

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ТОПКИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2»
652300, Кемеровская область, г.Топки, ул. Топкинская, 8,
телефон: (8-38454) 3-10-09; e-mail: topkischool2@mail.ru

Принята
на заседании
педагогического совета
протокол от 28.05.2021г. № 11



Утверждаю:
Директор МБОУ «СОШ №2»
О.Л.Картышова
приказ от 04.06.2021г. № 150



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
физкультурно-спортивной направленности**

**«Шахматы»
/младшая группа/
стартовый уровень**

**Возраст обучающихся: 8 -10 лет
Срок реализации: 1 год**

**Составитель:
Чудинов Аркадий Игоревич
педагог дополнительного образования**

г.Топки, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	4
1.3. Содержание программы	5
1.3.1. Учебно-тематический план	5
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана	7
1.4. Планируемые результаты	12
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	13
2.1. Календарный учебный график	13
2.2. Условия реализации программы	13
2.3. Формы аттестации / контроля	14
2.4. Оценочные материалы	14
2.5. Методические материалы	14
2.6. Список литературы	16
ПРИЛОЖЕНИЯ	17

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность и реализуется в рамках модели по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав МБОУ «СОШ №2» г.Топки.

Актуальность программы:

Данная программа направлена на развитие интеллекта у детей. Она не только позволяет сделать радостным обучение и поддерживать у воспитанников устойчивый интерес к знаниям, но и реализует многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков шахмат. В программе широко используется личностно-ориентированный подход, что позволяет более целенаправленно и эффективно моделировать и строить конкретные учебные занятия, более результативно обеспечивать и поддерживать процессы самосовершенствования личности ребенка, развивая его индивидуальность.

В настоящее время шахматы вводятся и в курс основной школы, это ещё раз подчёркивает, что занятия шахматами очень популярны. Актуальность данной программы возрастает в связи с тем, что «... шахматы – это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперёд. А главное, воспитывают характер» (В.В. Путин). Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему

этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в шахматы.

Отличительные особенности программы: обеспечивает формирование у учащихся активного практического интереса к шахматам, позволяет детям научиться оценивать ситуации в каждый момент времени и принимать оптимальные решения, учит запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, адекватно реагировать на успехи и проигрыши. Это позволяет успешно адаптироваться в современном обществе. В ходе образовательного процесса у учащихся развиваются следующие качества личности: усидчивость, целеустремлённость, самостоятельность в принятии решения, внимательность, гибкость, собранность, изобретательность.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа рассчитана на один год обучения и ориентирована на учащихся в возрасте 8 – 10 лет. К обучению по программе «Шахматы» привлекаются все желающие на основе добровольного выбора, в соответствии с их интересами и склонностями.

Объем и срок освоения программы:

Объём – 34 часа

Срок освоения программы – 1 год

Режим занятий, периодичность и продолжительность:

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Продолжительность одного занятия составляет 40 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Форма обучения: очная

1.2. Цель и задачи программы

Цель: освоение навыков стратегии, тактики и техники игры в шахматы.

Задачи:

Образовательные:

- привлечь учащихся к занятиям шахматами;
- изучить шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур и правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь; | обобщать, делать несложные выводы; уметь проводить элементарные комбинации.

Личностные:

- способствовать развитию элементарных мыслительных процессов;
- способствовать развитию внимания, памяти; учиться находить оптимальные решения.

Метапредметные:

- стремление к развитию личностных качеств;
- прививать навыки самодисциплины;
- способствовать воспитанию волевых качеств.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела (тема)	Количество часов			Формы контроля/ аттестация
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение (2 часа)				
1.1	Вводное занятие. История шахмат.	1	0,5	0,5	опрос
1.2	История шахмат.	1	0,5	0,5	
2.	Шахматная доска (2 час)				
2.1	Знакомство с шахматной доской. Расположение доски между партнёрами	2	1	1	опрос
3.	Шахматные фигуры (8 часов)				
3.1	Белые и чёрные фигуры	1	0,5	0,5	опрос
3.2	Ладья. Место ладьи в начальном положении.	0,5	0,5	0	опрос
3.3	Ход ладьи	0,5	0	0,5	опрос
3.4	Слон. Место слона в начальном положении	0,5	0,5	0	опрос
3.5	Ход слона	0,5	0	0,5	опрос
3.6	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	0,5	0,5	0	опрос
3.7	Ход ферзя	0,5	0	0,5	опрос
3.8	Конь. Место коня в начальном положении.	0,5	0,5	0	опрос
3.9	Ход коня	0,5	0	0,5	опрос
3.10	Пешка. Место пешки в начальном положении.	0,5	0,5	0	опрос
3.11	Ход пешки	0,5	0	0,5	опрос
3.12	Король. Место короля в начальном положении	0,5	0,5	0	опрос
3.13	Ход короля	0,5	0	0,5	опрос
3.14	Загадки шахматного королевства	1	0	1	опрос

4.	Цель игры (7 часов)				
4.1	Шах. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой	2	0,5	1,5	тестирование
4.2	Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой	2	0,5	1,5	тестирование
4.3	Ничья, пат. Варианты ничьей	1	0,5	0,5	тестирование
4.4	Рокировка	1	0,5	0,5	тестирование
4.5	Цель игры. Повторение изученного	1	0,5	0,5	тестирование
5.	Техника матования одинокого короля (4 часа)				
5.1	Две ладьи против короля	1	0	1	практическая игра
5.2	Ферзь и ладья против короля	1	0	1	практическая игра
5.3	Ладья и король против короля	1	0	1	практическая игра
5.4	Матование короля. Повторение	1	0	1	практическая игра
6.	Шахматная партия (6 часов)				
6.1	Игра всеми фигурами из начального положения	2	1	1	практическая игра
6.2	Демонстрация коротких партий	3	1	2	практическая игра
6.3	Повторение изученного о шахматных партиях	1	0	1	практическая игра
7	Ценность шахматных фигур (2 часа)				
7.1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	2	1	1	практическая игра
8	Подводим итоги (3 часа)				
8.1	Шахматный турнир	3	0	3	практическая игра
Итого:		34	11	23	

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Введение (2 часа)

Тема 1.1. Вводное занятие. (0,5 ч.)

Теория: Инструктаж по технике безопасности, гигиене, правилах внутреннего распорядка и поведения на занятиях.

Форма контроля: опрос.

Тема 1.2. История шахмат (1,5 ч.)

Теория: Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Шахматные правила. Поля. Шахматная доска. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски. Ходы шахматных фигур. Начальное положение.

Практика: Выполнение упражнений: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ», «Да или нет?», «Не зевай!». Применение игровых технологий, активных форм погружения в новую для учащихся деятельность.

Форма контроля: опрос.

Раздел 2. Шахматная доска (2 часа)

Тема 2.1 Знакомство с шахматной доской (1ч.)

Теория: Шахматная доска, белые и чёрные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Практика: Дидактические игры и задания: раскрашивание части листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска, коричневым и жёлтым; дидактические игры «Путешествие по шахматной доске», «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок»; «Загадки из тетрадки» (викторина).

Форма контроля: опрос.

Тема 2.2. Расположение доски между партнёрами (1ч.)

Теория: Начальная (позиция в шахматной партии: белый отряд, чёрный отряд). Расстановка фигур перед шахматной партией. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика: Дидактические задания и игры: «Мешочек», «Мяч», загадки из тетрадки.

Форма контроля: опрос.

Раздел 3. Шахматные фигуры (16 часов)

Тема 3.1. Белые и чёрные фигуры (1ч.)

Практика: Дидактические задания и игры: «Волшебный мешочек»; «Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура. «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет». «Угадай».

Форма контроля: опрос.

Тема 3.2. Ладья. Место ладьи в начальном положении (0,5ч.)

Теория: Тяжёлая фигура ладья. Просмотр фрагмента из обучающей игры «Большое шахматное путешествие 1»

Форма контроля: опрос.

Тема 3.3. Ход ладьи (0,5ч.)

Теория: Правила хода и взятия ладьи.

Практика: Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника; «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все чёрные фигуры,

расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (чёрные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми); «Лабиринт».

Форма контроля: опрос.

Тема 3.4. Слон. Место слона в начальном положении (0,5ч.)

Теория: Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, лёгкие фигуры. Просмотр фрагмента из обучающей игры «Большое шахматное путешествие 1».

Форма контроля: опрос.

Тема 3.5. Ход слона (0,5ч.)

Теория: Правила хода и взятия слона.

Практика: Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение» – важная игра курса. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все чёрные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом чёрных фигур. «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски.

Форма контроля: опрос.

Тема 3.6. Ферзь. Место ферзя в начальном положении (0,5ч.)

Теория: Тяжёлая фигура ферзь. Просмотр фрагмента из обучающей игры «Большое шахматное путешествие 1».

Форма контроля: опрос.

Тема 3.7. Ход ферзя (0,5ч.)

Теория: Правила хода и взятия ферзя.

Практика: Дидактические игры и задания: «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведётся не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определённое поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

Форма контроля: опрос.

Тема 3.8. 2. Конь. Место коня в начальном положении (0,5ч.)

Теория: Лёгкая фигура конь. Просмотр фрагмента из обучающей игры «Большое шахматное путешествие 1».

Форма контроля: опрос.

Тема 3.9. Ход коня (0,5ч.)

Теория: Правила хода и взятия коня.

Практика: Дидактические игры и задания: «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведётся не с целью

уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определённое поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

Форма контроля: опрос.

Тема 3.10. Пешка. Место пешки в начальном положении (0,5ч.)

Теория: Место пешки в начальном положении. Линейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пешке.

Форма контроля: опрос.

Тема 3.11. Ход пешки (0,5ч.)

Теория: Правила хода и взятия пешки. Упражнения на магнитной доске.

Практика: Дидактические игры и задания: «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита». Тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка».

Форма контроля: опрос.

Тема 3.12. Король. Место короля в начальном положении (0,5ч.)

Теория: Место короля в начальном положении. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большое шахматное путешествие 1»

Форма контроля: опрос.

Тема 3.13. Ход короля (0,5ч.)

Теория: Ход короля, взятие. Под бой его ставить нельзя.

Практика: Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Тренировочные упражнения: «Борцы сумо», «Займи свой трон», «Взятие» в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

Форма контроля: опрос.

Тема 3.14. Загадки шахматного королевства (1 ч.)

Теория: Шахматные фигуры. Повторение изученного.

Практика: Конкурсно-игровая программа «Загадки шахматного королевства». (ПРИЛОЖЕНИЕ № 1).

Форма контроля: опрос.

Раздел 4. Цель игры (10 часов)

Тема 4.1. Шах. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой (2ч.)

Теория: Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большое шахматное путешествие 1» о шахе.

Практика: *Дидактические задания:* «Шах или не шах», «Дай шах», «Дай двойной шах». *Дидактическая игра:* «Первый шах». Упражнения на магнитной Доске.

Форма контроля: тестирование.

Тема 4.2. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой (2ч.)

Теория: простые примеры мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большое шахматное путешествие 1» о мате.

Практика: *Дидактическое задание:* «Мат в один ход». *Дидактические задания и тренировочные упражнения* в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

Форма контроля: тестирование.

Тема 4.3. Ничья, пат. Варианты ничьей (1ч.)

Теория: Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большое шахматное путешествие 1» о пате.

Практика: *Дидактическое задание:* «Пат или не пат». *Дидактические задания и тренировочные упражнения* в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».

Форма контроля: тестирование.

Тема 4.4. Рокировка (1ч.)

Теория: Длинная и короткая рокировка и её правила.

Практика: *Дидактические задания:* «Рокировка». Обучающиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Форма контроля: тестирование.

Тема 4.5. Цель игры. Повторение изученного (1ч.)

Теория: Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большое шахматное путешествие 1».

Практика: *Дидактическая игра:* «Первый шах». Упражнения на магнитной доске.

Форма контроля: тестирование.

Раздел 5. Техника матования одинокого короля (12 часов)

Тема 5.1. Две ладьи против короля (1ч.)

Практика: *Дидактические игры и задания:* «Шах или мат». Шах или мат чёрному королю? «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. «Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход чёрному королю. «На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы чёрный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы чёрным пришлось отойти королём на угловое поле. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у чёрного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Форма контроля: практическая игра.

Тема 5.2. Ферзь и ладья против короля (1ч.)

Практика: *Дидактические игры и задания:* «Шах или мат». Шах или мат чёрному королю? «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королём на угловое поле.

Форма контроля: практическая игра.

Тема 5.3. Ладья и король против короля (1ч.)

Практика: *Дидактические игры и задания:* «Шах или мат». Шах или мат чёрному королю? «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы чёрным пришлось отойти королём на угловое поле. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у чёрного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Форма контроля: практическая игра.

Тема 5.4. Повторение. Матование короля (1ч.)

Практика: *Дидактические игры и задания:* «Шах или мат». Шах или мат чёрному королю? «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. «Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход чёрному королю. «На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы чёрный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы чёрным пришлось отойти королём на угловое поле. «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у чёрного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Форма контроля: практическая игра.

Раздел 6. Шахматная партия (6 часов)

Тема 6.1. Игра всеми фигурами из начального положения (2ч.)

Теория: Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация.

Практика: Разбор и разыгрывание с партнёром специально подобранных позиций.

Форма контроля: практическая игра.

Тема 6.2. Демонстрация коротких партий (3ч.)

Теория: Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация.

Практика: Разбор и разыгрывание с партнёром специально подобранных позиций.

Форма контроля: практическая игра.

Тема 6.3. Повторение изученного о шахматных партиях (1ч.)

Практика: Конкурсы решения задач. Шахматная викторина.

Форма контроля: практическая игра.

Раздел 7. Ценность шахматных фигур (2 часов)

Тема 7.1. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур (2ч.)

Теория: Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Практика: Дидактические игры и задания: «Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?». Разбор и разыгрывание с партнёром специально подобранных позиций.

Форма контроля: практическая игра.

Раздел 8. Подводим итоги года (3 часа)

Тема 8. Шахматный турнир (3ч.)

Практика: Проведение турнира по шахматам.

Форма контроля: практическая игра.

1.4. Планируемые результаты.

Предметные результаты

В результате освоения программы учащиеся

Будут знать:

- технику безопасности при нахождении в спортивной школе;
- шахматные термины (белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, черные, белые, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая ракировка, шах, мат, пат, ничья);
- название шахматных фигур;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- новые виды деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, шахматные этюды, турниры).

Будут уметь:

- организовывать рабочее место;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать шахматную доску перед партнерами, правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- объявлять шах, ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации, решать шахматные задачи и этюды;
- пользоваться учебной, шахматной литературой;
- ценить шахматное время.

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:

- разовьют элементарные мыслительные процессы;
- научатся обобщать, делать несложные выводы, находить оптимальные решения;
- улучшится внимание, память;
- научатся преодолевать трудности.

В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:

- освоят навыки самодисциплины;
- разовьют личностные и волевые качества;
- научатся выслушивать собеседника и вести диалог.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график:

Количество учебных недель – 34

Количество учебных дней – 34

Даты начала и окончания учебных периодов / этапов – 01.09.2021 – 31.05.2022

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

№ п/п	Наименование	Единица измерения	Количество
1.	Стол шахматный	шт.	2
2.	Табурет к шахматному столу	шт.	20
3.	Доска шахматная демонстрационная	шт.	1
4.	Доска шахматная и фигурами шахматными	шт.	10
5.	Часы шахматные	шт.	3
6.	Секундомер	шт.	1

2. Информационное обеспечение:

Для реализации данной программы используются видео- уроки, мастер – классы и презентации.

3. Кадровое обеспечение:

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования, владеющий техникой игры в шахматы.

2.3. Формы аттестации / контроля

С целью отслеживания результативности и эффективности общеобразовательной общеразвивающей программы проводится педагогический мониторинг. В программе предусмотрены две **формы контроля**: текущий и итоговый.

Текущий контроль включает в себя решение шахматных тестов и шахматных задач, а также соревнования в течение всего учебного года. Критерием оценки является уровень достижения поставленной задачи.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года для и его цель – определение результатов освоения программы учащимися за год.

Итоговыми работами являются:

- проверка теоретических знаний по шахматам в форме беседы;
- тест на знание шахматных правил;
- итоговые соревнования.

Результаты работы определяются степенью освоения практических умений на основе полученных знаний. Критерии успешности определяются результатом участия учащихся объединения в соревнованиях различного уровня. Программа интегрирована с ежегодным графиком районных, городских, областных и региональных соревнований, что позволяет обучающимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а также выявить недостатки в подготовке.

2.4. Оценочные материалы

- 1) Диагностика оценки качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
- 2) Теоретический тест

2.5. Методические материалы

Методы обучения:

- *Словесный* – беседа, рассказ, обсуждение;
- *Наглядный* – показ на демонстрационной доске ходов и взятия фигур, шахматных комбинаций и т.д.;
- *Практический* – турниры, решение шахматных задач и т.д.
- Преобладающим методом является *Игровой*.

Формы организации деятельности

Основной формой обучения является занятие.

Педагогические технологии, используемые в образовательной деятельности.

- Здоровьесберегающие технологии;
- Групповые технологии;

- Игровые технологии.

Алгоритм учебного занятия.

Структура занятий включает в себя три основных этапа: организационный момент, основную часть и заключительную часть.

Вводная часть занятий предполагает подготовку обучающихся к работе, к восприятию материала, целеполагание.

В основной части занятия происходит мотивация учебной деятельности учащихся (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям). Усвоение новых знаний и способов действий на данном этапе происходит через использование заданий и вопросов, активизирующих познавательную деятельность обучающихся. Здесь же целесообразно применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются учащимися самостоятельно. Для того чтобы переключить активность обучающихся (умственную, речевую, двигательную), на занятиях проводятся физкультминутки.

В заключительной части занятия – подведение итогов, рефлексия. В течение 2-3 минут внимание учащихся акцентируется на основных идеях занятия. На этом же этапе учащиеся высказывают своё отношение к занятию, к тому, что им понравилось, а что было трудным.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у учащихся: загадки, стихи, сказки о шахматах, шахматные миниатюры. Ключевым моментом занятий является деятельность самих обучающихся, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

В работе по программе «**Шахматы**» используется

а) методический материал:

- разработки открытых занятий, сценарии;
- игры, конкурсы, викторины;
- вопросники к контрольным занятиям и викторинам;
- словарь шахматных терминов;
- сборники задач;
- шахматная литература.

б) дидактический материал:

- дидактические карточки;
- рабочие тетради для записи партий;
- настольные игры, игры-лото;
- кроссворды.

в) диагностический материал:

- тестовые упражнения, задания на проверку и закрепление знаний обучающихся;
- викторины;
- контрольные карточки и творческие задания по памяти, без показа педагога.

2.6. Список литературы

Список литературы для педагога:

Основная литература:

1. Шахматы: первый год обучения /под ред. С.П. Абрамова, В.Л. Барского. М.: ООО "Дайв", 2015. 256 с. (Методика проведения занятий).
2. Карвин в шахматном лесу /под ред. В.Л. Барского. Кн.1. М.: ООО "Дайв", 2014. 96 с. (Учебник шахмат для младших школьников).
3. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране. Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014. 178 с.

Дополнительная литература:

1. Журавлёв Н.И. Шаг за шагом. М: Физкультура и спорт, 1986. 288с.
2. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков. М.: ООО "Издательство АСТ", 2002. 538 с.
3. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы обучающихся 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. 57 с.

Список литературы для учащихся:

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам. М.: Russian Chess House, 2015. 248 с.
2. Журавлев Н.И. Шаг за шагом. М.: Russian Chess House / Русский Шахматный Дом, 2012. 312 с.
3. Карпов А. Учись шахматам. М.: Эгмонт Россия Лтд, 2013. 140 с.
4. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска. М.: ФСРМПНТС, 2014. 46 с.
5. Костенюк А. Как научить шахматам. М.: Russian Chess House, 2015. 172 с.
6. Костров В.В. В какую силу я играю? Гамбиты. СПб.: «Литера», 2011. 97 с.
7. Костров В.В. В какую силу я играю? Открытые дебюты. СПб.: «Литера», 2011. 89 с.
8. Костров В.В. В какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты. СПб.: «Литера», 2011. 96 с.
9. Хенкин В.Л. Последний шах. М.: ФиС, 2010. 336 с.

Список литературы для родителей:

1. Костров В.В. В какую силу я играю? Гамбиты. СПб.: «Литера», 2011. 97 с.
2. Костров В.В. В какую силу я играю? Открытые дебюты. СПб.: «Литера», 2011. 89 с.
3. Костров В.В. В какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты. СПб.: «Литера», 2011. 96 с.
4. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. М.: ФиС, 2013. 304 с.
5. Нимцович А.И. Моя система. М.: ФиС, 2010. 297 с.
6. Пожарский В.А. Шахматный учебник. М.: изд. МЭИ, 2016. 416 с.
7. Попова М.В., Манаенков В.Н. 30 уроков шахматной тактики. Тула: «Тула», 2012. 176 с.

ВОПРОСЫ ИЗ «ШАХМАТНОЙ ШКАТУЛКИ»

1. Сколько линий на доске, как они называются?
2. Как обозначаются поля на шахматной доске?
3. На каких линиях располагаются белые и чёрные войска перед началом сражения?
4. Можно ли ставить на одно поле по две пешки или по две фигуры?
5. Чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур?
6. Чем отличаются ходы пешек со взятием от ходов фигур со взятием?
7. Чем отличаются ходы пешек от ходов фигур по темпу, быстроте передвижения по доске?
8. Когда, в каких случаях пешка может ходить со своей первоначальной позиции на два поля и имеет ли это обязательную силу?
9. Когда пешке нельзя продвигаться на два поля?
10. При записи ходов в шахматной партии какое отличие имеют пешки от записи ходов всех фигур?

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ: ПЕШКА

1. Как ходит пешка?

Ответ: только вперёд по вертикали.

2. Если дальнейшему продвижению пешки мешает пешка противника (стоит на её пути), можно ли перепрыгнуть через неё или обойти слева (справа)?

Ответ: нет. По правилам пешки никогда не перепрыгивают через пешки.

Обойти тоже не могут, так как они ходят только вперёд, по вертикали.

3. А если мешает своя пешка?

Ответ: перепрыгнуть тоже нельзя, а побить тем более – своих не уничтожают.

4. А можно взять пешку соперника, уничтожить её?

Ответ: да. Пешка бьёт наискосок пешку соперника.

5. Можно ли вернуться на исходную позицию или сделать шаг назад, чтобы затем попытаться снова пробиться вперёд?

Ответ: по правилам пешка ходит только вперёд и не имеет права делать ни шагу назад.

6. Является ли пешка фигурой?

Ответ: нет, она просто пешка.

7. Может ли пешка стать когда-нибудь фигурой, превратиться в неё, в каких случаях?

Ответ: да. Может. Если любая белая пешка достигнет 8-ой, а чёрная 1-ой горизонтали, она может превратиться в любую фигуру (кроме короля).

8. Участвует ли эта пешка в дальнейшей игре?

Ответ: нет. Она снимается с доски, а на это поле ставится любая фигура (по желанию игрока), какая нужней в данный момент в игре.

ЛАДЬЯ

1. Где стоят ладьи на доске до начала игры?

Ответ: до начала шахматной битвы белые ладьи располагаются на полях a1 и h1, чёрные – на a8 и h8.

2. Как ходит ладья и чем отличается её ход от хода пешки? Что у них общего?

Ответ: сходство с пешкой:

а) ходит прямо, по вертикали;

б) ходит, как и пешка, на одно и два поля;

в) может продвигаться только по свободным полям, не занятым ни своей пешкой, ни ладьёй соперника.

Отличие:

а) может ходить сразу от двух до семи полей;

б) ей разрешается делать ходы влево, вправо и назад, как по вертикальным, так и по горизонтальным линиям.

3. Как ладья осуществляет взятие пешек и ладей противника?

Ответ: пешка или ладья снимается, а на её место ставится ладья противоположного цвета.

4. Может ли ладья побить сразу две пешки или две ладьи?

Ответ: нет, не может. Только одну ладью (фигуру) или одну пешку.

5. Во сколько очков оценивается ладья по своей силе?

Ответ: ладья оценивается в 5 очков. Это значит, что до начала сражения она сильнее одной пешки примерно в 5 раз.

6. В игре две пешки могут быть сильнее ладьи или три пешки не уступать по силе двум ладьям? От чего это зависит?

Ответ: в игре сила фигуры или пешки может измениться в ту или другую сторону. Часто бывает так, что сильнейшая сторона проигрывает слабейшей. При определённых благоприятных для слабейшей стороны обстоятельствах и две пешки против ладьи и три против двух ладей могут выиграть, если пешки связаны между собой и находятся в одном ходе от поля превращения в фигуру.

СЛОН

1. Какие слоны никогда не столкнутся?

Ответ: никогда не столкнутся белопольный и чернопольный слоны, так как они передвигаются по полям и диагоналям того цвета, на котором они стояли в начальной позиции.

2. Какое количество полей может контролировать слон?

Ответ: каждый слон может контролировать 13 полей своего цвета, так как поля другого цвета ему не подвластны.

3. По скольким полям может перемещаться ладья?

Ответ: ладья ходит по всем 64 полям доски.

4. Почему слона называют лёгкой фигурой, а ладью тяжёлой?

Ответ: слон контролирует половину доски, поэтому он слабее, легче ладьи. Это видно и по очкам – слон оценивается в 3 очка, а ладья в 5. По своей подвижности. Проворству слоны опережают ладью, и, как правило, они выводятся раньше более неповоротливых и более ценных ладей в самое

пекло шахматной схватки.

5. Как спастись от слона, если он напал на пешку или ладью?

Ответ: пойти пешкой вперёд на поле другого цвета, чем то, по которому ходит слон, а также уйти с диагонали, «простреливаемой» слоном. А ладья, перемещаясь в любую сторону, легко уходит из-под удара. Мало того, уходя из-под боя слона, ладья тут же может напасть на него этим же ходом.

ФЕРЗЬ

1. Правильное название этой фигуры – ферзь. Какие встречаются неправильные названия?

Ответ: встречаются такие неправильные, не шахматные названия ферзя, как царица, королева, принцесса, дама. Их нельзя произносить.

1. Назовите по шахматному адресу дома, где «живёт» ферзь.

Ответ: Страна Шахматных Чудес, Волшебная Доска, улица 1-я и 8-я Горизонтальная, дом d1 (белый) и d8 (чёрный).

2. Сколько полей вместе контролируют ладья и слон и сколько один ферзь?

Ответ: ладья контролирует 14 полей, слон – 13, вместе двадцать семь полей. Ферзь один контролирует двадцать семь полей. В этом его сила.

3. Сколько направлений контролирует ферзь, находясь в центре? На какое количество фигур и пешек он может одновременно напасть и сколько сразу побить?

Ответ: располагаясь в центре доски, ферзь контролирует восемь разных направлений (вертикальных, горизонтальных и диагональных). Напасть и побить он может восемь фигур и пешек (за один раз он может взять лишь одну фигуру или пешку).

4. Как взаимодействует ферзь с пешками и фигурами?

Ответ: ферзь – очень надёжный товарищ. Он может поддержать сразу несколько своих фигур и пешек (до 8 шт.), защитить их, обезопасить, спасти.

КОНЬ

1. Между какими фигурами на доске стоит конь?

Ответ: конь стоит между ладьёй и слоном на полях b1, g1, b8, g8.

2. Чем конь отличается от всех остальных фигур?

Ответ: существуют два основных отличия: а) конь ходит по-особенному, его ходы напоминают букву «Г», по-разному повернутую; б) конь перескакивает как через чужие фигуры и пешки, так и через свои.

3. Как конь уничтожает фигуры и пешки неприятеля? Может ли, перескочив через фигуру или пешку соперника, тут же забрать её? Разрешается ли ему брать её по пути до прихода на новое поле?

Ответ: по правилам коню разрешается перескакивать через фигуры, но тут же брать их нельзя, не волен он уничтожать их и по пути движения.

Разрешается только бить на конечном поле.

4. Чем отличается конь от других фигур?

Ответ: конь – единственная фигура, которая, начав путь с белого поля, может перейти только на тёмное, а начав путь с тёмного поля, всегда встаёт на белое. Получается это потому, что конь ходит на три поля. Допустим, вначале он стоит на тёмном – первая клеточка окажется светлой, вторая тёмной,

третья, конечная – светлой. Если он пойдёт с белого поля, всё будет наоборот.

5. Почему слон и конь называются лёгкими фигурами, а ладья и ферзь тяжёлыми фигурами?

Ответ: слон, а особенно конь очень подвижные и малоценные фигуры, поэтому в бой.

Диагностика оценки качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель мониторинга: определение основных показателей уровня развития детей

Уровни усвоения программы

№ п/п	Параметры развития	Высокий уровень развития	Средний уровень развития	Низкий уровень развития
1	Овладение шахматными терминами	полностью владеет шахматными терминами: белое черное поле, центр, шах, мат, рокировка	испытывает затруднения в применении шахматной терминологии	выполняет задание с помощью педагога
2	Овладение умениями игры в шахматы	играет всеми фигурами	играет каждой фигурой в отдельности	играет 2-3 фигурами
3	Решение элементарных задач	быстро и правильное решение задач на мат в один ход	правильное решение задач на мат в один ход	затрудняется в решении элементарных задач

Начало года:

Фамилия, имя учащегося	Овладение шахматными терминами			Овладение умениями игры в шахматы			Решение элементарных задач		
	Низкий	Средний	Высокий	Низкий	Средний	Высокий	Низкий	Средний	Высокий

Конец года: (та же таблица)

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Теоретический тест

Когда отмечается Международный день шахмат?

- а) 22 июня;
- б) 20 июля;
- в) 10 ноября;
- г) 12 декабря.

Что можно сказать о шахматисте?

- а) Ходит сидя;
- б) Бежит лёжа;
- в) Ползает стоя;
- г) Плывёт летая.

Какой из этих спортивных терминов не относится к шахматам?

- а) Дебют;
- б) Рашпиль (это напильник);
- в) Гамбит;
- г) Эндшпиль.

Как говорят о шахматисте, который стал чемпионом мира, обыграв предыдущего чемпиона?

- а) Отобрал корону;
- б) Свергнул с трона;
- в) Вырвал мантию;
- г) Выхватил скипетр.

Назовите настоящую «шахматную» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького.

- а) Конев;
- б) Слонов;
- в) Пешков;
- г) Королёв.

Кто из российских поэтов жил в Шахматово?

- а) Лермонтов;
- б) Есенин;
- в) Блок;
- г) Некрасов.

(С 1981 года Государственный историко-литературный и природный музей заповедник А. А. Блока.)

Какая «шахматная» английская музыкальная группа была чрезвычайно популярна в 1972-1991 годах? а) «Пешка»;

- б) «Ферзь»;
- в) «Королева»;
- г) «Ладья».

(«Куин»/Queen – «Королева».)

Из скольких клеток состоит шахматная доска?

- а) 32;
- б) 64;
- в) 81;
- г) 100.

Какой шахматной фигуры не существует?

- а) Пешка;
- б) Король;
- в) Конь;
- г) Дама.

Сколько раз во время шахматной партии чёрные фигуры могут сделать рокировку?

- а) Один;
- б) Два;
- в) Три;
- г) Четыре.

(Так же, как и белые.)

Какая фигура стоит на клетке f1 перед началом шахматной партии?

- а) Чёрный король;
- б) Чёрная пешка;
- в) Белый ферзь;
- г) Белый слон.

Какая шахматная фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?

- а) Конь;
- б) Ферзь;
- в) Пешка;
- г) Слон.

Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию?

- а) Слон;
- б) Ладья;
- в) Конь;
- г) Ферзь.

Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

- а) Лопатка;
- б) Вилка;
- в) Ложка;
- г) Нож.

В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка?

- а) Ферзь;
- б) Король;
- в) Конь;
- г) Слон.

Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?

- а) Проходная;
- б) Пробивная;
- в) Пронырливая;
- г) Козырная.

Как называется середина шахматной партии?

- а) Миттельшпиль;
- б) Гамбит;
- в) Цугцванг;
- г) Мидлтайм.

Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать шахматные часы?

- а) Правой;
- б)левой;
- в) Любой;
- г) Той, которой сделали ход.

(Чтобы не нажать на часы прежде, чем сделан ход.)

Назовите самую шахматную республику в составе России.

- а) Калмыкия;
- б) Татария;
- в) Карелия;
- г) Мордовия.

Какую фразу избрала своей девизом Международная шахматная федерация – ФИДЕ?

- а) «Мы одна семья»;
- б) «Весь мир в шахматном порядке»;
- в) «Мы все свои в доску»;
- г) «Сильнее, хитрее, умнее».

Как называется шахматный гроссмейстер, который борется за звание чемпиона мира?

- а) Экс-чемпион;
- б) Претендент;
- в) Делегат;
- г) Кандидат.

Кто был первым российским чемпионом мира по шахматам?

- а) Алёхин;
- б) Карпов;
- в) Крамник;
- г) Смыслов.

Кто из этих шахматистов стал чемпионом мира позже других из перечисленных?

- а) Михаил Таль;
- б) Василий Смыслов;
- в) Борис Спасский;
- г) Александр Алёхин.

(Чемпион мира номер десять, 1969 год.)

Кто из этих спортсменов не является шахматным гроссмейстером?

- а) Гарри Каспаров;
- б) Марат Сафин;
- в) Владимир Крамник;
- г) Руслан Пономарёв.

Кому Бобби Фишер без боя отдал мировую шахматную корону?

- а) Борису Спасскому;
- б) Тиграну Петросяну;
- в) Василию Смыслову;
- г) Анатолию Карпову.