07.2016).
9. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».
10. Устав МБУДО ДЮЦ «Гармония» Чановского района Новосибирской области.
11. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
12. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - ПРИЛОЖЕНИЕ к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3.

3.2. Список электронных ресурсов и печатной литературы для педагога

1. Абрамов Л.Я., Зряженский Ю.М., Карахан Ю.И. Организация и судейство шахматных соревнований – М.: Физкультура и спорт, 1977 - 160 с. С ил.
2. Авербах Ю.Л. Что надо знать об эндшпиле. Серия: Библиотечка начинающего шахматиста. М. Физкультура и спорт. 1960г. 102с., ил.
3. Авербах, Ю. Л. Жизнь шахматиста в шахматной системе. Воспоминания гроссмейстера / Ю.Л. Авербах. - М.: Человек, 2012. - 320 с.
4. Васильков, Владимир Иванович. Шахматная школа Анатолия Карпова: метод. руководство к видеопособию для педагогов, тренеров и родителей / В.И. Васильков, С.В. Барканов, В.И. Краюшкин; Под общ. ред. А. Карпова. - М.: Просвещение, 2003. – 44 с.: ил.
5. Гулиев С. РШД. ВШМ. Владимир Крамник. Избранные партии 14-го чемпионата мира по шахматам / С. Гулиев. - Москва: Мир, 2015. - 343 с.
6. Интернет-сайт "Занимательные и методические материалы из книг Игоря Сухина: от литературных затей до шахмат" - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://suhin.narod.ru/chessuch2.htm> (10.09.2019).
7. Интернет-сайт «Шахматный клуб «Chess»» - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://xchess.ru> (10.09.2019).
8. Корниенко Н.А. Новая психология личности: Новосибирск: Изд-во НГПУ, 1995. – с. 530.
9. Корниенко Н.А. Психологические основы эмоционально-нравственного развития личности / Под ред. Г.В. Залевского; Томский институт образования Сибири, Дальнего Востока и Севера РАО. Новосибирск: Издательство НГПУ, 1996. – с. 379.
10. Лысенко С. Беседы с шахматным психологом / Сергей Лысенко. - Москва: Машиностроение, 2011. - 104 с.
11. Педагогическое сообщество «Урок.РФ» - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://урок.рф>. (05.09.2019).
12. Петрушина Н.М. Шахматные окончания для детей / Н.М. Петрушина. - М.: Феникс, 2014. - 202 с.
13. Петрушина Н.М. Шахматные окончания для детей / Н.М. Петрушина. - М.: Феникс, 2014. - 202 с.
14. Полугаевский Л. А. Рождение варианта / Л.А. Полугаевский. - М.: Физкультура и спорт, 2012. - 176 с.
15. Психология. Педагогика. Этика: Учебник для вузов/ О.В. Афанасьева, В.Ю. Кузнецов, И.П. Левченко и др.; Под ред. проф. Ю.В. Наумкина. – М.: Закон и право, ЮНИТИ, 1999. – 350 с.
16. Социальная сеть работников образования - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://nsportal.ru/> (30.08.2019).
17. Сухин И. Белые дома, вертикальные улицы: [вопр. преподавания шахмат в нач. шк. на Всерос. науч.-практ. конф. « Проблемы и перспективы развития шахматного образования в России», г. Элиста, 2009 г.] / И. Сухин // Учит. газ. - 2010. - 19 янв.(N 20). - С. 22.

18. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999 – 120 с.
19. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М: Поматур, 2000.- 320 с., ил.
20. Увлекательный мир шахматёнка: пособие для воспитателей / Елена Карпова, Любовь Громыко – Новосибирск:, 2018. – 152 с.: тип. – Апостроф.
21. Увлекательный мир шахматёнка: рабочая тетрадь/ Елена Карпова, Любовь Громыко – Новосибирск:, 2019. – 92 с.: тип. – Апостроф.
22. Увлекательный мир шахматёнка: решебник «мат в один ход» / Елена Карпова, Любовь Громыко – Новосибирск:, 2019. – 108 с.: тип. – Апостроф.
23. Учительский портал «Учителя.com» - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://uchitelya.com/> (15.09.2019).
24. Фишер Б. Бобби Фишер учит играть в шахматы / Бобби Фишер, Эдуард Гуфельд. - М.: Русский шахматный дом / Russian Chess House, 2014. - 278 с.
25. Халифман А. Дебют белыми по... (комплект из 16 книг) / А. Халифман. - М.: Гарде, 2012. - 235 с.
26. Эльконин Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах: Избранные психологические труды / Под ред. Д.И. Фельдштейна; Вступительная статья Д.И. Фельдштейна. – 3-е изд. – М.: Московский психолого-социальный институт, Воронеж: НПО «МОДЭК», 2001. – 416 с.

3.3. Список литературы для учащихся

1. Авербах Ю.Л. Путешествие в шахматное королевство / Ю.Л. Авербах, М.А. Бейлин. - 4-е изд., перераб. и доп. - М.: Терра-Спорт, 2000. - 255 с.: ил.
2. Авербах Ю. Л. Жизнь шахматиста в шахматной системе. Воспоминания гроссмейстера / Ю.Л. Авербах. - М.: Человек, 2012. - 320 с.
3. Багдасарова А.А. Учебник шахмат для самых маленьких / А.А. Багдасарова, Олег Андреевич Губенко. - Ессентуки: Б.и., Б.г. (1995). - 95 с.: ил.
4. Весела И. Шахматный букварь: доп. пособие для совмест. чтения детей и взрослых: [Пер. с чеш.] / И. Весела, Иржи Веселы. - Петрозаводск: Кругозор, 1994. – 109 с.: ил.
5. Габбазова А.Я. Учимся играть в шахматы: учеб. пособие / А.Я. Габбазова; Ульянов. гос. техн. ун-т. - Ульяновск: УлГТУ, 2002. – 95 с.
6. Горенштейн Р. Я. Подарок юному шахматисту : для начинающих: [Для мл. и сред. шк. возраста] / Р.Я. Горенштейн. - М.: Синтез: АО «Марвик», 1994. – 126 с.: ил.
7. Зак В. Г. Я играю в шахматы: веселое учеб. пособие для детей мл. шк. возраста / В.Г. Зак; Худож. В. Цикота. - 3-е изд., доп. - СПб.: Санта, 1994. -

- 216 с.: ил.
8. Казак А. А. Маленьким о шахматах [Текст] / А.А. Казак. - М.: Владос, 1994. - 18 с.
 9. Карпов А. Е. О, шахматы!: двадцать бесед о любимой игре / А.Е. Карпов, Евгений Яковлевич Гик. - М.: ГРАНД: Агенство «ФАИР», 1997. – 523 с.: ил.
 10. Костенюк А. К. Как стать гроссмейстером в 14 лет / А.К. Костенюк. - М.: ЭПИцентр: АЯКС, 2001. – 202 с.: ил.
 11. Лонгриг Д. Шахматы / Д. Лонгриг. - М.: АСТ, Астрель, 2015. - 256 с.
 12. Хенкин В. Л. Шахматы для начинающих: [Для сред. шк. возраста] / В.Л. Хенкин. - М.: Астрель: АСТ, 2002. - 219 с.: ил.
 13. Шахматы детям. - СПб. : Респекс, 1994. - 508 с.
 14. Шахматы. Энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1990.
 15. Шахматы: уроки для начинающих: Учеб. пособие / А.И. Кузнецов. - М.: Б.и., 1997. - 32 с.
 16. Юдович М. Занимательные шахматы / М. Юдович. - М.: Физкультура и спорт, 2012. - 232 с.

3.4. Список литературы для родителей

1. Костров В. В. Шахматный учебник для детей и родителей: в 2 ч. / В. Костров, Д. Давлетов. - СПб.: Литера, 2005 - . Ч.1. - 2005. - 126 с.: ил. Ч.2. - 2005. – 125 с.
2. Костров В. В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей: учеб. для 1-2 кл. нач. шк.[В 2 кн.] / В. Костров, Дж. Давлетов. - 6-е изд., испр. и доп. - СПб. : Литера, 2002 - . Ч.1 / В.В. Костров, Дж.А. Давлетов. - 2002. – 127 с.
3. Костров В. В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей: учеб. для 1-2 кл. нач. шк.В 2 кн. / В.В. Костров, Д.А. Давлетов. - СПб. : Литера, 2001 Ч.2 / Д.А. Давлетов. - 2001. – 150 с.
4. Костров В. В. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей: учеб. для 1-2 кл. нач. шк.В 2 кн. / В.В. Костров, Д.А. Давлетов. - 5-е изд., перераб. и доп. - СПб. : Ювента, 2001 - . Ч.1 / Д.А. Давлетов. - 2001. - 127 с : ил.
5. Смирнов В. Г. Научите меня играть в шахматы / В.Г. Смирнов. - Калининград: Росвест, 1995. - 127 с.
6. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких: кн.-сказка для совмест. чтения родителей и детей:[Для дошк. возраста] / И.Г. Сухин. - М.: Астрель : АСТ, 2000. - 279 с.: ил.
7. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране: занимат. пособие для родителей и учителей / И.Г. Сухин. - М.: Поматур, 2000. - 175 с: ил.
8. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М: Поматур, 2000.- 320 с., ил.

9. Шахматы детям. - СПб. : Респекс, 1994. - 508 с.
10. Шевченко С. «Белая ладья» служит детям: [Из опыта работы Дворца шахмат «Белая ладья» г. Славянска-на Кубани] / С. Шевченко // Нар. образование. - 1996. - N 2. - С. 73-73.

Приложения

Приложение №1

План воспитательной работы на 2019-2020 учебный год.

Тематический вечер «Жизнь шахматиста в шахматной системе», посвящённый жизни и творчеству Ю.Л. Авербаха.	Декабрь
Экскурсия в Чановский краеведческий музей	Март
Интеллектуальная игра «Мы – ПОБЕДИТЕЛИ!», посвященная 75 лет Победы в Великой Отечественной Войне	Май

Приложение №2

План воспитательной работы с родителями учащихся на 2019-2020 учебный год

Родительское собрание	Октябрь
Индивидуальные беседы и консультации	в течение года
Посещение родителями соревнований и турниров	в течение года
«Шахматный турнир семейных команд»	Декабрь
«Шахматный турнир семейных команд»	Февраль
«Шахматный турнир семейных команд»	Март
Итоговое родительское собрание	Май
«Шахматный турнир семейных команд»	Май

Приложение №3
Диагностический инструментарий
Определение уровня воспитанности
(из методики диагностических программ, разработанных
Н.П. Капустиным, М.И. Шиловой)

Цель: определение уровня воспитанности учащихся.

Инструкция: “Прочитайте вопросы анкеты и постарайтесь долго не задумываться. Ответьте на них, оценивая себя по 5-балльной шкале (расшифровка дана на доске)

- “0” - всегда нет или никогда.
- “1” - очень редко, чаще случайно.
- “2” - чаще нет, чем да, иногда вспоминаю.
- “3” - чаще да, чем нет, иногда забываю.
- “4” - всегда да, постоянно.

Долг и ответственность

1. Считаю для себя важным добиваться, чтобы коллектив моего объединения работал лучше. 5432
2. Помогаю педагогу в работе с младшими. 5432
3. Самостоятельно осваиваю некоторый материал. 5432
4. Участвую в мероприятиях. 5432

Бережливость

1. Бережно отношусь к мебели ДЮЦ «Гармония» (не рисую, не черчу на столах). 5432
2. Бережно отношусь к своей одежде (слежу за чистотой и опрятностью). 5432
3. Экономлю природные ресурсы (электроэнергию, воду, бумагу - до конца все использую). 5432
4. Берегу свое время, отведенное на занятия. 5432

Дисциплинированность

1. Знаю и соблюдаю правила, записанные в Уставе ДЮЦ «Гармония». 5432
2. Всегда внимателен(на) на занятиях, не мешаю слушать другим объяснения педагога. 5432
3. Участвую во внеклассных мероприятиях, проводимых в ДЮЦ. 5432
4. Осознаю свою ответственность за результаты работы в коллективе. 5432

Отношение к общественному труду

1. Своевременно и точно выполняю порученные мне задания. 5432
2. Принимаю участие в трудовых мероприятиях (уборке кабинета). 5432
3. Выполняю трудовые поручения педагога. 5432
4. Добросовестно выполняю все поручения. 5432

Коллективизм, чувство товарищества

1. Удовлетворен(а) отношением моих товарищей к другим объединениям. 5432
2. Готов(а) отстаивать интересы всего коллектива своего творческого объединения в других коллективах и общественных организациях. 5432
3. Готов(а) ответить за результаты своей работы и за результаты работы своих товарищей. 5432
4. Готов(а) помочь своим товарищам в трудную минуту. 5432.

Доброта и отзывчивость

1. Стремлюсь помочь другим учащимся, а также младшим в разрешении трудностей, возникающих перед ними 5432
2. Вежлив(а) со взрослыми, уступаю места старшим. 5432
3. Не реагирую на случайные столкновения в холле, помогаю младшим . 5432
4. Ко мне всегда можно обратиться за помощью. 5432

Честность и справедливость

1. Считаю, что необходимо отвечать за свои поступки. 5432
2. Честно сознаюсь, если что-то натворил(а). 5432
3. Осуждаю своего товарища, если он рассказал взрослому о проступке товарища без его присутствия при разговоре. 5432
4. Открыто и смело высказываю свое мнение перед любым коллективом. 5432

Простота и скромность

1. Говоря о своих успехах, не забываю об успехах товарищей. 5432
2. Понимаю, что человека уважают не за деньги. 5432
3. Иногда люблю похвастаться. 5432
4. Могу дружить с девочками и мальчиками другой национальности. 5432

Культурный уровень

1. Посещаю музеи, выставки не реже одного раза в год. 5432
2. Слежу за своей речью, не допускаю, чтобы при моем присутствии говорили грубо, некорректно, нецензурно. 5432
3. Соблюдаю правила поведения в общественных местах (в том числе в ДЮЦ). 5432
4. Читаю дополнительную литературу (рассказы, сказки, стихи). 5432.

Расчет делать по каждому пункту.

Результаты одного пункта складываются и делятся на 10 (максимальное кол-во баллов) $(3+4+3+4)/10$

Затем складываются показатели по всем пунктам и делятся на 9.

$(1+0,9+0,7+0,6+0,5+1+1+1+0,2)/9$

- До 0,5 – низкий уровень воспитанности
- 0,6- уровень воспитанности ниже среднего

- 0,7 -0,8 средний уровень воспитанности
- До 0,9 уровень воспитанности выше среднего
- 1- высокий уровень воспитанности

Затем складываются показатели каждого ребенка и делятся на количество учащихся, получаем уровень воспитанности коллектива творческого объединения.

Затем показатели сравниваются и делаются выводы.

- Низкий уровень: слабое, неустойчивое положительное поведение, которое регулируется в основном требованиями взрослых и другими внешними стимулами и побудителями, самоорганизации и саморегуляции ситуативны.
- Средний уровень: свойственна самостоятельность, проявление самоорганизации и саморегуляции, отсутствует общественная позиция.
- Хороший уровень: положительная самостоятельность в деятельности и поведении, общественная позиция ситуативна.
- Высокий уровень: устойчивая и положительная самостоятельность в деятельности и поведении, проявляется активная общественная и гражданская позиция.

Приложение №4

Диагностический материал уровня освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шашки и шахматы»

Входная диагностика

Цель: определение уровня развития интеллектуальных способностей ребенка и его склонности к игре шахматами и шашками.

Задачи:

- определение общего уровня развития ребенка;
- выявление природных способностей к игре шахматами.
- определение мотивации к занятиям.

Срок проведения: при поступлении в объединение.

Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.

Содержание

Теоретическая часть

Вопросы:

1. Умеешь ли ты играть в шахматы?
2. Умеешь ли ты играть в шашки?
3. Назови шахматные фигуры?
4. Какие правила ходов фигурами ты знаешь?
5. Ты сам принял решение заниматься шахматно-шашечными играми или тебе посоветовали старшие члены семьи?

Правильный ответ – 1 балл;

Неправильный ответ – 0 баллов.

Практическая часть

Игра «Снежный ком». Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.

Правильно названо 6 фигур – 5 баллов.

Правильно названо 4-5 фигур – 4 балла.

Правильно названо 3 фигуры – 3 балла.

Правильно названо менее 3 фигур – 2 и менее баллов.

Критерии оценки

Минимальный уровень – 0 - 4 балла. Ребенок имеет довольно низкий уровень интеллектуального развития, не проявляет интереса к занятиям. Не знает названия шахматных фигур, откуда они произошли.

Средний уровень – 5 - 8 баллов. Ребенок имеет средний уровень интеллектуального развития, не всегда четко и ясно выражает свои мысли, но проявляет живой интерес к игре в шахматы. Знает правила ходов фигурами, откуда они произошли, почему каждая фигура так называется.

Максимальный уровень – 9 - 10 баллов. Ребенок имеет высокий уровень интеллектуального развития. Четко и ясно выражает свои мысли, проявляет любознательность и заинтересованность. Знает правила ходов фигурами, откуда они произошли, почему каждая фигура так называется, а также владеет шахматной нотацией

Промежуточная диагностика

Цель: выявление уровня усвоения теоретических и практических знаний учащихся в соответствии с требованиями дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шашки и шахматы».

Задачи:

- определение степени усвоения теоретических знаний;
- определение степени овладения практическими навыками;
- определение мотивации к занятиям.

Срок проведения: декабрь.

Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.

Содержание

Теоретическая часть

Вопросы:

1. Что такое дебют?
2. Назови виды дебютов?
3. Какие правила игры в дебюте ты знаешь?
4. Что ты знаешь об истории создания дебютов?
5. На какие разделы делятся шахматы?

Правильный ответ – 1 балл;

Неправильный ответ – 0 баллов.

Практическая часть

Разыгрывание дебютных задач.

1 балл – 1 решённая задача.

2 балла – 2 решённых задач.

3 балла – 3 решённых задач.

4 балла – 4 решённых задач.

5 балла – 5 решённых задач.

Критерии оценки

Минимальный уровень – 0 - 4 балла. Учащийся имеет довольно низкий уровень интеллектуального развития, не запоминает правила игры в дебюте. Не знает названия шахматных дебютов, откуда они произошли.

Средний уровень – 5 - 8 баллов. Учащийся имеет средний уровень интеллектуального развития, запоминает лишь некоторые правила игры в дебюте и не может применить их на практике. Знает историю возникновения дебютов.

Максимальный уровень – 9 - 10 баллов. Учащийся имеет высокий уровень интеллектуального развития. Знает все правила игры в дебюте и успешно применяет их на практике. Знает историю возникновения дебютов.

Итоговая диагностика

Цель: выявление уровня усвоения теоретических и практических знаний учащихся и соответствие их требованиям дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шашки и шахматы».

Задачи:

- определение степени усвоения теоретических знаний и владение специальной терминологией;
- определение степени усвоения практическими навыками;

Срок проведения: апрель - май

Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.

Содержание

Теоретическая часть

Вопросы:

1. Что такое миттельшпиль?
2. Назови, как правильно атаковать короля противника в миттельшпиле?
3. Какие правила игры в миттельшпиле ты знаешь?
4. Что ты знаешь о тактических приемах?
5. Что такое план игры?

Правильный ответ – 1 балл;

Неправильный ответ – 0 баллов.

Практическая часть

Разыгрывание дебютных задач.

1 балл – 1 решённая задача.

2 балла – 2 решённых задач.

3 балла – 3 решённых задач.

4 балла – 4 решённых задач.

5 балла – 5 решённых задач.

Критерии оценки

Минимальный уровень – 0 - 4 балла. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль, но не знает правила игры в нем. Не может правильно начать атаку на короля противника. Знает лишь названия тактических приемов и не может применить их в партии. Не знает что такое план игры.

Средний уровень – 5 - 8 баллов. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль и знает правила игры в нем. Может правильно начать атаку на короля противника. Знает лишь названия тактических приемов и не может применить их в партии. Не знает что такое план игры.

Максимальный уровень – 9 - 10 баллов. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль и знает правила игры в нем. Может правильно начать атаку на короля противника. Знает названия тактических приемов и может применить их в партии. Знает, что такое план игры и может находить его в партии.

1 балл = 10%.

№ п/п	ФИО	Уровень освоения программы		
		Полностью освоена (70%-100%)	Частично освоена (50%-70%)	Не освоена (менее 50%)
1				
2				
3				

Итого: X учащихся освоили программу полностью;

X учащихся освоили программу частично;

X учащихся не освоили программу.

Приложение №5

Дидактические игры и задания для учащихся

1. Шахматная доска

1. В тетрадах в крупную клетку необходимо нарисовать шахматную доску, закрашивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.

2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Игру можно проводить в форме соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.

3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».

4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики (белого и черного цвета). Необходимо выложить из квадратов дорожки – горизонталь, вертикаль (чередую между собой белые и черные поля) или диагонали (состоятся диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).

5. В тетради, в заранее нарисованной шахматной диаграмме, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым – вертикаль, красным – диагональ.

6. Детям предлагается на демонстрационной шахматной доске заполнить центр фишками (магнитами).

7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов (крестиков, цветочков, звездочек и т.д.).

2. Шахматная нотация

1. **«Какой буквы не хватает?»**. Карточки с буквами алфавита располагаются на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске. Затем несколько букв из этого ряда убирается и детям предлагается найти недостающие буквы и поставить их на место.

2. **«Шахматное лото»**. Для каждого ребенка подготавливаются фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности ребенка). Правила игры такие же как в обычно лото – фишку надо поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.

3. **«Почта»**. На большом красочном конверте пишется «шахматный» адрес – например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз – это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.

4. **«Найди адрес».** Дети получают по несколько фишек с указанием «адреса» поля: необходимо поставить фишки на соответствующие им поля шахматной доски.

3. Шахматные фигуры

1. **«Найди фигуру».** На столе расставляются белые и черные шахматные фигуры, детям необходимо найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных.

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

3. **«Угадай-ка».** Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.

4. **«Снежный ком».** Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.

5. **«Черные и Белые пешки».** Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

6. **«Какой фигуры не стало».** В ряд расставляются несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать какой фигуры не стало.

7. **«Секретная фигура».** Все фигуры стоят на столе в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

8. **«Угадай».** Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

9. **Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки».** Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

10. **Подвижная игра: «Берегитесь пешки».** Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

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

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

13. **«Кто быстрее».** Детям предлагается посостязаться – кто быстрее

соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает ладьи, другой – слонов, третий – коней).

14. **«Куча мала».** Все шахматные фигуры лежат в куче. Педагог с закрытыми глазами берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно, открывает глаза и спрашивает детей: "Так?" Дети поправляют педагога. Затем меняются ролями.

15. **«Ряд».** Детям предлагается поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей.

16. **«Пирамида».** Предлагается детям построить пирамиду из ладей: на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у детей, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

17. **«Прятки».** В кабинете прячется несколько шахматных фигур. Дети должны найти их и назвать. Потом фигуры прячут дети.

18. **«Над головой».** Педагог называет какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны ее быстро найти и поднять над головой.

19. **«На стуле».** На стул ставится какая-нибудь шахматная фигура. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают дети. Счет идет до трёх и на счет "три" дети бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

20. **«Шахматный теремок».** Из деревянной шахматной доски делается "теремок". Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на "теремок" и уронить его, а остальные фигуры помогут "теремок" "построить" - поднять.

21. **«Шахматный колобок».** Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» - король, «баба» - ферзь, «заяц» - пешка, «лиса» - конь, «волк» - слон, «медведь» - ладья, а колобок - шарик или клубок. Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест - колобок от неё убежит.

22. **«Шахматная репка».** Садим «репку» - клубок. Около него ребенок по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «дед» - это король, «бабка» - ферзь, «внучка» - слон, «Жучка» - конь, «кошка» - ладья, «мышка» - пешка.

23. **«Белые и чёрные».** В беспорядке расставляются на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставляется в сторону одна из фигур, и говорится ее название и цвет. Например: «Белый ферзь». Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: «Чёрный король». Затем новую шахматную фигуру представляет педагог и т. д.

24. **«Убери такую же».** Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Педагог убирает одну из фигур в коробку. Просит ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и

т. д.

25. **«Полна горница».** Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Педагог предлагает ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

4. Начальная расстановка фигур

1. **«Мешочек».** Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

2. **«Что пропало?».** В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.

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

4. **«Король, найди свое место».** На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.

5. **«Путаница».** Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.

6. **«Пешки, в домики».** Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

7. **«Найди свое место».** Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой – за черных.

8. **«Кто быстрее составит фигуры».** Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

9. **«Фигуры в домики».** Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.

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

5. Ходы и взятие фигур

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

2. **«Разыгрывание позиций».** Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет одними фигурами, а второй – другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.

3. **«Цепочка».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

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

7. **«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

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

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

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

11. **«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

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

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

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

6. Цель шахматной партии

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

2. **«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

7. **«Рокировка».** Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Приложение №6
Дидактические игры и задания для учащихся

«**Шах или мат**». Шах или мат черному королю?

«**Мат или пат**». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

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

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

«**Ограниченный король**». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

«**Объяви мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

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

«**Объяви мат в два хода**». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«**Сделай ничью**». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«**Выигрыш материала**». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

«**Мат в 1 ход**». «Поставь мат в 1 ход не рокированному королю», «Поставь детский мат» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

«**Защита от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход.

«**Выведи фигуру**». Здесь определяются, какую фигуру, на какое поле лучше развить.

«**Поставь детский мат**», «**Мат в 1 ход**», «**Защитись от мата**», «**Выведи фигуру**».

«**Ограниченный король**». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

«**Поставить мат в 1 ход «повторюшке**». Требуется объявить мат противнику, которые слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в 2 хода**». В учебный положениях белые начинают и дают мат в 2 хода.

«**Выигрыш материала**», «**Накажи «Пешкоеда**». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«**Можно ли побить пешку?»**. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«**Захвати центр**». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«**Можно ли сделать рокировку?»**. Требуется определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«**В какую сторону можно рокировать?»** В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

«**Чем бить черную фигуру?»** Требуется выполнить взятие, позволяющее

избежать сдвоение пешек.

«Сдавай противнику пешки». Требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Требуется провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

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

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

Приложение №7
СЛОВАРЬ ЮНОГО ШАХМАТИСТА

А

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.

Б

Белые — 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.

В

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 «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего

первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

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.

Д

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

Дебют — 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).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

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).

Ж

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.

З

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

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

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

И

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

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

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

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

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

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

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

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

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

Л

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 — своеобразный 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 Легалья»).

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

М

Мат — шах, от которого нет защиты. Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

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

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

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

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

Н

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.

О

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.

П

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. п.

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.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

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

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

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

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

С

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.

Т

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

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

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия.

Выиграл темп

— значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

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

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

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

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

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран.

Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы 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.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

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

Х

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

Ц

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.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

Ш

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.

Э

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 оговаривается.

Эндшпиль (от нем. Endspiel — «конец игры») — заключительная часть шахматной или шашечной партии. Провести границу, отделяющую середину шахматной партии (миттельшпиль) от конца (эндшпиля), возможно не всегда.