

УТВЕРЖДАЮ:

Индивидуальный предприниматель

М.Б.Шеина

« 25 » декабря 2023г.



Дополнительная образовательная общеразвивающая программа

«Шахматы»

Направление: интеллектуальное

Срок реализации программы: 1 год

Возрастная категория: 7-12 лет

Авторы-составители: Семёновых М.П., Катаева В.В.

Оса, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	3
1.1 Область применения программы	3
1.2. Цели и задачи программы – требования к результатам освоения дисциплины	4
1.3. Особенности организации образовательной деятельности	4
1.4 Ожидаемые результаты освоения программы	5
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
2.1. Учебный план	6
2.2. Содержание учебного плана	6
2.3. Календарный учебный график	7
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	8
3.1.Требования к минимальному материально-техническому обеспечению ...	8
3.2 Информационное обеспечение обучения	8
3.3. Методическое обеспечение	9
3.4. Кадровое обеспечение.....	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ...	11
5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	30

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1.1 Область применения программы

Дополнительная образовательная программа «ШАХМАТЫ» (далее – Программа) предназначена для организации образовательной деятельности шахматного объединения в организации дополнительного образования детей - Клуб образовательной робототехники «RoboBot» Пермский край, г. Оса.

Актуальность создания данной программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальный заказ общества. Программа «ШАХМАТЫ» базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей. Она направлена на организацию содержательного досуга детей, потребностей в активных формах познавательной деятельности. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению, развитию и воспитанию талантливых детей.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Данная дополнительная образовательная программа по шахматам направлена на развитие интеллекта личности ребёнка, обучение детей основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения. Немаловажное значение уделяется при реализации программы воспитательному компоненту. Необходимо развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности.

Программа имеет интеллектуальную направленность, является модифицированной, разработана в соответствии и на основании основных действующих нормативных и программных документов РФ, с учётом приоритетов развития системы дополнительного образования и существующего опыта реализации дополнительных образовательных программ, а также на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин..

Программа разработана в соответствии с нормативно правовыми документами в сфере образования:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
3. Приказ Минпросвещения России от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Приказ Минпросвещения России от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196»;
5. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
6. Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20" Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" от 28 сентября 2020 года N 28;
7. Постановление Главного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении Сан-ПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к

устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

8. Приказ Министерства Просвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

1.2. Цели и задачи программы – требования к результатам освоения дисциплины

Целью программы является создание условий для гармоничного когнитивного развития детей в возрасте от 6 до 12 лет. посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

Задачи:

Обучающие:

- привить устойчивый интерес учащихся к занятиям по шахматам;
- создать условия для усвоения и понимания правил и понятий шахматной игры;
- привить умения пользоваться шахматной литературой (теоретическими справочниками, сборниками и др.);
- привить умения пользоваться шахматными учебными программами и базами данных на ПК для совершенствования спортивного мастерства.

Развивающие:

- создать условия для мотивации учащихся к познанию нового, неизвестного для них;
- формирование системного и конкретного мышления, развития долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого воображения;
- развитие умений производить логические операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение);
- развитие навыков самостоятельной работы;
- формирование творческих качеств личности учащегося (быстрота, гибкость, оригинальность, точность).

Воспитательные:

- воспитание важных целеустремлённости, воля к победе, эмоциональная устойчивость к поражениям);
- формирование эмоционального отношения к эстетической стороне шахматного искусства;
- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитания уважения к чужому мнению.

1.3. Особенности организации образовательной деятельности

Форма обучения по программе очная.

Срок обучения по программе 1 год.

Общее количество часов, запланированных на весь период обучения - 72 часа.

Формы организации занятий: индивидуально-групповой тренинг– парная игра (по 2 человека). Допускается деление групп на подгруппы или звенья в соответствии с реализацией учебных целей и личностного подхода учащихся. Возможно обучение дистанционное. Для этого будут использоваться различные цифровые платформы: lichess.org и chessking.com. Обучение проходит в двух формах:

1 Онлайн-турниры

2 Теория + Задания для закрепления.

Во второй форме используются специальные «Студии», создаваемые педагогом на платформе lichess.org.

Методы: словесный, наглядный, практический, взаимообучения, инструкторский.

Формы проведения занятий:

- 1 Контрольная работа.
- 2 Сеанс одновременной игры.
- 3 Турнир.
- 4 Блицтурнир.
- 5 Конкурс.
- 6 Беседа.
- 7 Семинар.
- 8 Анализ партий.
- 9 Консультационная партия.

Режим занятий:

Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность занятия – 60 мин (теория – 25 мин, практика - 35 мин). Время начала занятий 19.00. Место проведения – клуб «RoboBot».

Занятия проводятся с объединением детей разного возраста в группы постоянного состава. Количество обучающихся в группе 10-12 человек, состав группы разновозрастной, постоянный. Группы формируются с учётом способностей обучающихся и степенью их подготовки. Запись в группы осуществляется на добровольной основе.

1.4 Ожидаемые результаты освоения программы

Предметные, метапредметные, личностные, результаты освоения программы «ШАХМАТЫ».

Предметные результаты:

- знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, чёрные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Личностными результатами изучения данной программы являются:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности;
- умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

Метапредметными результатами станут:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией в рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному педагогом плану.
- Учиться отличать верное выполнение задания от неверного.
- Учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

- Ориентироваться в системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.
- Добывать новые знания, используя Internet–ресурсы, свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).
- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в объединении и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. История шахмат.	2	1	1	Входное диагностическое тестирование
2.	Шахматные фигуры.	5	2	3	
3.	Понимание шахматной игры.	10	3	7	
4.	Цель шахматной партии.	4	2	2	
5.	Три стадии шахматной партии.	5	3	2	
6.	Краткая и полная шахматная нотация.	10	3	7	
7.	Игра с шахматными часами.	5	2	3	
8.	Мат легкими и тяжелыми фигурами.	8	3	5	
9.	Король против короля и пешки.	4	1	3	
10.	Решение шахматных задач.	10	3	7	
11.	Итоговое занятие.	9	3	6	Викторина, опрос, практическая игра, соревнование
	Итого	72	26	46	

2.2. Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. История шахмат.

Теория: обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ. 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». Применение игровых технологий, активных форм погружения в новую для обучающихся деятельность.

2. Шахматные фигуры.

Теория: шахматная доска, ходы и названия всех шахматных фигур. Ценность шахматных фигур. Способы защиты.

Практика: применение игровых технологий. Проведение игр и упражнений на внимание и смекалку для выявления способностей к шахматам.

3. Понимание шахматной игры.

Теория: развитие фигур из начальной позиции. Сильные и слабые места поля. Битое поле.

Практика: закрепление полученных знаний с помощью дидактических игр.

4. Цель шахматной партии.

Теория: правила игры в шахматы. Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

Защита от шаха. Мат. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат.

Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Рокировка. Длинная и короткая рокировка.

Правила рокировки.

Практика: закрепление полученных знаний, выполнение упражнений: «Шах или не шах», «Объяви шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат».

5. Три стадии шахматной партии.

Теория: три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Маты в дебюте.

Практика: выполнение упражнений: «Захвати центр», «Можно ли сделать рокировку?», «Чем бить фигуру?».

6. Краткая и полная шахматная нотация.

Теория: краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Практика: выполнение дидактических игр и заданий: «Назови вертикаль»; «Назови горизонталь»; «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Виджу цель».

7. Игра с шахматными часами.

Теория: знакомство с турнирными режимами игры с часами.

Практика: игра с часами.

8. Мат легкими и тяжелыми фигурами.

Теория: изучение правил игры в шахматы. Линейный мат. Мат ферзем. Мат ладьей. Мат двумя слонами.

Практика: логические игры для развития памяти, внимания и мышления.

9. Король против короля и пешки.

Теория: изучение правил игры в шахматы. Шах или мат. Мат или пат. Мат в один ход.

Практика: выполнение шахматных заданий. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

10. Решение шахматных задач.

Теория: решение шахматных задач в 1 ход. Решение шахматных задач в 2 хода. Решение задач с помощью разбора партий чемпионов.

Практика: выполнение упражнения «Два хода».

11. Итоговое занятие.

Практика: повторение изученного материала в форме соревнований, турниров, конкурсов

2.3. Календарный учебный график

Даты начала и окончания учебных периодов/этапов учебный год начинается с 1 сентября и заканчивается 31 мая.

Количество учебных недель - программа предусматривает обучение в течение 36 недель.
Продолжительность каникул - в период осенних зимних и весенних каникул занятия проводятся соревнования;
Сроки контрольных процедур обозначены в календарном учебном графике.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы «**ШАХМАТЫ**» предполагает наличие кабинета для игры в шахматы со следующим оборудованием:

Наименование	Количество
<u>Основное оборудование:</u>	
1. Шахматы	6
2. Демонстрационная шахматная доска магнитная настенная с комплектом демонстрационных фигур	1
3. Шахматные фигурки на магнитной основе	32
4. Часы шахматные электронные	6
<u>Учебно-наглядные пособия:</u>	
1. Стенд «Великие шахматисты мира»	1
2. Стенд «Расстановка шахматных фигур»	4
3. Постер настенный шахматы	2
<u>Перечень оборудования:</u>	
1. Стол ученический	6
2. Стол учительский	1
3. Кресло офисное компьютерное	1
4. Стул ученический нерегулируемый	12
5. Доска-флипчарт магнитно-маркерная	1
6. Стеллаж для документов комбинированный	1

3.2 Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Список литературы для обучающихся:

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам - М.: Russian Chess House, 2015.
2. Карпов А. Учись шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2013.
3. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
4. Костров В.В. какую силу я играю? Гамбиты – СПб.: «Литера», 2011.
5. Костров В.В. какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
6. Костров В.В. какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.

Список литературы для педагога:

7. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам - М.: Russian Chess House, 2020.
8. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.1. - М.: ООО "Дайв", 2014.

9. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.
10. Калиниченко Н.М. Краткий курс дебютов для начинающих – М.: Издательство «Калиниченко», 2020.
11. Костров В., Рожков П. 1000 шахматных задач\Решебник 1,2,3 год обучения в 3 кн. Russian Chess House, 2020.

Интернет-ресурсы:

12. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн:
[сайт]URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
13. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
14. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

3.3. Методическое обеспечение

В процессе обучения используются следующие методы: словесный, наглядный, практический, игровой, объяснительно-иллюстративный, деятельностный.

В процессе обучения используются следующие технологии:

- личностно-ориентированные;
- коммуникативные;
- игровые.

Необходимым условием организации занятий является психологическая комфортность обучающихся, обеспечивающая их эмоциональное благополучие. Атмосфера доброжелательности, вера в силы ребёнка, индивидуальный подход, создание ситуации успеха необходимы не только для познавательного развития, но и для нормального психофизиологического состояния.

В основной части занятия происходит мотивация учебной деятельности обучающихся (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. В течение 2-3 минут внимание обучающихся 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 обучающихся: 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.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, системы стимулирования и другие. Кроме этого, учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения, занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Основой организации работы с детьми по данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

- принцип вариативности - у обучающихся формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения ориентирован на приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у обучающихся устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

3.4. Кадровое обеспечение

Обучение могут вести педагоги, имеющие педагогическое образование и/или имеющие квалификационный диплом об окончании семинара по обучению шахматным правилам, а также повышающие уровень профессиональной компетенции на курсах повышения квалификации и учебных семинарах.

Компетенции педагога –преподавателя по шахматам:

- способность организовать работу шахматной секции, объяснить учащимся правила игры, познакомить с основами тактики и стратегии, показать различные виды комбинаций;
- способность развивать логику, память и творческое мышление детей посредством игры в шахматы; уметь анализировать, сравнивать, выявлять закономерности и определять причинно-следственные связи, прогнозировать ход событий и строить логические заключения;
- готовность и способность проводить обучающие занятия, организовывать турниры и мастер-классы, с учётом возрастных и ментальных особенностей детей;
- способность использования современных информационных технологий;
- способность к организации спортивных соревнований и привлечение учащихся к участию в турнирах и конкурсах;
- способность формировать команды в соответствии с индивидуальными особенностями детей;
- способность анализировать результаты педагогической деятельности с целью её совершенствования, получать обратную связь от учащихся при организации текущего контроля;
- способность создавать психологически комфортную образовательную атмосферу, ситуацию успеха, демонстрировать успехи обучающихся их родителям и другим обучающимся;
- способность объективно оценивать знания, умения и способности каждого обучающегося;
- способность владеть психолого-педагогическими методиками преподавания, понимать особенности работы с детьми младшего школьного возраста, а также обладать знаниями в области профессиональной культуры и этики;
- способность сохранять позитивное настроение и дружескую атмосферу на протяжении всего образовательного процесса, способствовать формированию устойчивой дружеской эмоциональной связи учащегося и учителя; быстро предотвращать конфликты, иметь чувство юмора, любить свою профессию.

4. Контроль и оценка результатов освоения программы

Оценка знаний, умений и навыков, приобретённых в процессе обучения, является основой при отслеживании результатов.

Оценочные процедуры освоения программы в рамках данной образовательной программы «ШАХМАТЫ» осуществляются в ходе текущего контроля за успеваемостью, промежуточной аттестации, итоговой аттестации и представляют собой совокупность регламентированных процедур, организационную форму процесса оценивания, посредством которого тренером-преподавателем производится оценка обучающимися образовательной программы.

Входная диагностика (сентябрь) – анализ данных о стартовом уровне готовности обучающихся к освоению программы, их интересах, потребностях и возможностях – проводится в форме тестовой игры;

Текущий контроль осуществляется педагогом в форме решения ситуационных задач, опроса, наблюдение в ходе практической игры.

Промежуточная аттестация (декабрь) проводится в форме шахматных соревнований и с учётом данных текущего контроля.

Аттестация по итогам учебного года (апрель-май) проводится в форме шахматных соревнований, включая теоретический блок на знание истории шахмат и терминологии.

Любая из форм аттестации может быть проведена дистанционно, с использованием игровых зон lichess.org и chessking.com и платформы ZOOM. Для обучающихся подбираются и предлагаются задания и упражнения разной степени сложности.

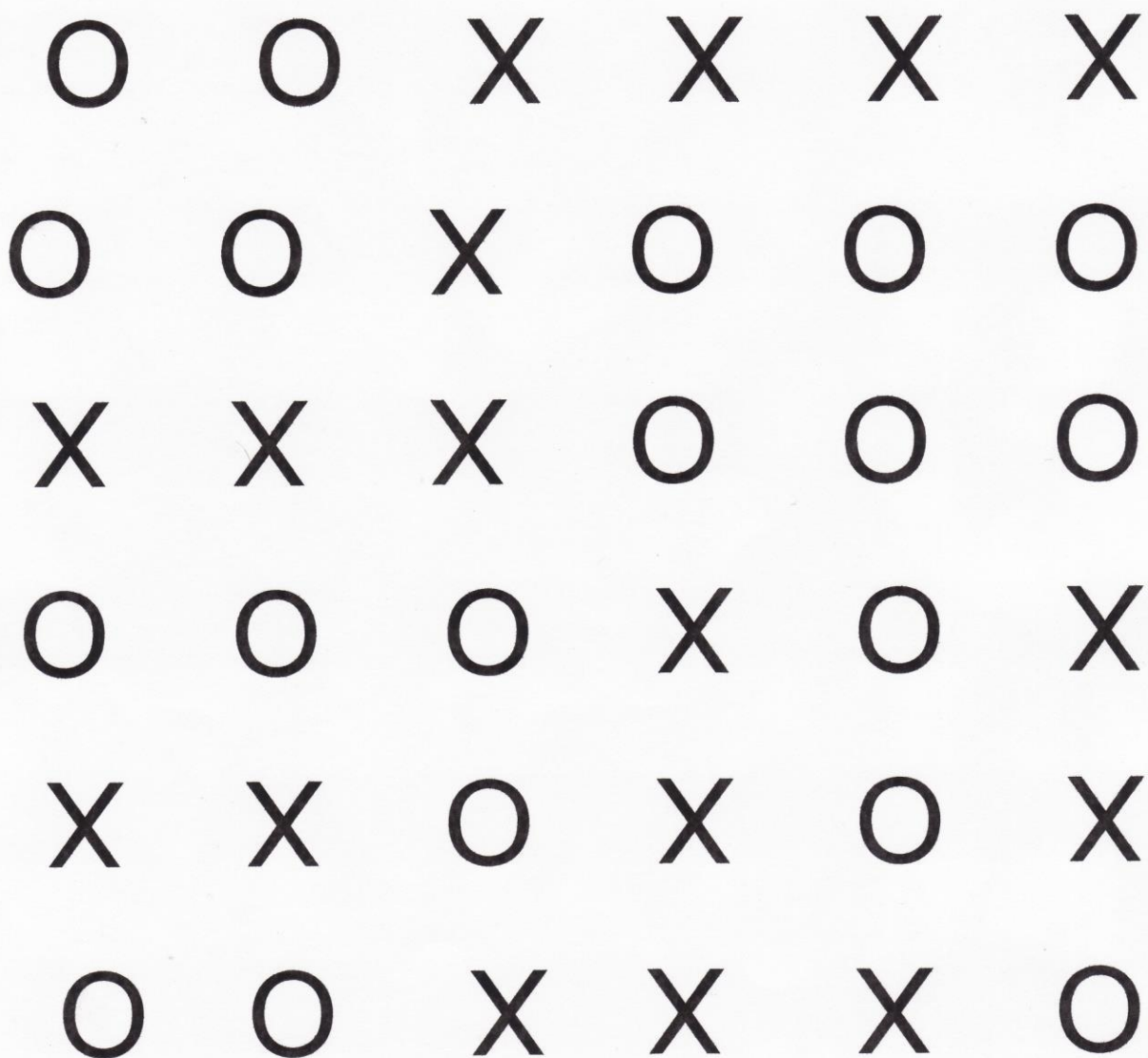
Для оценки освоения программы обучающимися используются следующие задания, представленные в приложении:

- Входное диагностическое тестирование»
- Решение задач
- Перечень контрольных теоретических вопросов для проведения опросов
- Викторина по шахматам
- Глоссарий

4.1. ВХОДНОЕ ДИАГНОСТИЧЕСКОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

Тест №1 «Беглый счёт»

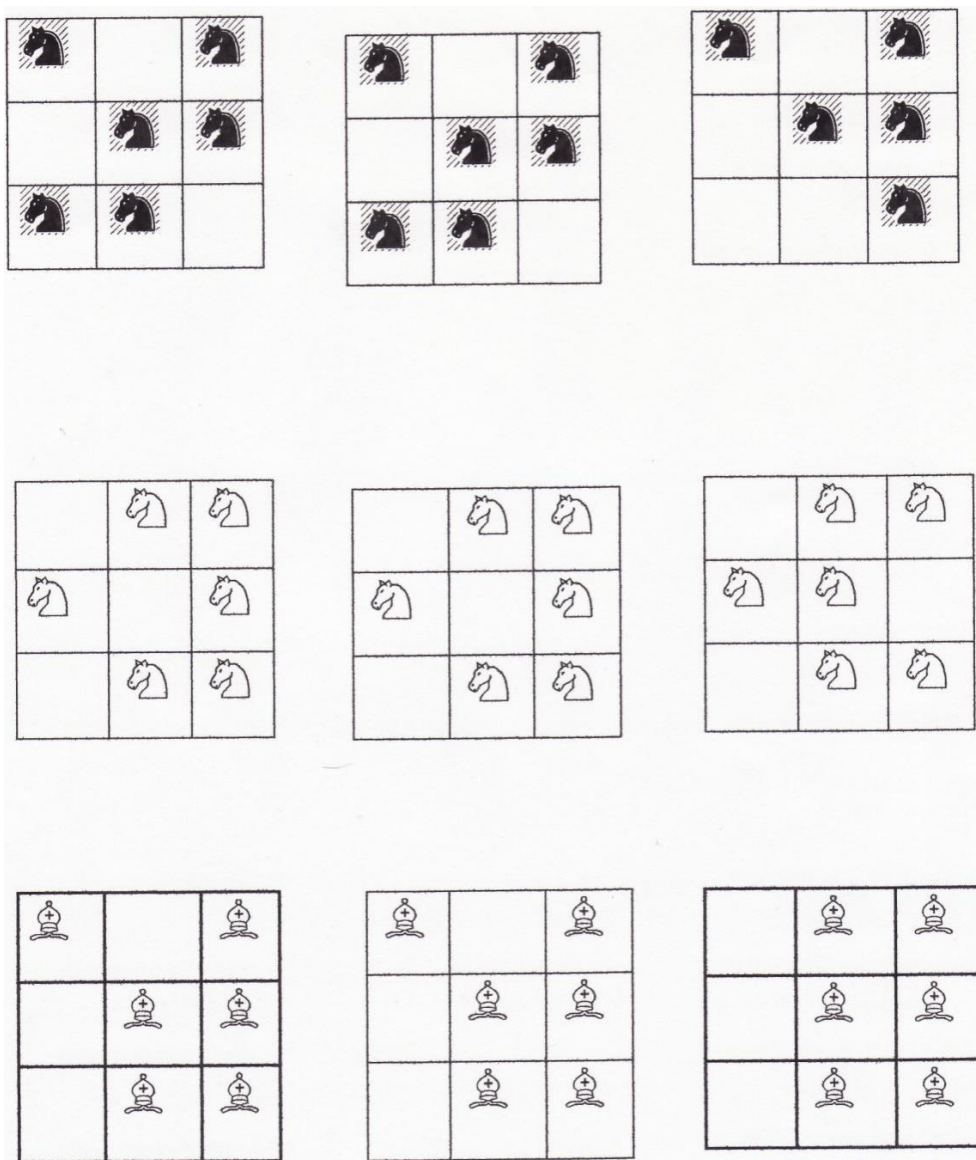
Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся кружков и крестиков (всего 19 кружков и 17 крестиков), которые предлагается считать вслух, без остановки (палец для счёта не использовать!), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности. Способ проверки результата тестирования: для проверки тестирования необходимо засекаать время, которое требуется испытуемому на подсчет чередующихся фигур, а также учитывать все паузы при счёте и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться со счёта. После чего необходимо сопоставить количество пауз, ошибок и порядкового номера фигур, в том случае, если испытуемый сбился со счёта, далее следует вывод педагога об уровне распределения внимания у ребёнка.



Тест № 2 «Занимательный квадрат»

Инструкция: «В трех квадратах нарисованы шахматные фигуры – черные кони. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один конь помещен не так, как в остальных двух. Необходимо найди этот квадрат, и поставить сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребёнку необходимо решить задание с белыми конями и слонами.

Способ проверки результата тестирования: Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его возрастной норме развития. Если ребёнок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребёнок, который не справился ни с одним заданием, скорее всего, имеет низкий уровень развития умения сравнивать различные предметы. При таком результате занятия шахматами рекомендуются для развития аналитического мышления, но со сниженной нагрузкой, условиях.



Тест №3 «Перепутанные линии»

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

Педагогу необходимо засекают время, которое требуется ребёнку для того, чтобы проследить каждую линию на всём задании в целом. Выполнить задание необходимо не более чем за 5 минут.

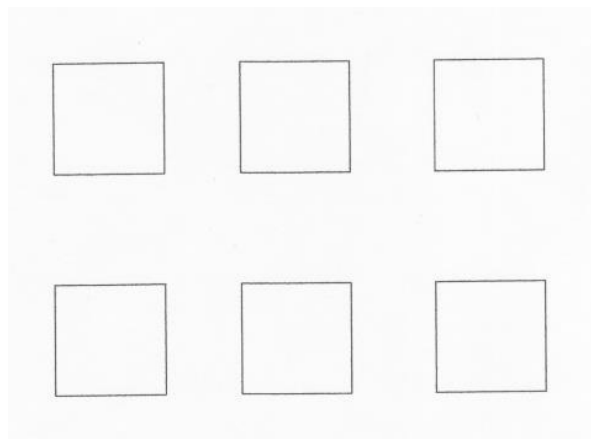


Тест №4 «Разноцветные квадраты»

Данное тестирование составлено на основе цветового теста Люшера-Дорофеевой. Тест «Разноцветные квадраты» позволяет исследовать психофизиологическое состояние ребенка и сделать диагностику эмоционального настроя и уровень внутренней активности детей во время прохождения испытуемыми данного тестирования.

Для проведения теста каждому ребенку необходимо иметь три цветных карандаша: красный, синий и зеленый.

Раздаточным материалом для тестирования служит лист, на котором изображены два ряда по три одинаковых квадрата.



Для выполнения теста необходимо, чтобы верхний ряд квадратов был раскрашен так, чтобы каждый из них оказался раскрашенным только в один цвет – каждый квадрат в ряду может быть или только красный, или только зеленый, или только синий. Обязательным условием является то, чтобы все квадраты должны были разного цвета.

После выполнения ребенком раскрашивания верхнего ряда квадратов, ему дается новое задание, которое заключается в просмотре ребёнком раскрашенного им ряда. На данном этапе тестирования педагог предлагает ребёнку подумать нравится ли ему такое расположение квадратов по цвету. Хочет ли ребёнок его изменить, или оставить все по-прежнему. Второй ряд квадратов раскрашивается ребёнком произвольно (как захочет).

Таблица интерпретации результатов (на основе разработки Дорофеевой)

Цветовая формула	Функциональное состояние	Описание функционального состояния
К - С - З	Функциональное напряжение (ФН)	Состояние настороженности, которому свойственны ориентировочные эмоции, повышение внимания, активность; это состояние является оптимальным вариантом реагирования функциональной системы.
С - К - З	Функциональное расслабление (ФР)	Спокойное, устойчивое состояние, самое оптимальное для различных видов деятельности, не требующих напряжения; это состояние свидетельствует об отсутствии выраженных переживаний.
С - З - К	Функциональное возбуждение (ФВ)	Доминирование положительных эмоций - от переживания чувства удовлетворения до восторга, ликования.

К - З - С	Функциональное торможение (ФТ)	Состояние является следствием неудовлетворения потребностей (и полярно состоянию функционального возбуждения). Оно свидетельствует о доминировании отрицательных эмоций (печаль, тоска); диапазон изменений - от состояния грусти до подавленности, от озабоченности до тревоги, перенапряжения всех систем организма.
З - С - К	Состояние аффективного возбуждения (АВ)	Активные аффекты с диапазоном изменения эмоций от переживания чувства нетерпения, возмущения до гнева, ярости.
З - К - С	Состояние аффективного торможения (АТ)	Доминирование сильных отрицательных эмоций с диапазоном от состояния растерянности, психического дискомфорта до страха.

4.2. РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ

Тема: Мат в один ход

Задачи низкого уровня сложности

Во всех заданиях ход белых.

1



2



3



4



5



6



7



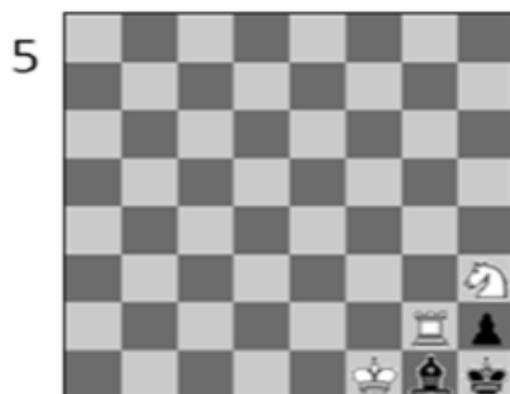
8



9



Тема: Мат в два хода
Задачи среднего уровня сложности
 Во всех заданиях ход белых.



**Задание: Найди лучшее продолжение.
Задачи высокого уровня сложности.**



Ход черных



Ход чёрных



Ход чёрных



Ход белых



Ход белых



Ход белых



Ход чёрных



Ход белых



Ход чёрных

4.3. ПЕРЕЧЕНЬ КОНТРОЛЬНЫХ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ВОПРОСОВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ОПРОСОВ

Опрос 1

Контрольные вопросы

1. Сколько клеток на шахматной доске?
2. Как обозначаются горизонтальные линии?
3. Как обозначаются вертикальные линии?
4. Назовите родину шахмат?
5. Как ходит пешка?
6. Является ли пешка фигурой?
7. Где размещаются ладьи на доске до начала игры?
8. Во сколько очков оценивается ладья?
9. Какие слоны никогда не столкнутся?
10. В чем отличие коня от всех остальных фигур?

Ответы:

1. На шахматной доске 64 клетки
2. Горизонтальные линии на шахматной доске идут под цифрами.
3. Вертикальные линии на шахматной доске идут под буквами.
4. Индия
5. Пешка ходит только вперед.
6. Нет, она просто пешка
7. Ладьи размещаются по углам шахматной доски.
8. Ладья оценивается в 5 очков.
9. Белопольный и чернопольный.
10. Конь это единственная фигура, которая умеет перепрыгивать через другие фигуры.

Критерии оценки ответов на вопросы:

- 0-5 правильных ответов — низкий уровень.
6-7 правильных ответов — средний уровень.
8-10 правильных ответов — высокий уровень.

Опрос 2

Контрольные вопросы

1. Что такое шах?
2. Перечислите способы защиты от шаха?
3. Что такое мат?
4. Для чего нужно делать рокировку?
5. Перечислите, когда нельзя делать рокировку.
6. Что такое пат? При каких условиях бывает пат?
7. Почему король слабее ферзя, но главнее его?
8. Ниже представлены диаграммы, на которых нужно стрелочками вернуть шахматные фигуры на начальные места.
9. Что может пешка, дойдя до 1 (8) горизонтали?
10. Какая фигура участвует при взятии на проходе?

Ответы:

1. Шах - это нападение на короля.
2. От шаха есть три способа защиты: срубить фигуру, которая объявила шах; закрыться от шаха любой фигурой, кроме короля; убежать королям.
3. Мат- это шах, от которого нет защиты.
4. Рокировка нужна для того, чтобы спрятать короля и вывести в бой ладью.
5. Рокировку нельзя делать: когда королю шах, король не может перепрыгнуть через битое поле; когда между королем и ладьей стоят фигуры; когда король и ладья уже сходили.

6. Пат - это ничья. Пат бывает: когда королю нет шаха, когда король и его фигуры не могут ходить.
7. Король, как и ферзь, ходит в разные стороны, но только на одну клеточку. Королю ставят мат, мат ферзю поставить невозможно, поэтому король главнее ферзя.
8. Первая позиция. Белые фигуры: Король e1, Ладья a1 или h1, слон c1 или f1, пешка на любое поле по второй горизонтали. Черные: Король e8, конь b8 или g8.
9. Вторая позиция: Белые фигуры: Король e1, конь b1 или g1. Черные фигуры: Король e8, Ферзь d8, слон c8 или f8, конь b8 или g8, пешки на любое поле по восьмой горизонтали.
10. Пешка, дойдя до 1(8) горизонтали, может превратиться в любую фигуру, кроме короля.
11. При взятии на проходе участвуют пешки.

Критерии оценки ответов на вопросы:

- 0-5 правильных ответов — низкий уровень.
 6-7 правильных ответов — средний уровень.
 8-10 правильных ответов — высокий уровень.

Опрос 3

Контрольные вопросы

1. Когда отмечается международный день шахмат?
2. Кто победил первого чемпиона мира по шахматам?
3. Сколько очков получает шахматист за ничью в партии на официальных соревнованиях?
4. Какая шахматная фигура, кроме пешки может начать шахматную партию?
5. Расставь по порядку части шахматной партии: эндшпиль, дебют, миттельшпиль.
6. Напишите определение следующим понятиям: шах, мат, вскрытый шах, связка, двойной удар?
7. Как называется мат: 1. e4-e5 2. Cc4- Kc6 3. Фh5- Cc5 4. Фf7х.
8. Какой шахматной фигурой, кроме слона можно поставить «Детский мат»?
9. Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзем?
10. Найди двойной шах. Ход черных. Б: Krb7 Ч: Kpc5, Kc6, Cd5.

Ответы:

1. 20 июля
2. Эмануил Ласкер
3. Пол очка.
4. Конь
5. Дебют, миттельшпиль, эндшпиль.
6. Шах - ситуация в шахматах и их вариантах, когда король находится под боем, то есть на следующем ходу хотя бы одна фигура противника сможет взять короля. Мат - это шах от которого нет защиты. Вскрытый шах - разновидность открытого нападения, при которой шахматная фигура, делая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король, тем самым объявляет шах. Связка- положение, когда фигура не может сделать ход, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может так же быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества. Двойной удар - ход, после которого под боем оказывается две или более фигуры противника.
7. Детский мат.
8. Ферзем.
9. Проходная.
10. Кр d6.

Критерии оценки ответов на вопросы:

- 0-5 правильных ответов — низкий уровень.
 6-7 правильных ответов — средний уровень.
 8-10 правильных ответов — высокий уровень.

Опрос 4

Контрольные вопросы

1. Кто из чемпионов мира умер не побежденным?
2. Перечислите чемпионов мира по шахматам.
3. Поставьте следующие спортивные звания в шахматах в последовательности их присвоения: Гроссмейстер, Мастер спорта, Кандидат в мастера спорта, 1 разряд.
4. Название партии, при которой для быстрейшего развития фигур и захвата центра жертвуется какая-либо фигура?
5. Положение в партии, при котором одна из сторон проигрывает во время своего хода?
6. Что такое миттельшпиль?
7. Что такое эндшпиль?
8. Что такое шахматная композиция?
9. Что такое «ловушка» в шахматах?
10. Над резиденцией Президента Республики Калмыкия развеваются три флага: триколор России, флаг Калмыкии с цветком лотоса и этот. Какой?

Ответы:

1. Александр Алехин
2. Вильгельм Стейниц, Эмануил Ласкер, Хосе Рауль Капабланка, Александр Алехин, Макс Эйве, Михаил Ботвинник, Василий Смыслов, Михаил Таль, Тигран Петросян, Борис Спасский, Роберт Фишер, Анатолий Карпов, Гарри Каспаров, Владимир Крамник, Вишванатан Ананд, Магнус Карласен.
3. 1 разряд Кандидат в мастера спорта Мастер спорта Гроссмейстер
4. Гамбит
5. Цуцванг.
6. Миттельшпиль — это следующая за дебютом стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе — атака и защита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы. Характеризуется большим количеством фигур и разнообразием планов игры. Иногда шахматная партия минует эту стадию игры и сразу переходит в эндшпиль.
7. Эндшпиль — это заключительная часть шахматной или шашечной партии.
8. Шахматная композиция - создание («составление») шахматных задач и этюдов. Базируется на средствах и правилах практической игры и представляет собой независимую форму шахматного творчества. Она раскрывает красоту шахматных комбинаций, постоянно развивающуюся и привлекающую всё новых любителей.
9. Ловушка - один из приёмов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку, рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится «отравленной» пешкой или оставленным под боем ферзём и получит «взамен» мат или потерпит существенный материальный урон.
10. Флаг международной шахматной федерации - ФИДЕ.

4.4. ВИКТОРИНА ПО ШАХМАТАМ

1. Когда отмечается **Международный день шахмат**?
а) 22июня;
б) 20июля;
в) 10ноября;
г) 12декабря.
2. Что можно сказать о **шахматисте**?
а)Ходит сидя;
б)Бежит лёжа;
в)Ползает стоя;
г)Плывёт летая.
3. Какой из этих спортивныхтерминов **не** относится к **шахматам**?
а) Дебют;
б) Рашпиль(это *напильник*);
в) Гамбит;
г) Эндшпиль.
4. Как говорят о **шахматисте**, который стал чемпионом мира,обыграв предыдущего чемпиона?
а)Отобрал корону;
б)Свергнул с трона;
в)Вырвал мантию;
г)Выхватил скипетр.
5. Назовите настоящую «**шахматную**» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького.
а) Конев;
б) Слонов;
в) Пешков;
г) Королёв.
6. 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.)
7. Какая «**шахматная** »английская музыкальная группа была чрезвычайно популярна в 1972-1991 годах?
а) «Пешка»;
б) «Ферзь»;
в) «Королева»;
г) «Ладья».
(«Куин»/Queen– «Королева».)
8. Из скольких клеток состоит **шахматная** доска?
а) 32;

- б) 64;**
- в) 81;
- г) 100.

9. Какой **шахматной** фигуры **не** существует?

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

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

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

(Также, как и белые.)

11. Какая фигура стоит на клетке f1 перед началом **шахматной** партии?

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

12. Какая **шахматная** фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?

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

13. Какая фигура, кроме пешки, может начать **шахматную** партию?

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

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

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

15. В какую **шахматную** фигуру **не** может превратиться пешка?

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

16. Как в **шахматах** называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?

- а) Проходная;**
- б) Пробивная;
- в) Пронырливая;

г) Козырная.

17. Как называется середина **шахматной** партии?

а) Миттельшпиль;

б) Гамбит;

в) Цугцванг;

в) Мидлтайм.

18. 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.)

19. Назовите самую **шахматную** республику в составе России.

а) Калмыкия;

б) Татария;

в) Карелия;

г) Мордовия.

20. Какую фразу избрала своим 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».

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

а) Экс-чемпион;

б) Претендент;

в) Делегат;

г) Кандидат.

22. К какому виду программ относятся компьютерные **шахматы**?

а) Шутеры;

б) Квесты;

в) Стратегии;

г) Симуляторы.

23. Кто победил первого чемпиона мира по **шахматам**?

а) Э. Ласкер;

б) А. Алёхин;

в) Х.Р. Капабланка;

г) М. Эйве.

24. Кто был первым российским чемпионом мира по **шахматам**?

а) Алёхин;

б) Карпов;

в) Крамник;

г) Смыслов.

25. 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.)

26. Кто из этих спортсменов **не** является **шахматным** гроссмейстером?

а) Гарри Каспаров;

б) Марат Сафин;

в) Владимир Крамник;

г) Руслан Пономарёв.

27. Кому Бобби Фишер без боя отдал мировую **шахматную** корону?

а) Борису Спасскому;

б) Тиграну Петросяну;

в) Василию Смыслову;

г) Анатолию Карпову.

ГЛОССАРИЙ

Шахматная доска — игровое поле игры для шахмат.

Пешка — самая слабая шахматная единица (ее не принято считать фигурой) и основная единица измерения шахматного материала: в пешечном эквиваленте измеряют «вес» фигур (легкая фигура примерно эквивалента трем пешкам, ладья — пяти).

Ладья - тяжелая шахматная фигура, по силе примерно равна пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали. Участвует в рокировке. В исходной позиции, у каждого игрока по две ладьи, находящиеся по углам доски.

Слон — легкая шахматная фигура по силе примерно равная трем пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона, находящиеся на первой (белые) и восьмой (черные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по полям определенного цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.

Ферзь — самая сильная фигура в шахматах, по силе примерно равная девяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали, вертикали и диагонали. В исходном положении белый ферзь находится на поле d1 черный на d8.

Конь - легкая шахматная фигура по силе примерно равная трем пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля на котором находится.

Король - главная шахматная фигура с которой связан исход партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали и диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвует в рокировке. У каждого игрока по одному королю. Особенностью королей является, то что их количество не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижению последней на ее пути горизонтали.

Мат — ситуация в шахматах и других шахматных играх, когда король находится под шахом, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать. Таким образом, при мате одновременно:

- король находится под шахом;
- у короля нет возможности уйти от шаха (все поля вокруг него заняты своими фигурами или находятся под ударом фигур противника, или король находится на краю игровой доски);
- у игрока нет возможности закрыться от шаха другой фигурой;
- нет возможности взять фигуру, объявившую шах.

Означает проигрыш попавшей в такую ситуацию стороны. В русской шахматной нотации мат обозначается символом «×» после хода фигуры, в международной нотации и в шахматной композиции — символом «#» после хода.

Шах — ситуация в шахматах и их вариантах, когда король находится под боем, то есть на следующем ходу хотя бы одна фигура противника сможет взять короля.

Пат — положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая очередь хода, не может им воспользоваться, так как все ее фигуры и пешки лишены возможности двигаться, причем король не находится под шахом. Партия, в которой возникает пат, признается ничейной.

Ничья — результата шахматной партии в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

Рокировка (фр.*roque*) — ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и последующее перемещение ладьи на соседнюю 3 3

с королём клетку по другую сторону от короля. Каждая из сторон может сделать одну рокировку в течение партии.

Смысл рокировки в том, что она позволяет одним ходом значительно изменить позицию короля (переместив его в менее опасное место), одновременно выводя на центральные вертикали сильную фигуру — ладью.

Превращение пешки — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Взятие на проходе — взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или на 4-й (за черных) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки. Возможно только следующим за этим двойным ходом.

Эндшпиль (от нем. *Endspiel* — «конец игры») — заключительная часть шахматной или шашечной партии.

Дебют — начало шахматной партии.

Миттельшпиль (от нем. *Mittelspiel* - середина игры) – следующая за дебютом стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе — атака и защита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы. Характеризуется большим количеством фигур и разнообразием планов игры. Иногда шахматная партия минует эту стадию игры и сразу переходит в эндшпиль.

Шахматная нотация (от лат. *notatio* — записывание, обозначение) — система условных обозначений, применяемых для записи **шахматной** партии или положения фигур

Шахматная композиция - создание («составление») шахматных задач и этюдов. Базируется на средствах и правилах практической игры и представляет собой независимую форму шахматного творчества. Она раскрывает красоту шахматных комбинаций, постоянно развивающуюся и привлекающую всё новых любителей.

Связка - положение, когда фигура не может сделать ход, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может так же быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

Двойной удар – ход, после которого под боем оказывается две или более фигуры противника.

Вскрытый шах - разновидность открытого нападения, при которой шахматная фигура, делая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король, тем самым объявляет шах.

5.КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Учебные недели		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	Всего часов
	АВГУСТ	СЕНТЯБРЬ				ОКТЯБРЬ				НОЯБРЬ				ДЕКАБРЬ				ЯНВАРЬ				ФЕВРАЛЬ				МАРТ				АПРЕЛЬ				МАЙ				
Кол-во занятий		8				8				8				8				8				8				8				8				8				
	К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	А	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	И	72	

Условные обозначения:

К – комплектование групп

У- учебные занятия

А – аттестация (промежуточная)

И – итоговый контроль

