

ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ДУБРОВСКОГО РАЙОНА

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Дубровская №2 средняя общеобразовательная школа

242750, Брянская область, Дубровский район,

р.п. Дубровка, 1-й Микрорайон, д.2

тел. 8-(48332) 9-24-05, e-mail: dbsch2@inbox.ru

ОГРН 1023201737525, ИНН/КПП 3210003356 / 324501001

Принята
на заседании
педагогического совета
от « 31 » августа 2021 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
МБОУ Дубровской №2 СОШ
 В. М. Фирсенков
Приказ № 67
от « 31 » августа 2021

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы для начинающих»**

Возраст обучающихся: 7 -10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель:

педагог дополнительного образования:

Новялис Андрей Брониславович

р.п. Дубровка

2021-2022 учебный год

**Лист изменений и дополнений к
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Шахматы для начинающих»**

Дата	Вносимые изменения и дополнения

«Согласовано»

Зам. директора по УВР _____ (М. В. Мамичева)

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы для начинающих» - программа физкультурно-спортивной направленности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы для начинающих» разработана в соответствии с нормативными документами:

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

- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- СанПиН 2.4.4.3172-14 от 04.07.2014 г. (зарегистрировано в Минюсте России 20.08.2014, регистрационный № 33660).

- Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 (II часть).

- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

- Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование» от 01.10.2018 г.

- Устав муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Дубровская №2 средняя общеобразовательная школа.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы для начинающих» разработана на основе:

1. "Шахматы, первый год" И.Г.Сухина
2. «Как научить шахматам» А.К. Костенюк

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий. Большое значение сейчас приобретает способность быстро разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Значимую

роль в формировании логического и системного мышления у детей играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня их интеллектуального развития, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Игра для младших школьников - ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится, развивается и растет. Игра дает ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир, воспитывает находчивость, сообразительность, умение рассчитывать время, приучает ребенка к дисциплинированности, объективности.

Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка. Для ребёнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания.

Игра в шахматы способствует формированию основных компетенций у обучающихся, обеспечивает более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Новизна программы состоит в организованной игровой деятельности, использовании приема обыгрывания учебных заданий, создании игровых ситуаций. В игровой форме обучающиеся знакомятся с историей развития шахмат, узнают о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах.

Отличительные особенности программы

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен детям 7-10 летнего возраста. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, игровых ситуаций. Программа охватывает основные разделы: правила игры, мат одинокому королю, тактика, дебют, эндшпиль, шахматная партия. Каждый раздел рассчитан на определённое количество занятий и часов. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучающиеся могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, сравнивать, анализировать, планировать, ставить цели и стремиться к их реализации.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы для начинающих» ориентирована на обучающихся 7-10 лет.

Программа адресована обучающимся, не имеющим навыков игры в шахматы, и призвана помочь им получить основные знания по предмету.

Комплектование группы происходит без предварительного отбора, по желанию. Специальных шахматных знаний при этом не требуется. Занятия проводятся с учетом психофизиологических возможностей обучающихся и их возрастных особенностей.

Особенности возраста

Дети в возрасте 7-10 лет эмоциональны, отзывчивы, активно взаимодействуют со сверстниками и взрослыми, участвуют в совместных играх. У них увеличивается объем памяти, что позволяет им непроизвольно запомнить достаточно большой объем информации, складываются интеллектуальные предпосылки к учебной деятельности. Наиболее интенсивно развиваются: восприятие, внимание, способность анализировать, осознание времени, наглядно-образное мышление и чувство ответственности.

Эти процессы располагают к началу занятий шахматами. Возраст 7-10 лет важный в жизни ребенка и требует внимательности и теплого отношения к развитию маленького человека.

Уровень освоения программы: ознакомительный.

Объем программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы, - 72 часа (2 часа в неделю).

Срок освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы для начинающих» рассчитана на 1 год обучения.

Формы обучения и виды занятий

Форма обучения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы для начинающих» - очная. Программа реализуется в сетевой форме.

Виды занятий: теоретические: беседа с объяснением материала и показом позиций на доске; практические: игра, дидактическая игра (приложение №1), тренировочные игры, турниры.

Формы организации учащихся на занятиях: индивидуальные (выполнение заданий, решение проблем), групповые и коллективные (игровая деятельность), фронтальные (одновременная работа со всеми обучающимися).

Наполняемость учебной группы по годам обучения:

1 год – не менее 15 человек.

Режим занятий

Периодичность занятий – 1 раз в неделю.

Продолжительность каждого занятия – 45 минут.

10 минут – перерыв между занятиями.

Расписание занятий

Понедельник – 13.30 -15.10

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития младших школьников посредством игры в шахматы.

Задачи:

предметные

- научить использовать основные шахматные термины;
- ознакомить с историей шахмат;
- обучить основам шахматной игры;
- научить решать элементарные шахматные задачи;
- обучить элементам шахматной стратегии и тактики;
- обучить правилам игры;

метапредметные

- формировать устойчивый интерес обучающихся к игре в шахматы;
- развить аналитическое, логическое мышление, внимательность, память, усидчивость;
- развивать морально-волевые и физические качества;
- развивать тактические навыки;

личностные

- воспитывать нравственные качества: взаимовыручку, доброжелательность, трудолюбие;
- воспитывать уважение к партнеру;
- воспитывать самодисциплину, ответственность;
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

1.2. Содержание программы

Учебный план

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теоретических	практических	
1.	Введение в программу	1	1	-	Беседа, опрос
2.	История шахмат	1	1	-	Беседа
3.	Правила игры	26	11	15	

	3.1. Шахматные фигуры	2	1	1	опрос
	3.2. Шахматная доска	1	1	-	Наблюдение
	3.3. Шахматная расстановка фигур, фланги и центр	1	1	-	Наблюдение
	3.4. Ходы и взятие фигур	6	1	5	наблюдение контрольное задание
	3.5. Шах - угроза королю	2	1	1	Наблюдение
	3.6. Мат - конец игре	2	1	1	Наблюдение
	3.7. Пат - это ничья	2	1	1	Наблюдение
	3.8. Другие случаи ничьей	2	1	1	опрос
	3.9. Превращение пешки	2	1	1	Наблюдение
	3.10. Взятие на проходе	2	1	1	Наблюдение
	3.11. Рокировка	2	1	1	Наблюдение
	3.12. Шахматная нотация	2	-	2	контрольное задание
4.	Мат одинокому королю	6	2	4	
	4.1. Мат двумя ладьями	2	2	-	Наблюдение
	4.2. Мат ферзем	2	-	2	Наблюдение
	4.3. Мат ладьей	2	-	2	Наблюдение
5.	Тактика	10	4	6	
	5.1. Вскрытый шах	2	1	1	Наблюдение
	5.2. Двойной шах	2	1	1	Наблюдение
	5.3. Вилка	2	1	1	Наблюдение
	5.4. Связка	4	1	3	Опрос Решение задач
6	Дебют	12	4	8	
	6.1. Общие правила дебюта	2	1	1	Наблюдение
	6.2. Как развивать фигуры и пешки	4	1	3	Наблюдение
	6.3. Превосходное знакомство с дебютами	4	1	3	Наблюдение
	6.4 «Детский мат»	2	1	1	Контрольные задания
7.	Эндшпиль	4	2	2	
	7.1. Законы эндшпиля	2	1	1	Наблюдение
	7.2. Два общих правила в эндшпиле	2	1	1	Наблюдение
8.	Типовые матовые финалы	2	1	1	Опрос
9.	Этюды и задачи	4		4	Наблюдение, анализ результатов
10	Соревнования	4		4	Беседа, анализ результатов

11	Промежуточная аттестация	1		1	Викторина, контрольные задания
	Итоговое занятие	1		1	Наблюдение
	Итого:	72	26	46	

Содержание учебного плана

1. Введение в программу

Теория Шахматы - занимательная игра. Знакомство обучающихся с шахматным королевством. Цели и задачи программы.

Техника безопасности. Правила поведения на занятиях.

2. История шахмат

Теория Рассказ об истории шахмат. Происхождение шахмат. Легенда о радже и мудреце.

3. Правила игры

3.1. Шахматные фигуры

Теория Белые и чёрные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

Практика Отработка практических навыков. Дидактические игры.

"Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности". «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Волшебный мешочек», «Угадай», «Что общего?».

3.2. Шахматная доска

Теория Понятие «Шахматная доска». Расположение доски между партнерами. Белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ.

Центр доски. Количество полей в центре.

Дидактические задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

3.3. Шахматная расстановка фигур, фланги и центр

Теория Начальное положение фигур. Правило «Ферзь любит свой цвет», «Королевские и ферзевые фланги». Центр – середина доски.

3.4. Ходы и взятие фигур

Теория Ход – передвижение фигуры с одной клетки на другую. Нападение – создание угрозы взятия неприятельской фигуры. Взятие – ход на поле, занятое неприятельской фигурой. Правило: «Взялся за фигуру – ходи ею».

Ходы шахматных фигур.

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи. Диаграмма и ее решение. Шахматные позиции.

Слон. Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.

Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ферзя.

Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против

ферзя, ладьи, слона, сложные положения. Легкая фигура – конь. Ход коня – буква «Г». С белого поля на черное.

Пешка. Место пешки в начальном положении. Особенности пешки. Пешечные заповеди. Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения. Правила шахматной игры.

Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Партия.

Практика Отработки практических навыков. Дидактические игры: «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Шахматный турнир в объединении.

3.5. Шах – угроза королю

Теория Шах – особенный ход. Три способа защиты от шаха: -сбить фигуру, которая напала на короля; -уйти – передвинуть короля на соседнее поле; -защититься – поставить между королём и нападающей фигурой свою фигуру.

Практика Отработка практических навыков. Шах от разных фигур и три способа защиты от шаха. Игра с партнёром.

3.6. Мат – конец игре

Теория Мат – неотразимое нападение на короля. Примеры матования короля различными фигурами.

Практика Отработка практических навыков. Дидактические задания. Игра с партнёром.

3.7. Пат – это ничья

Теория Понятие «Пат». Позиции, в которых одной из сторон поставлен пат.

Практика Отработка практических навыков. Дидактические задания. Игра с партнёром.

3.8. Другие случаи ничьей

Теория Ничья – итоговый результат партии, в которой нет победителя.

Основные случаи. Согласие на ничью по требованию одной из сторон. Вечный шах. Пат. Троекратное повторение ходов или позиций. Правило 50-ти ходов.

Практика Отработка практических навыков, дидактические задания. Игра с партнёром.

3.9. Превращение пешки

Теория Поле превращения – поле, на котором пешка превращается в фигуру. Превращение пешки считается за 1 ход.

Практика Отработка практических навыков. Дидактические задания.

3.10. Взятие на проходе

Теория Правило «Взятие на проходе». Два основных условия. Понятие «битое поле».

Практика Отработка практических навыков. Дидактические задания. Игра с партнёром.

3.11. Рокировка

Теория Понятие «Рокировка». Короткая и длинная рокировки. Ограничения для совершения рокировки.

Практика Отработка практических навыков. Дидактические задания. Игра с партнёром.

3.12. Шахматная нотация

Теория Шахматная нотация – специальная система знаков. Обозначение горизонтальных и вертикальных линий. Произношение шахматных букв.

Обозначение шахматных фигур. Обозначение ходов: короткая рокировка, длинная рокировка, взятие фигуры.

Дополнительные обозначения. Запись взятия пешкой. Полная и краткая нотация.

Практика Отработка практических навыков. Дидактические задания по шахматной нотации.

4. Мат одинокому королю

4.1. Мат двумя ладьями

Теория Линейный мат. Типичные матовые позиции. Шаги матования, советы при матовании.

Практика Отработка практических навыков. Решение задач.

4.2. Мат ферзем

Теория Первый способ матования. Три последовательных шага.

Второй способ матования.

Практика Отработка практических навыков. Решение заданий.

4.3. Мат ладьей

Теория Мат ладьей (первый способ). Оппозиция. Цугцванг. Выжидательный ход.

Мат ладьей (второй способ).

Практика Отработка практических навыков. Решение заданий.

5. Тактика

5.1. Вскрытый шах

Теория Тактический приём. Комбинация. Жертва. Вскрытый шах – нападение вскрываемой фигуры на короля.

Практика Отработка практических навыков. Решение заданий.

5.2. Двойной шах

Теория. Двойной шах – ход, при котором короля одновременно атакуют две фигуры.

Практика. Отработка практических навыков. Решение заданий.

5.3. Вилка

Теория. Двойной удар – это одновременное нападение фигурой на две неприятельские. Вилка – когда нападает конь или пешка.

Королевская вилка – нападение на короля и ферзя.

Практика. Отработка практических навыков. Решение заданий.

5.4. Связка

Теория Связка – нападение на фигуру, за которой по линии нападения находится другая фигура. Связанная фигура. Абсолютная и относительная связки.

Практика Отработка практических навыков. Решение заданий.

6. Дебют

6.1. Общие принципы дебюта

Теория Три стадии шахматной партии. Начало игры – дебют. Правильное начало игры и дебюта. Середина – миттельшпиль. Окончание – эндшпиль. Принципы дебюта: контроль над центром, быстрое развитие фигур и безопасность короля.

Практика Отработка практических навыков. Развитие фигур (8-10 ходов).

Варианты начала партии. Три правила дебюта. Рассмотрение позиций и анализ выполнения принципов дебюта.

6.2. Как развивать фигуры и пешки

Теория Занятия центра пешками. Лёгкие фигуры: кони и слоны. Тяжёлые фигуры ладья и ферзь. Король. Рокировка.

Практика Отработка практических навыков. Решение заданий.

6.3. Первоначальное знакомство с дебютами

Теория Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Гамбит – начало партии с жертвой материала.

Практика Итальянская партия. Сицилианская защита. Ферзевый гамбит. Решение заданий.

6.4. «Детский мат»

Теория «Детский мат» - лёгкий способ объявить мат в дебюте. Защита от «детского мата».

Практика Рассмотрение позиций с «детским матом» и защитой от него. Контрольные задания.

7. Эндшпиль

7.1. Законы эндшпиля

Теория Эндшпиль – заключительная стадия шахматной игры. Введение в бой короля. Образование проходных пешек и проведение их в ферзи.

Практика Отработка практических навыков. Решение заданий.

7.2. Два общих правила в эндшпиле

Теория Общие правила. При материальном преимуществе надо менять фигуры, а не пешки. При игре на ничью надо менять пешки, а не фигуры.

Практика Отработка практических навыков. Решение заданий. Коллективный разбор ситуаций на доске. Игра с партнёром.

8. Типовые матовые финалы

Теория Ознакомление с конечными матовыми позициями. Маты ферзем, ладьей, слоном, конём, пешкой.

Практика Отработка практических навыков. Турнир на лучшего игрока. Коллективный разбор ситуаций на доске.

9. Этюды и задачи

Практика

Отработка практических навыков. Игра всеми фигурами из начального положения. Решение простейших шахматных задач и этюдов. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.

10. Соревнования

Практика Участие в соревнованиях, турнирах – не менее 4-х раз в год. Участие в турнирах: в объединении, первенстве школы, первенстве района.

11. Промежуточная аттестация

Практика Викторина. Выполнение контрольных заданий.

12. Итоговое занятие

Практика Подведение итогов работы объединения. Шахматный турнир на лучшего игрока.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты

Формирование у обучающихся:

- нравственных качеств: взаимовыручки, доброжелательности, трудолюбия;
- уважение к партнеру;
- самодисциплины, ответственности;
- волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальных учебных действий:

- формирование устойчивого интереса обучающихся к игре в шахматы;
- развитие аналитического, логического мышления, внимательности, памяти, усидчивости;
- контроль и оценка своих действий как по результату, так и по способу действия;
- умение вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности;
- формирование действий по организации и планированию учебного сотрудничества с учителем и сверстниками, умений работать в группе и приобретению опыта такой работы, практическому освоению морально-этических и психологических принципов общения и сотрудничества;

-практическое освоение умений игры в шахматы, составляющих основу коммуникативной компетентности: ставить и решать многообразные коммуникативные задачи; действовать с учётом позиции другого и уметь согласовывать свои действия; владеть нормами и техникой общения;

-развитие речевой деятельности, приобретению опыта использования речевых средств для регуляции умственной деятельности, приобретению опыта регуляции собственного речевого поведения как основы коммуникативной компетентности.

Познавательные универсальные учебные действия:

-приобретение теоретических знаний и практических навыков в игре;

-освоение новых видов деятельности: дидактические игры и задания, игровые упражнения.

- сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы;
- сформированы волевые качества и самостоятельность.

Предметные результаты

Обучающиеся узнают:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат, дебют, эндшпиль, рокировку;
- названия шахматных фигур;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- правила шахматной игры (ходы фигур, сложные правила);
- устную шахматную нотацию;
- тактические приемы: связка, двойной удар, вилка,
- вскрытый шах, двойной шах;
- как начинать партию. Детский мат.

Обучающиеся научатся:

- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи;
- правильно делать ходы;
- доигрывать партию до логического конца;
- ставить мат в один ход;
- правильно разыгрывать 8-10 ходов в начале шахматной партии;
- расставлять позицию, пользуясь шахматной нотацией.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы для начинающих»

Период обучения по программе - 1 год

Год обучения по программе	Продолжительность учебного года			Количество учебных часов	Режим занятий (периодичность и продолжительность)	Сроки проведения аттестации
	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель			
1 год	сентябрь	май	36	72	1 раз в неделю по 2 часа, продолжительность 45 минут	декабрь (промежуточная), май (итоговая)

Зимние каникулы: с 28 декабря по 9 января.

Летние каникулы: с 1 июня по 31 августа.

Праздничные (нерабочие) дни: 4 -7.11.2021, 31.12.2021-9.01.2022, 23.02 2022, 5.03.-8.03.2022, 30.04-3.05.2022, 7.05.-9.05. 2022

2.2. Условия реализации программы

Для занятий необходим учебный кабинет со столами и стульями по возрасту обучающихся. Помещение должно отвечать требованиям санитарных норм и правил техники безопасности для полного состава группы.

Оборудование:

- комплекты шахмат и досок;
- демонстрационная настенная доска с комплектом шахматных фигур;
- шахматные часы;
- шахматная литература,
- тетради, ручки.

2.3. Формы аттестации

В ходе реализации дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы для начинающих» используются следующие формы аттестации: теоретические задания, викторина, соревнование, турнир.

Важнейшей функцией управления педагогическим процессом является контроль, определяющий эффективность учебной работы на всём её протяжении. Результативность обучения по программе определяется и оценивается по балльной системе – «низкий уровень», «средний», «высокий».

Входной контроль осуществляется в начале обучения в виде наблюдения и устного опроса.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии путём устного опроса, решения практических задач определённой сложности, создания проблемных ситуаций, в виде заданий на изученные темы из практических партий и теоретического опроса, решений задач и этюдов, а также в виде турнира.

Итоговый контроль проводится в конце обучения в виде выполнения теоретических заданий, викторины.

Мониторинг уровня развития умений и навыков

Критерии уровня развития обучающихся первого года обучения

Высокий: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве».

Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку.

Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух.

Знает, различает и называет шахматные фигуры.

Знает ходы шахматных фигур и их отличия.

Понимает важность первых ходов.

Имеет понятие о приёмах взятия фигур.

Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе.

У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение.

Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число.

Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук.

Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ.

Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.

Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат».

Умеет записывать шахматные партии.

Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов.

У ребенка развито логическое мышление.

Средний: ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

Низкий: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

2.4. Оценочные материалы

Среди оценочных материалов в организации образовательной деятельности обучающихся объединения дополнительного образования «Шахматы для начинающих» применяются теоретические задания (Приложение №2).

2.5. Методические материалы (Приложение №1)

- теоретическое задание №1 для проведения текущего контроля 1 полугодие;
- теоретическое задание №2 для проведения итоговой аттестации;
- викторина.

2.6. Список литературы

для педагога

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 1972 г.
2. Калининченко Н.М. Краткий курс дебютов для начинающих – М, : издательство «Калининченко», 2020г.
3. Костылев А.Н. Учителю о шахматах. Пособие для учителя. – М, Просвещение, 1986г.
4. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
5. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
9. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
11. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с
12. Трофимова А.С., Детский шахматный учебник – Ростов; Феликс 2017г.

для обучающихся

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А. Путешествие в шахматное королевство. – М., 2000.
2. Бретт Н. Как играть в шахматы – М.: Слово, 1999.
3. Горенштейн Р.Я. Подарок юному шахматисту. – М.: Синтез, 1994.
4. Давыдюк С.И. Начинаящим шахматистам. Упражнения. Партии. Комбинации. - Минск: Польша, 1994 .
5. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. М., 1991.
6. Конотоп В.А., Конотоп С.В., Тесты по тактике для начинающих шахматистов. – Краснодар: Кубанькино, 2005.
7. Мацукевич А.А. Шахматные правила – М.: Астрель, 2007.
8. Нестеров Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: РИПДЛ-Классик, 2006.
9. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. М., 2001.

Дидактические игры

«Узнай фигуру»

Задачи: Развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её, находить фигуру по словесному указанию («найди колючего слона», «гладкого коня»).

«Шахматные прятки»

Задачи: Закреплять знание шахматных фигур и их отличительные признаки – название, как ходят; учить детей придумывать и отгадывать загадки.

«Шахматный теремок»

Задачи: Закрепить знание шахматных фигур и их отличительные признаки.

Описание. Сделайте из деревянной шахматной доски «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.

«Мешочек»

Задачи: Закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске.

Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Горизонталь».

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

«Вертикаль».

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

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

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

«Угадай-ка».

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

«Секретная фигура».

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

«Угадай».

Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?».

Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая».

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

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

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

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

«Перехитри часовых».

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

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

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

«Захват контрольного поля».

Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Атака неприятельской фигуры»

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

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

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

Дидактические задания

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«**Защита от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторюшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?**». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«**Чем бить фигуру?**». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

«**Мат в два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

«**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

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

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

«**Выигрыш или ничья?**». 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 нужно добиться ничьей.

«**Самый слабый пункт**». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

Оценочные материалы

Теоретическое задание №1 для проведения текущего контроля 1 полугодие

1. В какой стране появились шахматы? _____
2. Как называются белые и чёрные клеточки на шахматной доске? _____
3. Какие три вида линий есть на шахматной доске? _____
4. По каким линиям ходит ладья? _____
5. По какой линии ходит слон? _____
6. Как ходит конь? _____
7. Что такое шах? _____
8. Что такое мат? _____
9. Что такое пат? _____
10. Когда можно делать рокировку? _____
11. Когда нельзя делать рокировку? _____
12. Когда партия заканчивается в ничью? _____
13. Как называется мат двумя ладьями? _____
14. Как называется противостояние королей? _____
15. При помощи какого правила можно узнать, догонит ли король проходную пешку? _____

Теоретическое задание №2 для проведения итоговой аттестации

1. Что такое двойной удар? _____
2. Какая фигура называется связанной? _____
3. Что такое шахматная нотация? _____
4. Какими буквами обозначены вертикали на шахматной доске? _____
5. На какой вертикали стоит король в начале партии? _____
6. Окончание «Король и пешка против короля» выиграно? (при правильной игре обеих сторон) _____
7. Что такое дебют? _____
8. Назовите три закона дебюта. _____
9. Какие ошибки в дебюте совершают начинающие шахматисты? _____
10. Какими фигурами ставится «детский» мат и во сколько ходов? _____

Викторина

1.Какая фигура всегда остаётся на доске до конца игры?

А) Ферзь Б) Король В) Пешка

2. Каким столовым прибором называется одновременное нападение на две и больше фигуры?

А) Ложка Б) Вилка В) Нож

3. Что означает зевок в шахматах?

А) Шахматист хочет спать Б) Шахматисту не хватает воздуха
В) Шахматист просмотрел отличный ход или нечаянно потерял фигуру.

4.В какой стране придумали шахматы?

А) В Китае Б) В России В) В Индии

5.Как звали богиню, покровительницу шахмат?

А) Артемида Б) Афродита В) Каисса

6.Что получает король в конце игры?

А) Щелчок по носу Б) Шах В) Мат

7.Как называется система записи шахматной партии?

А) Нотная грамота Б) Нотация В) Шифровка

8.Как называются самые крупные шахматные соревнования на планете?

А) Турнир Б) Соревнование В) Олимпиада

9.Как называется острая нехватка времени у игрока?

А) Цугцванг Б) Цейтнот

10.Как называется самое высокое звание, которое дают шахматистам?

А) Мастер Б) Кандидат в мастера В) Гроссмейстер

11.В каком случае шахматы называют быстрыми или активными? Когда на партию для каждого игрока отводится:

А) 2,5 часа Б) 1 час В) 30 минут

12.Как по другому можно назвать шахматную партию?

А) Комбинация Б) Оборона В) Игра, поединок

13. Фигуры какого цвета всегда начинают партию первыми?

А) Чёрные Б) Белые

14.Как называется одновременный ход короля и ладьи?

А) Манёвры Б) Ловушка В) Рокировка

15.Какие фигуры разного цвета никогда не встречаются в игре?

А) Ладьи Б) Слоны разнопольные В) Пешки

Ответы:

1. Король всегда остаётся на доске до конца игры.
2. Вилка - так называется нападение одной фигуры на две или несколько.
3. Если игрок просмотрел отличный ход или потерял нечаянно фигуру, это невнимание к игре называется зевок.
4. Шахматы придумали в Индии.
5. Покровительницу шахмат, греческую богиню звали Каисса.
6. В конце игры король получает мат (шах, это ещё не конец игры).
7. Система записи шахматной партии называется нотация. Если игра идёт по переписке, то такая запись называется цифровой нотацией.
8. Самые крупные шахматные соревнования на планете называются Олимпиадой.
9. Острая нехватка времени – Цейтнот (цугцванг – когда игроку приходится делать невыгодный для него ход).
10. Самым высоким званием для шахматиста является звание Гроссмейстера.
11. Быстрыми или активными называются шахматы, когда на игру даётся очень мало времени - 30 минут.
12. Шахматную партию по-другому можно назвать Игра или поединок.
13. Игру всегда начинают только фигуры белого цвета.
14. Одновременный ход короля и ладьи называется Рокировка.
15. Разнопольные слоны не могут атаковать друг друга.