

муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Городской центр технического творчества»

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 23
« 23 » 05 2023 г.



Физкультурно-спортивная направленность

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мир шахмат»**

(формирование функциональной грамотности)

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Подковкин Александр Геннадьевич,
педагог дополнительного образования
консультант:
Сурикова Анна Николаевна,
зам. директора по УВР

Ярославль, 2023

Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Учебно-тематический план	6
Календарный учебный график.....	7
Содержание программы	7
Обеспечение программы	18
Контрольно-измерительные материалы	20
Список использованных источников	24
Приложения.....	26

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир шахмат для начинающих» разработана и реализуется в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 30 июня 2020 г. № 16 «Об утверждении Санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- Устав МОУ ДО «ГЦТТ»;
- Программа воспитания МОУ ДО «ГЦТТ».

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир шахмат» обусловлена современным социальным заказом общества на формирование все-сторонне развитой личности, которая сможет не только адаптироваться к быстро меняющимся социально-экономическим условиям жизни, но и самостоятельно ориентироваться в ситуациях окружающей жизни.

Шахматы - интеллектуальная игра, которая сочетает в себе элементы логики, спорта и творчества. Игра в шахматы способствует развитию мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, воспитывает волевые качества, формирует такие личностные качества, как терпеливость, ответственность, самодисциплина.

Шахматы – игра, помогающая подготовить школьника к успешному обучению в школе. Занятия шахматами укрепляют память, учат мыслить логически, сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность, развивают воображение и аналитические способности, помогают вырабатывать организованность, целеустремленность.

Отличительные особенности программы

Особое внимание в программе уделено развитию общих способностей, необходимых для игры в шахматы: способности действовать в уме, логическому мышлению, памяти, внимания.

Программой предусмотрено использование занимательного материала на занятиях, создание игровых ситуаций, использование дидактических игр, что отвечает потребностям и особенностям развития обучающихся дошкольного возраста.

В основе программы лежит индивидуальный подход к каждому обучающемуся при выполнении практических заданий в рамках единой темы, выбор форм и методов работы в зависимости от особенностей его социального и психологического развития.

Новизна программы. Особое внимание в программе отводится знакомству обучающихся с историей возникновения шахматной игры, а также знакомству с известными российскими шахматистами.

Также при реализации практической части занятий программы происходит формирование функциональной грамотности обучающихся. Причем, формирование не только одного вида функциональной грамотности, а в комплексе, параллельно друг другу: и читательской, и математической, и креативного мышления.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир шахмат» имеет **физкультурно-спортивную направленность**, и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся и родителей в образовательной услуге, раскрытие индивидуальных особенностей обучающихся. Игра в шахматы приобщает к здоровому образу жизни, физически совершенствует, воспитывает волевые качества, мотивирует на достижение успеха.

Вид программы: модифицированная (разработана на основе программы Калинина А.А. «Шахматы»).

Адресат программы: обучающиеся 7-10 лет без особых образовательных потребностей, владеющие базовыми/стартовыми знаниями игры в шахматы.

Уровень программы: базовый.

Особенности комплектования групп:

- набор обучающихся в объединение производится по результатам тестирования и собеседования с педагогом, автором-составителем программы;
- обучающиеся зачисляются на программу по заявлению родителя (законного представителя);
- группы комплектуется педагог на основании тестирования;
- наполняемость группы 8 – 10 человек.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 7-10 лет.

Срок реализации программы:

Программа «Мир шахмат» рассчитана на 2 года обучения.

Общее количество часов на реализацию программы – 144 академических часа, по 72 академических часа в год.

В каждом учебном году – 36 учебных недель.

Программа «Мир шахмат» разбита на модули:

- 1) 1-ый модуль – 1-ый год обучения – дети в возрасте от 7 до 8 лет.
- 2) 2-ой модуль – 2-ой год обучения – дети в возрасте от 9 до 10 лет.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по одному академическому часу.

Продолжительность одного академического часа – 45 минут.

Форма организации образовательного процесса – групповое занятие.

Форма организации деятельности обучающихся на занятии: индивидуальная, групповая.

Цель программы: развитие умственных способностей, волевых качеств посредством обучения игры в шахматы.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с историей шахмат;
- познакомить с шахматными фигурами, их названиями и игровыми возможностями;
- познакомить с шахматным полем, основными понятиями (белые, черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр);
- познакомить с начальной расстановкой фигур на шахматном поле;
- сформировать практические умения в области шахматной игры;
- научить детей играть шахматными фигурами не нарушая правил;
- сформировать умения строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии (шах, мат, ничья).

Развивающие:

- развивать наглядно-образное мышление, аналитические способности.

Воспитательные:

- воспитывать у обучающихся волевые качества: самостоятельность, настойчивость, умение доводить работу до конца;
- воспитывать у обучающихся устойчивый интерес к занятиям шахматами.

Ожидаемые результаты освоения программы

1-го года обучения:

Обучающиеся знают:

- ✓ технику безопасности;
- ✓ как наиболее эффективно использовать фигуры;
- ✓ шахматное пространство;
- ✓ знают шахматные фигуры, их названия и игровые возможности;
- ✓ знакомы с шахматным полем и основными понятиями в игре;
- ✓ знакомы с начальной расстановкой фигур на шахматном поле.

Обучающиеся умеют:

- ✓ определять слабые поля;
- ✓ использовать преимущество в пространстве;
- ✓ играть «по частям» (фрагменты игры);
- ✓ владеть основными дебютами;
- ✓ применять шахматные тактические приемы для решения задач в игре с соперником.

2-го года обучения:

Обучающиеся знают:

- ✓ технику безопасности;
- ✓ общую стратегию дебюта;
- ✓ виды преимущества;
- ✓ общие принципы миттельшпиля и эндшпиля;
- ✓ основные и популярные дебюты;
- ✓ значение мобильности фигур и важность использования слабостей противника;
- ✓ плюсы и минусы различных вариантов пешечных построений.

Обучающиеся умеют:

- ✓ играть в шахматы не нарушая правил;
- ✓ строить внутренний план действий для достижения цели шахматной партии;
- ✓ оценивать возникающую позицию;
- ✓ применять знание дебюта на практике;
- ✓ сочетать тактику и стратегию;
- ✓ владеть записью партий и задач;
- ✓ записывать шахматную партию и читать её;

- ✓ разбирать собственные партии;
- ✓ владеть записью партий и задач.

Основные формы и средства обучения:

1. Дидактические игры и задания.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Практическая игра.
4. Теоретические занятия, шахматные игры.
5. Шахматные турниры.

Формы и способы проверки результатов

Итоговый контроль обучающихся проводится по окончании обучения по дополнительной общеразвивающей программе, включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Итоговый контроль обучающихся проводится следующих формах: практическое занятие, участие в шахматных турнирах.

Учебно-тематический план 1-го года обучения

№ п/п	Название раздела	Количество часов		
		Всего	Практика	Теория
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	-	1
2	История развития шахмат. Известные шахматисты. Правила игры	2	1	1
3	Шахматная доска	2	2	-
4	Знакомство с фигурами	2	1	1
5	Расстановка фигур	2	2	-
6	Ценность шахматных фигур	4	4	-
7	Пешка, правила хода	2	2	-
8	Пешка, правила взятия	2	2	-
9	Как едят фигуры	2	2	-
10	Взялся за фигуру - ходи	2	2	-
11	Пешечный бой	4	4	-
12	Король	2	2	-
13	Ферзь	2	2	-
14	Ладья	2	2	-
15	Слон	2	2	-
16	Конь	4	4	-
17	Шах. Варианты защиты	3	3	-
18	Что такое мат	1	1	-
19	Что такое пат	1	1	-
20	Шахматные задачи с ладьей	3	3	-
21	Шахматные задачи со слоном	3	3	-
22	Шахматные задачи с Ферзем	3	3	-
23	Шахматные задачи с конем	3	3	-
24	Рокировка	2	2	-
25	Шахматная партия. Дебют.	4	4	-
26	Атака и защита. Слагаемые успеха	2	2	-
27	Бить или не бить	2	1	1
28	Вилка	2	2	
29	Шахматные часы	1	1	

30	Пешка будущий Ферзь.	1	1	
31	Большой турнир заданий	2	2	
32	Что нас ждет впереди	1	1	
33	Королевский праздник	1	1	-
	Всего часов:	72	68	4

Календарный учебный график

Календарный учебный график программы реализуется на основе общего ежегодного календарного учебного графика МОУ ДО «ГЦТТ», утверждаемого в начале учебного года (Приложение 1).

Содержание программы 1-го года обучения

Тема 1. Вводное занятие

Теория. Организационные вопросы. Знакомство с правилами поведения на занятиях и техникой безопасности. Знакомство с понятием «Шахматная игра».

Тема 2. История развития шахмат. Известные шахматисты. Правила игры

Теория. Знакомство с понятием «Шахматная игра». Правилам поведения участников партии. История развития шахмат. Известные шахматисты. Просмотр обучающих видеоматериалов.

Практика. Проигрывание и моделирование поведенческих ситуаций при проведении «шахматной партии».

Тема 3. «Шахматная доска»

Задачи. Отработать навыки и понятия, связанные с «шахматной доской»

Практика: Правильное расположение доски, чередование белых и черных полей, «центр» шахматной доски, шахматные вертикали, горизонталы и диагонали. Расстановка белых со стороны доски, где есть цифры «1».

Тема 4. «Знакомство с фигурами»

Задачи. Дать общее представление о фигурах, их назначении и названии.

Теория. Чтение художественной литературы по теме занятия.

Практика. Изучение и запоминание фигур, их отличительные особенности, важность каждой в игре. Отличия короля и ферзя. Сравнение фигур между собой, упражнения в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.

Тема 5. «Расстановка фигур»

Задачи. Продолжать знакомить детей с понятием «шахматная доска», «белые и черные поля», «расстановка»

Практика. Отработка навыков правильной расстановки фигур на поле. Расположение пешек, и построение фигур. Правильное определение местонахождения Короля и Ферзя (Ферзь любит свой цвет) черные и белые фигуры расположены друг напротив друга; слева направо: ладья, конь, слон, ферзь, король, слон, ладья, перед ними одним рядом выстраиваются пешки.

Тема 6. «Ценность шахматных фигур»

Задачи. Формирование понятий о ценности и значимости фигур на поле, их силе и возможностях.

Практика. Сравнение возможностей фигур в игре, их сильные и слабые стороны. Нарботка практических навыков через игровые задания.

Тема 7. «Пешка. Правила хода»

Задачи. Познакомить детей с шахматной фигурой «Пешка». Правилами ее перемещения по доске

Практика. Игровые задания на различные направления движения и определение единственного варианта хода пешки. Условия «Превращения пешки» в другую фигуру

Тема 8. «Пешка. Правила взятия»

Задачи. Сформировать представление о возможностях пешки атаковать и нападать на другие фигуры.

Практика. Решение задач, имитация игровых ситуаций, где пешка атакует. Атака – это только диагональное «взятие».

Тема 9. «Как едят фигуры»

Задачи. Формирование понятия о правилах взятия чужой фигуры

Практика. Сравнение возможностей фигур в игре, их сильные и слабые стороны. Нарботка практических навыков через игровые задания.

Тема 10. «Взялся за фигуру – ходи»

Задачи. Закрепление знаний о правилах игры в шахматы.

Практика. Игровые ситуации, решение мини задач, взаимоконтроль за соблюдением правил хода. Соблюдение принципа «Взялся за фигуру – ходи». Исключения из правил (уход короля на «битое» поле, невозможность хода).

Тема 11. «Пешечный бой»

Задачи. Применить первоначальные знания на игре с соперником, используя только пешечный арсенал.

Практика. Вспомнить место в начальной расстановке. Игра «Война пешек» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам. реализуя полученные знания. Выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника. Проведение игровых эпизодов «по круговой системе» с максимально возможным количеством других игроков.

Тема 12. «Король»

Задачи. Ознакомить детей с главной шахматной фигурой – королем. Учить сравнивать с другими фигурами, упражнять в нахождении ее в ряду остальных.

Практика. Отработка ходов королем. Отработка действий в рамках понятия «контролируемое поле». Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Король не ходит на атакуемые поля.

Тема 13. «Ферзь»

Задачи. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой – ферзь. Учить сравнивать с другими фигурами, упражнять в нахождении ее в ряду остальных

Практика. Отработка ходов ферзем. Отработка действий в рамках понятия «контролируемое поле».

Тема 14. «Ладья»

Задачи. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Учить сравнивать с другими фигурами, упражнять в нахождении ее в ряду остальных.

Практика: Отработка ходов ладьей. Отработка действий в рамках понятия «контролируемое поле». Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «Ладья» в игровой практике на шахматной доске, упражнять в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперед. Решение простейших шахматных задач

Тема 15. «Слон»

Задачи. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой – слон. Учить сравнивать с другими фигурами, упражнять в нахождении ее в ряду остальных.

Практика. Отработка ходов ладьей. Отработка действий в рамках понятия «контролируемое поле», и ходов только по «своей» диагонали. Белопольные и чернопольные слоны. Взятие слоном.

Тема 16. «Конь»

Задачи. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Учить сравнивать с другими фигурами, упражнять в нахождении ее в ряду остальных.

Практика. Отработка движения коня в различных направлениях. Перескакивания через фигуры. Нарисовать букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь).

Тема 17. «Шах»

Задачи. Сформировать понятие об угрозах королю и возможных действиях в таких ситуациях.

Практика. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Поведение короля при шахе:

- Побить фигуру противника другой фигурой или королем.
- Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой)
- Уйти из-под шаха на другое поле.

Тема 18. «Мат»

Задачи. Объяснить детям, что объявление мата является желаемой итоговой целью игры за кратчайшее время и за наименьшее число ходов. «Мат» - это шах, от которого нет защиты и конец шахматной игры. «Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского).

Практика. Разбор положений при объявлении мата. Варианты расстановки фигур. Мат с помощью различных фигур (простые примеры).

Пробные задания по постановке линейного мата.

Тема 19. «Пат»

Задачи. Формирования представления об исходах шахматных партий объявлением мата, соглашением о ничьей или созданием патовой ситуации. Объяснить детям, если противник не сумел объявить шах, то король отделяется патом. Пат – это почетная ничья.

Практика. Задания на внимательность. Пат и мат – отличия.

Тема 20. Шахматные задачи с ладьей

Задачи. Отработка практических навыков работы с фигурами. Формирование мышления в ходе решения задач.

Практика. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».

Тема 21. Шахматные задачи со слоном

Задачи. Отработка практических навыков работы с фигурами. Формирование мышления в ходе решения задач. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны

Практика. Ход слона. Взятие. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

Тема 22. Шахматные задачи с Ферзем

Практика. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Крат-

чайший путь! Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».

Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

Тема 23. Шахматные задачи с конем

Задачи. Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Учить сравнивать с другими фигурами, упражнять в нахождении ее в ряду остальных.

Практика. «Танцы» коней. Битые поля. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь. Игра «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы), в том числе с элементами соревнования на двух досках. Игра «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования).

Тема 24. Рокировка

Задачи. Сформировать представления о вариантах защиты короля. Дать понятие «рокировка».

Практика. В рокировке принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом).

Тема 25. «Шахматная партия. Дебют»

Задачи. Формирование потребности реализации полученных навыков и умений. Соблюдение правил шахматной партии. Познакомить с понятием «партия».

Практика. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Тема 26. «Атака и защита. Слагаемые успеха»

Задачи. Развитие понятия о многозадачности партии, необходимости контролировать все события на доске. Уделять внимание и атаке, и защите

Практика. Демонстрация партий и розыгрышей, где не уделяется внимание защите или нападению. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Фигуры защиты, фигуры нападения.

Тема 27. «Бить или не бить»

Задачи. Формирование навыка взвешенного принятия решения.

Практика. Практические задания с разбором ситуации- брать или не брать фигуру соперника. Делать правильный выбор, какую фигуру взять целесообразнее. Учить детей выполнять взятие – брать фигуру противника, которая стоит перед боем, не подвергая опасности свои интересы

Тема 28. Вилка

Задачи. Продемонстрировать возможности создания одновременной угрозы двум и более фигурам противника.

Практика. Рассмотреть варианты «вилки» на примере нападения коня на две фигуры - (варианты с шахом и без шаха) - показ. Задания – создать расстановки «вилки», попытаться объяснить их цели и значимость.

Тема 29. «Шахматные часы»

Задачи. Продолжить знакомство с правилами шахматных поединков. Системой судейства и контроля времени.

Практика. Познакомить детей с часами, которыми пользуются шахматисты во время партии. Отработка навыков игры с часами. Выставление времени, контроль за флажком.

Тема 30. «Пешка будущий ферзь»

Задачи: Закрепление материала о «проходной пешке».

Практика: Решение простых базовых задач на проведение пешки и ее замену на любую фигуру (кроме короля). Перенос аналогии «из пешки в Ферзи» на жизненные сферы деятельности, с целью формирования у детей потребности и желания в самосовершенствовании.

Тема 31. «Большой турнир заданий»

Задачи. Закрепление и проверка полученных знаний

Практика. Выполнение индивидуальных и парных шахматных заданий в рамках пройденного материала. Составление турнирной таблицы навыков и умений (сравнительные характеристики на начало и конец года).

Тема 32. Что нас ждет впереди

Задачи. Ознакомить детей с дальнейшими задачами, перспективами изучения шахмат. Показать, что ожидает на следующих этапах.

Практика. Игры, задачи, ребусы на ознакомление с новыми задачами. Попытки найти им решение

Тема 33. Королевский праздник

Задачи. Демонстрация успехов и достижений воспитанников. Формирование настроения для дальнейшего изучения шахмат

Практика. Просмотр слайд-шоу, вручение памятных призов. Подведение итогов года.

Учебно-тематический план 2-го года обучения

№ п/п	Название темы.	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	В стране шахматных чудес	2	2	-
2.	Ладья	2	1	1
3.	Бить или не бить	1	-	1
4.	Ладья	2	-	2
5.	Слон	2	1	1
6.	Слон против слона	1	0,5	0,5
7.	Ладья против слона	2	-	2
8.	Ферзь	2	1	1
9.	Ферзь против ладьи и слона	1	0,5	0,5
10.	Конь	1	0,5	0,5
11.	Конь против коня	2	1	1
12.	Пешка	1	0,5	0,5
13.	Король	2	1	1
14.	Шах	1	0,5	0,5
15.	Ставим шах	1	-	1
16.	Не иди король под шах	1	-	1
17.	Защита от шаха, пат	1	0,5	0,5
18.	Умный «шах»	1	1	-
19.	Мат	1	1	-
20.	Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход.	1	0,5	0,5
21.	Конь, пешка и король дают мат в один ход	1		1

22.	Шахматные часы	1	0,5	0,5
23.	Шахматные фигуры (закрепление)	2	-	2
24.	Так много их, но мы уже их знаем	2	-	2
25.	Закрепление пройденного материала	2	1	1
26.	История шахмат	2	2	-
27.	В Стране Шахматных Чудес.	1	0,5	0,5
28.	Волшебная шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль	1	0,5	0,5
29.	Волшебная шахматная доска. Диагональ. Центр доски	1	0,5	0,5
30.	Начальное положение	2	1	1
31.	Знаки - символы	1	1	-
32.	Шахматная нотация: адреса фигур	1	-	1
33.	Ладья	1	0,5	0,5
34.	Слон	1	0,5	0,5
35.	Ладья и слон	2	-	2
36.	Ферзь	1	0,5	0,5
37.	Ферзь против ладьи и слона	1	-	1
38.	Путешествие в Шахматное королевство	1	-	1
39.	Король и ферзь	2	1	1
40.	Конь	1	0,5	0,5
41.	Конь (закрепление)	1	0,5	0,5
42.	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	1	1
43.	Пешка	1	0,5	0,5
44.	Пешка против ферзя, коня, ладьи, слона	1	-	1
45.	Король	1	0,5	0,5
46.	Король против других фигур	1	-	1
47.	Шах	1	0,5	0,5
48.	Мат	1	0,5	0,5
49.	Шах и мат	1	-	1
50.	Ничья. Пат	1	-	1
51.	Рокировка.	1	0,5	0,5
52.	Начало шахматной партии (дебют).	2	-	2
53.	Шахматная партия	2	1	2
54.	Праздник «Королевство шахмат»	1	-	1
55.	Итоговое занятие	1	-	1
	Итого	72	27,5	46,5

Содержание программы 2-го года обучения

Тема 1. «В стране шахматных чудес»

Теория: Продолжать знакомить детей с игрой в шахматы, способствовать развитию интереса к этой игре. Вспомнить названия шахматных фигур, как располагается доска и ее основные понятия: вертикаль, диагональ, центр.

Тема 2. «Ладья»

Теория: Познакомить детей с шахматной фигурой «Ладья», новым понятием «Ход фигуры».

Практика: место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомить с новым понятием «взятие».

Тема 3. «Бить или не бить»

Практика: Учить детей выполнять взятие – брать фигуру противника, которая стоит перед боем, не подставляя свою ладью под удар.

Тема 4. «Ладья»

Теория: Повторить и закрепить данные детям знания о шахматной фигуре «Ладья» - место ладьи в начальной позиции, ход, взятие.

Практика: Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «Ладья» в игровой практике на шахматной доске, упражнять в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, учиться предвидеть события на шахматной доске на один ход вперед. Решение простейших шахматных задач.

Тема 5. «Слон»

Теория: Познакомить детей с шахматной фигурой «Слон». Место слона в начальном положении. Ход слона. Белопольные и чернопольные слоны.

Практика: Показать детям, как слон выполняет взятие.

Тема 6. «Слон против слона»

Теория: Познакомить с ходами слонов, подвести детей к пониманию того, что разноцветные слоны никогда не могут встретиться.

Практика: Поупражнять детей в игре двумя слонами против одного, двумя против двух.

Тема 7. «Ладья против слона»

Практика: Закреплять полученные знания детей о шахматных фигурах «Ладья» и «Слон» в игровой практике на шахматной доске, учить детей следовать определенным правилам во время шахматной партии – делать ходы поочередно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход: учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.

Подвести детей к пониманию того, что ладья сильнее слона. Поупражнять детей в игре на фрагментах доски из 4, 6, 8 полей

Тема 8. Ферзь

Теория: Познакомить детей с шахматной фигурой «Ферзь». Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Ферзь». Место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзем.

Практика:

Место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь.

Познакомить детей с правилами взятия ферзем.

Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «Ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и проведя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.

Тема 9. Ферзь против ладьи и слона

Теория: Уточнить знания детей о передвижении на шахматной доске ладьи, слона и ферзя. Объяснить детям. Объяснить детям, что слону и ладье нельзя нападать на ферзя – он их побьет. Ладью и ферзя называют тяжелыми фигурами, а слона и коня – легкими фигурами.

Практика: Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «Ферзь» в игровой практике на шахматной доске.

Тема 10. Конь

Теория: Познакомить детей с шахматной фигурой «Конь». Место коня в начальной позиции.

Ход коня, взятие.

Практика: Упражнять в ходе коня и во взятии. Учить детей правильно понимать и решать поставленные перед ними учебную задачу

Тема 11. Конь против коня

Продолжать учить детей играть конем против коня на фрагментах доски их 6,8,12 полей. Закрепить ход коня.

Тема 12. Пешка

Теория: Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Пешка».

Практика: вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе», «превращение пешки».

Тема 13. Король

Теория: Познакомить детей с шахматной фигурой «Король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие. Дать новое понятие «контролируемое поле»

Тема 14. Шах

Теория: Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха.

Объяснить детям, как определять, объявлен ли шах в той или иной позиции: если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю объявлен шах.

Практика: Учить находить позиции, в которых объявлен «шах», в ряду остальных, где шаха нет.

Тема 15. Ставим шах

Практика: Учить детей ставить шах. Закрепить названия полей.

Тема 16. «Не иди король под шах»

Практика: Уточнить, что королей в шахматах не бьют, но и под шах их ставить нельзя, нужно подбирать для короля неатакованные поля. Если король нечаянно встанет под бой ему разрешается переходить. Уважая шахматного владыку, игроки разрешают исправить ошибку.

Тема 17. Защита от шаха, пат

Теория: Продолжение книги – сказки И. Сухина.

Практика: Учить детей защищаться от шаха. Объяснить детям, если противник не сумел объявить шах, то король отделяется патом. Пат – это почетная ничья.

Тема 18. Умный «шах»

Теория: Продолжение чтения книги – сказки И. Сухина. Расширять знания детей о «шахе», учить выбирать из двух возможных – лучший.

Тема 19. Мат

Теория: Объяснить детям, что мат – цель шахматной партии, сильного игрока выделяет умение ставить своему сопернику «мат» за кратчайшее время и за наименьшее число ходов.

Тема 20. Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход.

Теория: Объяснить детям, что в шахматах выигрывает тот, кто побьет неприятельского короля. Но чтобы побить короля, на него нужно напасть. Шахматную игру принято прекращать за ход до того, как король будет побит. Это и есть мат. Он обозначается - «X».

Практика: Учимся ставить мат, нападаем на короля.

Тема 21. Конь, пешка и король дают мат в один ход

Практика: Учить детей ставить мат конем, пешкой и королем. Д/и «Да и нет», Загадки из тетрадки». Повторить, что такое пат.

Тема 22. Шахматные часы

Теория: Закрепить знания о понятиях мат и шах, шахматные часы.

Практика: разыгрывание партий.

Тема 23. Шахматные фигуры (закрепление)

Практика: Закрепить знания детей о шахматных фигурах, разыгрывание партий.

Тема 24. «Так много их, но мы уже их знаем»

Практика: Закрепить знания детей о шахматных фигурах, разыгрывание партий.

Тема 25. Закрепление пройденного материала

Теория: Закрепление основных терминов и понятий.

Практика:

Лепка шахматных фигур.

Рисование в клетчатой тетради шахматной доски с фигурами.

Шахматный турнир.

Тема 26. История шахмат

Теория: Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол.

Тема 27. В Стране Шахматных Чудес.

Теория: Вспомнить шахматные фигуры: белые и черные; ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика: Вспоминаем правила игры в шахматы. Просмотр мультфильма «Советы тетушки совы «Шахматы»».

Тема 28. Волшебная шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль.

Теория: Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.

Практика: Игра «Нарисуй горизонталь». Игра «Исправь ошибку».

Тема 29. Волшебная шахматная доска. Диагональ. Центр доски.

Теория: Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр доски. Количество полей в центре.

Практика: Игра «Раскрась диагональ».

Игра «Собери шахматную доску».

Упражнение «Правильно положи перед собой шахматную доску».

Тема 30. Начальное положение

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями и начальным положением фигур.

Практика: Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч», «Расставь фигуры». Упражнять детей безошибочно расставлять фигуры начального положения. Д/и «Войско из коробки», «Соседи».

Тема 31. Знаки - символы

Теория: Объяснить детям, что шахматная доска помогает записывать шахматные позиции. Не будь этих записей, не смогли бы люди восстановить сыгранные партии. Запись шахматных партий называют шахматной нотацией. Познакомить детей со знаками – символами при записи партий.

Тема 32. Шахматная нотация: адреса фигур

Практика: Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с ...), «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты на старте» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.)

Тема 33. Ладья

Теория: Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.

Практика: Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».

Тема 34. Слон

Теория: Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны.

Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

Тема 35. Ладья и слон.

Практика: Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 36. Ферзь

Теория: Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.
Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь! Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».

Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

Тема 37. Ферзь против ладьи и слона

Практика: Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 38. «Путешествие в Шахматное королевство»

(развлечение)

Тема 39. Король и ферзь.

Теория: Ходы, взятия, удары, сила, понятие «шах».

Практика: Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу)

Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто больше шахов поставит королю за один ход).

Игра: «Гости». (Белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу.

Варианты). Правило двух королей (нельзя подходить близко).

Тема 40. Конь

Теория: Фигура Конь - Ходы, взятие, сила, удары.

Практика: Нарисовать букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь, определить силу, напомнив, что он еще может перепрыгивать через фигуры).

Игра «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы).

Можно с элементом соревнования на двух досках.

Игра «Гости» (путешествие конями с поля в1 на д8 и с а2 на п7).

Тема 41. Конь (закрепление).

Теория: Закрепление. Понятие «Вилка».

Практика: Игра «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования). Нападение конем на две фигуры - вилка

(варианты с шахом и без шаха) - показ. Затем дети придумывают вилки сами.

Игра «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле.

Тема 42. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика: Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 43. Пешка.

Теория: Ходы, взятия, правило превращения, сила (без правила взятия на проходе).

Практика: Игра «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка)

Игра «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь)

Игра «Война пешею» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника).

Тема 44. Пешка против ферзя, коня, ладьи, слона

Практика: Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного по-

ля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 45. Король

Теория: Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».

Тема 46. Король против других фигур

Практика: Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки),

Тема 47. Шах

Теория: Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Практика: Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха»

Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».

Тема 48. Мат

Теория: Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».

Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).

Практика: Дидактическое задание «Мат в один ход».

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.

Тема 49. Шах и мат.

Практика: Примеры. Способы защиты от шаха.

Поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля фигурой противника. Вспомнить что такой «обстрел» называется нападение, а нападение называется «шах».

Поведение короля при шахе:

- Побить фигуру противника другой фигурой или королем.
- Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой)
- Уйти из-под шаха на другое поле.

Продемонстрировать несколько вариантов матов (можно линейных, с помощью пешек, ферзя и др.). предложить спасти короля от этого «шаха».

Сделать вывод, что «мат» - это шах, от которого нет защиты и конец шахматной игры.

«Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского). Шах обозначается знаком «+», мат - «х».

Тема 50. Ничья. Пат

Практика: Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».

Тема 51. Рокировка.

Теория: Закрепление понятий «шах» и «мат»,

Дать понятие «рокировка». В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Практика: Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о.

Тема 52. Начало шахматной партии (дебют).

Практика: Развитие фигур (8 - 10 ходов).

Показать несколько вариантов начала партий. Игры в парах. Цель - развитие фигур (8 – 10 ходов).

Оценка с позиции трех главных правил дебюта.

Тема 53. Шахматная партия

Теория: Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

Практика:

Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».

Игра всеми фигурами из начального положения.

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Тема 54. Праздник «Королевство шахмат»

Практика: Шахматная Викторина.

Тема 55. Итоговое занятие

Практика: Шахматный турнир

Обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение программы.

Основным местом проведения занятий является учебная аудитория № 6 в МОУ ДО ГЦТТ, оснащенная необходимым оборудованием.

Важным условием реализации образовательной программы «Мир шахмат для начинающих» является наличие отдельного помещения с соответствующим оборудованием и материальным обеспечением:

1. комплект шахмат,
2. шахматные часы,
3. настенная панель с магнитными шахматами,
4. ноутбук (PC, Windows® XP 7,8,10), Intel® Pentium® or AMD Athlon™ 1.8 -2.4 GHz, 1920x1080, DirectX® 9 or 10 compatible graphics card with 128 MB...) – 2 штуки,
5. проектор - 1 штука,
6. расходные материалы – по необходимости.

Методическое обеспечение

Основной формой учебной и воспитательной работы является групповое занятие. В данных условиях осуществляется индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Занятия сочетают в себе теоретическую и практическую части.

Форма проведения занятий определяется возрастными особенностями обучающихся, а также содержанием разделов и тем изучаемого материала. Главная задача: избежать утомительного однообразия и поддерживать у обучающихся интерес к изучению азов игры в шахматы.

Виды учебных занятий: комбинированное занятие (теория, практика); практические занятия; дидактические игры; игровые упражнения; воспитательные мероприятия.

Программа разработана с учетом основных принципов:

1. последовательности (все задачи решаются методом усвоения материала «от простого к сложному», в соответствии с познавательными возрастными возможностями детей);
2. доступности (заключается в простоте изложения и понимания материала);
3. наглядности (предлагает наличие большого количества наглядного, раздаточного материала, наличие дидактических игр и пособий);
4. индивидуализации (учитывает психологические особенности обучающихся);
5. результативности (обеспечивает соответствие целей программы и возможностей их достижения).

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения и воспитания, овладение обучающимися умениями и навыками, предусмотренными программой.

В процессе обучения по программе используются разнообразные педагогические **технологии**:

- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого обучающегося, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;
- технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;
- здоровьесберегающие технологии (регулярные физкультминутки, пальчиковая гимнастика, упражнения на укрепление осанки).

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.

Для поддержки интереса и творческой активности обучающихся в процессе реализации программы, используются различные методы обучения:

- словесный (беседа, объяснение, рассказ, чтение фрагментов художественных произведений по тематике занятий);
- наглядный – один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.
- практический (освоение практических навыков);
- игровой, предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами (ролевая игра, дидактическая игра). В Приложении 2 к программе представлено описание некоторых дидактических игр, используемых на занятиях;
- метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает обучающемуся выработать свой собственный подход к игре.

На начальном этапе работы преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;

Занятие в объединении выстраивается на базе следующего алгоритма.

- проверка ранее пройденного материала,
- знакомство с новыми темами, приемами, знаниями,
- игровая пауза,
- решение задач, применение новых знаний на практике,
- просмотр иллюстративного (наглядного) обучающего материала,
- обсуждение, подведение итогов.

Методы воспитания:

- убеждение,
- поощрение,
- стимулирование, мотивация,
- беседа.

Воспитательная работа

Воспитание является неотъемлемым аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа обучения. На первых занятиях в объединении обучающиеся знакомятся с историей и традициями образовательного учреждения МОУ ДО ГЦТТ. Далее работа выстраивается в соответствии с планом воспитательной работы учреждения.

Большое значение на занятиях отводится знакомству с историей возникновения шахмат, биографией известных шахматистов, знакомству с яркими комбинациями и тактическими решениями в шахматах, которые привели чемпионов к победе.

В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание культуры поведения на занятиях, формирование адекватной самооценки.

Особое внимание обращается на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в детско-взрослом коллективе, дисциплинированности и ответственности.

Воспитательный процесс в объединении организуется по трем направлениям:

1. Индивидуальная работа с обучающимися, которая направлена на выявление уровня воспитанности обучающихся через организацию индивидуальных бесед, педагогического наблюдения. Выстраивание работы с каждым обучающимся строится через создание воспитывающих ситуаций в объединении, тематических бесед, чтении художественных произведений.

2. Работа с семьей:

– индивидуальная работа (консультации по вопросам воспитания в семье, беседы-рекомендации, анкетирование);

– коллективная работа, направлена на реализацию комплекса мероприятий по просвещению родителей по вопросам семейного воспитания через традиционные и нетрадиционные формы работы (родительские собрания, лектории по проблемам воспитания с приглашением специалистов, родительские гостиные и т.д.);

– привлечение родителей к участию в воспитательной деятельности организации в соответствии с планом воспитательной работы.

3. Культурно-досуговая деятельность в соответствии с планом воспитательной работы (Приложение 3).

Немаловажными в работе с обучающимися являются используемые **методы воспитания** - методы стимулирования и мотивации: создание ситуации успеха помогает ребенку снять чувство неуверенности, боязни приступить к сложному заданию. Метод поощрения, выражение положительной оценки деятельности ребенка, включает в себя как материальное поощрение (в форме призов) так и моральное (словесное поощрение, вручение грамот, дипломов). Используемые методы способствуют обеспечению высокого качества учебно-воспитательного процесса и эффективному освоению учащимися знаний и навыков, развитию творческих способностей.

Программой предусмотрено участие обучающихся объединения в воспитательных мероприятиях, приуроченных к международным праздникам и проводимых в рамках образовательной организации, муниципального образования. К таким праздникам можно отнести: «Всероссийская акция «Вместе, всей семьей», «Международный день пожилых людей», «День космонавтики», «День Победы» и т.д.

Контрольно-измерительные материалы

Мониторинг организуется педагогом дополнительного образования с целью определения эффективности образовательного процесса, соотношения полученных результатов с ранее запланированными целями и задачами.

Оценка образовательных результатов по итогам освоения программы проводится в форме входного контроля и промежуточной (итоговой) аттестации.

Входной контроль осуществляется в начале обучения, имеет своей целью выявление исходного уровня подготовки обучающихся, определение особенностей организации образовательной деятельности в соответствии с индивидуальными особенностями каждого. Входной контроль осуществляется в ходе первых занятий с помощью наблюдения педагога за работой обучающихся.

Во время **промежуточного (итогового) контроля** определяется фактическое состояние уровня знаний, умений, навыков обучающегося, степень освоения материала по каждому изученному разделу и всей программе объединения.

Усвоение теоретического и практического материала отслеживается по следующим параметрам:

- усвоение знаний по базовым темам программы (знание шахматных фигур, шахматной доски);
- овладение практическими умениями и навыками, предусмотренными программой.

Методы диагностики: педагогическое наблюдение, анализ игры, выполнения практических заданий, шахматный турнир, беседа.

Примерные вопросы беседы:

1. Как называется доска для игры в шахматы?
2. Из скольких и каких полей состоит шахматная доска?
3. На каком цветовом поле ведётся игра?
4. Как ходит пешка, король, королева, конь, ладья?

Мониторинг подведения итогов реализации программы «Мир шахмат» (1-й год обучения)

Количественный анализ результатов мониторинга:

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знание шахматных фигур		Шахматная доска		Умеют играть по частям, знают правила	Увлеченные игрой	Итог
		Дети знают названия шахматных фигур и умеют отличать их друг от друга	Правила хода и взятия каждой фигуры	Правильно помещать шахматную доску между партнерами, расставлять фигуры перед игрой	Различать горизонталь, вертикаль, диагональ			

Качественный анализ

№ п/п	Название кружка	Показатели, наиболее успешно освоенные детьми	Показатели, которые недостаточно освоены детьми.	Причины недостаточного уровня освоения отдельных показателей	Пути решения
	«Обучение				

	детей игре в шахматы»				
--	-----------------------	--	--	--	--

Условные обозначения:

2 - высокий уровень.

1 – средний уровень

0 – низкий уровень

Критерии уровней развития детей

9 -12 Высокий уровень – Дети с интересом самостоятельно играют в шахматы «по частям» (фрагмент игры), добиваясь победы. Знают названия шахматных фигур, правила хода и взятия каждой фигуры. Умеют ориентироваться на шахматном поле

6 - 8 Средний уровень – Интерес у детей к шахматной игре не продолжительный, играют с помощью воспитателя. Ошибаются в названии шахматных фигур, путают правила хода и взятия каждой фигуры. Ориентируются на шахматном поле с помощью воспитателя, не всегда различают горизонталь, вертикаль, диагональ.

0 – 5 Низкий уровень – Самостоятельно не проявляют интерес к шахматной игре. Знают несколько шахматных фигур, не знают правила хода и взятия каждой фигуры. Не умеют ориентироваться на шахматном поле.

**Мониторинг подведения итогов реализации программы «Мир шахмат»
(2-й год обучения)**

Количественный анализ результатов мониторинга:

ф.и.о.	Шахматные термины		Названия шахматных фигур		Правила хода и взятия каждой фигуры		Ориентироваться на шахматной доске		Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами		Правильно помещать шахматную доску между партнёрами		Правильно расставляют фигуры перед игрой		Различать горизонталь, вертикаль, диагональ		Рокировать		Объявлять шах		Ставить мат		Решать элементарные задачи на мат в один ход		итог	
	с	и	с	и	с	и	с	и	с	и	с	и	с	и	с	и	с	и	с	и	с	и	с	и		
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										

Качественный анализ

№ п/п	Название кружка	Показатели, наиболее успешно освоенные детьми	Показатели, которые недостаточно освоены детьми.	Причины недостаточного уровня освоения отдельных показателей	Пути решения
	«Обучение детей игре в шахматы»				

Условные обозначения:

2 - высокий уровень.

1 – средний уровень

0 – низкий уровень

Критерии уровней развития детей

17 – 24 баллов - высокий: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». 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. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

9 - 16 баллов - средний: ребенок затрудняется 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».

0 - 8 - 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.

Список использованных источников

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
7. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
8. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
10. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
11. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
12. 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.
13. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
14. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.
15. Веселых Инна, Веселых Иржи. Шахматный букварь. – М.: Просвещение 1983.
16. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
17. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.

Дидактические шахматные сказки

- Сухин И. Котьята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
- Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
- Сухин И. От сказки – к шахматам.
- Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
- Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.
- Сухин И. Хвастуны в Паламеде.
- Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
- Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

1. Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.
2. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
3. Добрыня, посол князя Владимира (былина).
4. Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
5. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
6. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.
7. Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.
8. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).

9. Остер Г. Полезная девчонка.
10. Пермяк Е. Вечный Король.
11. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
12. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.
13. Сухин И. Котьята-хвастунишки. М,
14. Сухин И. Лена, Оля и Баба-Яга.
15. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка//Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.– М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
16. Сухин И Удивительные приключения шахматной доски.
17. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов//Сухин И. «Книга-выручалочка по внеклассному чтению. Вып.. 2.– М.: Новая школа, 1994.
18. Сухин И Шахматная сказка/УСухин И. Приключения в Шахматной стране.– М.: Педагогика, 1991.
19. Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.
20. Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

1. Берестов В. В шахматном павильоне.
2. Берестов В. Игра.
3. Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
4. Ильин Е. Средневековая легенда.
5. Квитко Л. Турнир.
6. Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
7. Сухин И. Волшебная игра.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

1. Булычев К. Сто лет тому вперед.
2. Велтистов Е. Победитель невозможного.
3. Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
4. Крапивин В. Тайна пирамид.
5. Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
6. Лагин Л. Старик Хоттабыч.
7. Надь К. Заколдованная школа.
8. Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
9. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
10. Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
11. Раскатов М. Пропавшая буква.
12. Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
13. Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
14. Томин Ю. Шел по городу волшебник.
15. Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.
16. Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

Календарный учебный график на 2023- 2024 учебный год

Срок реализации 01.09.2023 -31.05.2024

1-й год обучения:

Месяц	дата		Тема занятия	кол-во часов
	по плану	по факту		
сентябрь	1		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	1
	5		Правила игры	1
	8		Правила игры	1
	12		Шахматная доска.	1
	15		Шахматная доска.	1
	19		Знакомство с фигурами	1
	22		Знакомство с фигурами	1
	26		Расстановка фигур	1
	29		Расстановка фигур	1
октябрь	3		Ценность шахматных фигур	1
	6		Ценность шахматных фигур	1
	10		Ценность шахматных фигур	1
	13		Ценность шахматных фигур	1
	17		Пешка, правила хода	1
	20		Пешка, правила хода	1
	24		Пешка, правила взятия	1
	27		Пешка, правила взятия	1
	31		Как едят фигуры	1
ноябрь	3		Как едят фигуры	1
	7		Взялся за фигуру - ходи	1
	10		Взялся за фигуру - ходи	1
	14		Пешечный бой	1
	17		Пешечный бой	1
	21		Пешечный бой	1
	24		Пешечный бой	1
	28		Король	1
декабрь	1		Король	1
	5		Ферзь	1
	8		Ферзь	1
	12		Ладья	1
	15		Ладья	1
	19		Слон	1
	22		Слон	1
	26		Конь	1
	29		Конь	1

январь	9		Конь	1
	12		Конь	1
	16		Шах. Варианты защиты	1
	19		Шах. Варианты защиты	1
	23		Шах. Варианты защиты	1
	26		Что такое мат	1
	30		Что такое пат	1
февраль	2		Шахматные задачи с ладьей	1
	6		Шахматные задачи с ладьей	1
	9		Шахматные задачи с ладьей	1
	13		Шахматные задачи со слоном	1
	16		Шахматные задачи со слоном	1
	20		Шахматные задачи со слоном	1
	27		Шахматные задачи с Ферзем	1
март	2		Шахматные задачи с Ферзем	1
	6		Шахматные задачи с Ферзем	1
	9		Шахматные задачи с конем	1
	13		Шахматные задачи с конем	1
	16		Шахматные задачи с конем	1
	20		Рокировка	1
	23		Рокировка	1
	27		Шахматная партия. Дебют.	1
	30		Шахматная партия. Дебют.	1
апрель	3		Шахматная партия. Дебют.	1
	6		Шахматная партия. Дебют.	1
	10		Атака и защита. Слагаемые успеха	1
	13		Атака и защита. Слагаемые успеха	1
	17		Бить или не бить	1
	20		Бить или не бить	1
	24		Вилка	1
	27		Вилка	1
май	4		Шахматные часы	1
	11		Пешка будущий Ферзь.	1
	15		Большой турнир заданий	1
	18		Большой турнир заданий	1
	22		Что нас ждет впереди	1
	25		Королевский праздник	1
			Всего часов	72

2-й год обучения:

Месяц	дата		Тема занятия	кол-во часов
	по плану	по факту		
сентябрь	1		В стране шахматных чудес	1
	5		В стране шахматных чудес	1
	8		Ладья	1
	12		Ладья	1
	15		Бить или не бить	1
	19		Ладья	1
	22		Ладья	1
	26		Слон	1
	29		Слон	1
октябрь	3		Слон против слона	1
	6		Ладья против слона	1
	10		Ладья против слона	1
	13		Ферзь	1
	17		Ферзь	1
	20		Ферзь против ладьи и слона	1
	24		Конь	1
	27		Конь против коня	1
	31		Конь против коня	1
ноябрь	3		Пешка	1
	7		Король	1
	10		Король	1
	14		Шах	1
	17		Ставим шах	1
	21		Не иди король под шах	1
	24		Защита от шаха, пат	1
	28		Умный «шах»	1
	декабрь	1		Мат
5			Ферзь, ладья и слон дают мат в один ход.	1
8			Конь, пешка и король дают мат в один ход	1
12			Шахматные часы	1
15			Шахматные фигуры (закрепление)	1
19			Шахматные фигуры (закрепление)	1
22			Так много их, но мы уже их знаем	1
26			Так много их, но мы уже их знаем	1
29			Закрепление пройденного материала	1
январь	9		Закрепление пройденного материала	1
	12		История шахмат	1
	16		История шахмат	1
	19		В Стране Шахматных Чудес.	1

	23		Волшебная шахматная доска. Горизонталь. Вертикаль	1
	26		Волшебная шахматная доска. Диагональ. Центр доски	1
	30		Начальное положение	1
февраль	2		Начальное положение	1
	6		Знаки - символы	1
	9		Шахматная нотация: адреса фигур	1
	13		Ладья	1
	16		Слон	1
	20		Ладья и слон	1
	27		Ладья и слон	1
март	2		Ферзь	1
	6		Ферзь против ладьи и слона	1
	9		Путешествие в Шахматное королевство	1
	13		Король и ферзь	1
	16		Король и ферзь	1
	20		Конь	1
	23		Конь (закрепление)	1
	27		Конь против ферзя, ладьи, слона	1
	30		Пешка	1
апрель	3		Пешка против ферзя, коня, ладьи, слона	1
	6		Король	1
	10		Король против других фигур	1
	13		Шах	1
	17		Мат	1
	20		Шах и мат	1
	24		Ничья. Пат	1
	27		Рокировка.	1
май	4		Начало шахматной партии (дебют).	1
	11		Начало шахматной партии (дебют).	1
	15		Шахматная партия	1
	18		Шахматная партия	1
	22		Праздник «Королевство шахмат»	1
	25		Итоговое занятие	1
			Всего часов	72

Дидактические игры

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы. Также можно использовать гигантские шахматы (как в домах отдыха).

«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку поостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет “три” бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

«Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.

«Ряд». Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

«Белые и чёрные». В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например, “Белый ферзь”. Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например, “Чёрный король”. Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.

«Что общего?» Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: “Чем они похожи? Чем отличаются?” (цветом, формой).

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия “запретной” фигуры надо сказать “секрет”. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда “ошибайтесь”. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

«Волшебный мешочек» По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы “не угадаете”, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.

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

«Шахматная репка». Посадите “репку” – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” – это король, “бабка” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – конь, “кошка” – ладья, “мышка” – пешка.

Календарный план воспитательной работы объединения на 2023-2024 учебный год

№п/п	Дела, события, мероприятия	Сроки	Ответственные
Физическое воспитание			
1	Участие в соревнованиях по шахматам (уровень образовательной организации)		
2	Тематическая игра «Шахматы – тоже спорт», направленная на формирование культуры здорового и безопасного образа жизни		
3	Беседа с обучающимися о культуре здорового и безопасного образа жизни		
Духовно-нравственное воспитание			
1	Тематическая игра «Умейте дружбой дорожить», направленная на воспитание нравственных чувств обучающихся: доброты, внимательного отношения друг к другу, уважения к сопернику по игре		
2	Тематическая игра «Умники и умницы», направленная на воспитание уважения и осознание ценности любой профессии и, в частности, интеллектуальных направленностей		
3	Чтение художественных произведений по тематике занятий		
4	Участие в мероприятиях, посвященных памятным датам общероссийского, регионального, местного значения		
Взаимодействие с родителями			
1	День открытых дверей. Оформление информации для родителей		
2	Родительское собрание по вопросам семейного воспитания		