

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"НОВОГОРЕЛОВСКАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА"

| | |
|---|--|
| <p>Согласовано</p> <p>Протокол педагогического совета «29» августа 2024 г., №1</p> | <p>Утверждено</p> <p>Приказом директора МОУ «Новогореловская школа» №216- ОД «29» августа 2024 г.</p> |
|---|--|

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(общеразвивающая) ПРОГРАММА**
«Шахматы»

Направленность: Физкультурно-оздоровительная
Программа разработана педагогом дополнительного образования
Возраст детей: 7-14 лет
Срок обучения: 1 год

Ломоносовский район 2024г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Почти крылатыми стали слова о том, что шахматы представляют собой сплав из трёх компонентов спорта, науки и искусства Классический пример - сама шахматная партия. Результат её влияет на турнирное положение участников - спортивный момент. Красивая комбинация, проведённая в ней, может превратить встречу в произведение искусства, наконец, для успешной игры требуется основательная теоретическая, то есть научная, подготовка.

В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Направленность программы – физкультурно-спортивная.

Актуальность программы.

Образовательная программа "Шахматы" позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, участие в шахматных турнирах разного уровня.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Эта игра приносит школьникам много творческих радостей. Гармонически сочетая в себе элементы спорта, искусства и науки, она оказывает многостороннее влияние на детей, помогают формированию лучших черт их характеров, развитию умственных способностей и художественных вкусов.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живёт в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей не коммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость.

Новизна программы заключается в разработке использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), применение метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат). Данная программа способствует осуществлению индивидуального подхода к каждому ребенку, а так же выявлению и дальнейшему развитию талантливых детей.

Отличительные особенности программы в том, что большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, создание игровых ситуаций педагогом. Основной организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- *принцип развивающей деятельности* игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника в всего коллектива в целом;
- *принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- *принцип психологической комфортности* создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- *принцип вариантности* у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.

Изложенные выше принципы обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития, каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение учащимися основам шахматной игры. Это позволяет

рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении целей. Учитель принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Воспитательная работа по программе «Шахматы» направлена на эффективное выявление и развитие интеллектуально-творческого потенциала личности каждого учащегося.

Аспекты интеллектуального воспитания, реализуемые программой «Шахматы»:

- формирование у учащихся представлений о возможностях интеллектуальной деятельности и направлениях интеллектуального развития личности в рамках деятельности творческого объединения «Шахматы»;

- формирование представлений о содержании, ценности и безопасности современного информационного пространства;

- формирование отношения к образованию как общечеловеческой ценности, выражающейся в интересе обучающихся к знаниям, в стремлении к интеллектуальному овладению материальными и духовными достижениями человечества, к достижению личного успеха в жизни.

Мероприятия и проекты в развитии интеллектуального воспитания по программе «Шахматы» направлены на:

- организацию работы с одаренными детьми и подростками, на развитие их научно-исследовательской и инженерно-технической деятельности;

- повышение познавательной активности обучающихся, формирование ценностных установок в отношении интеллектуального труда;

- создание системы конкурсов, шахматных турниров, направленных на развитие мотивации к обучению в различных областях знаний для учащихся.

Адресат программы. Программа рассчитана на детей старшего младшего школьного возраста 7-14 лет, как не имеющих специальных навыков, так и имеющих юношеские спортивные разряды по шахматам. Возраст учащихся в группах может изменяться в зависимости от уровня подготовленности (развития).

Объем программы. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 93 часа. Продолжительность обучения один год.

Формы обучения - очная с применением дистанционных образовательных технологий.

На период реализации программы, в течение которого федеральными и/или региональными и/или местными правовыми актами устанавливается запрет и/или ограничение на реализацию дополнительных общеобразовательных программ очно, по месту нахождения организации, реализация соответствующего указанному периоду учебного плана программы осуществляется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

При использовании электронного обучения и дистанционных образовательных технологий осуществляются следующие виды учебной деятельности: самостоятельное изучение учебного материала; учебные занятия (лекционные и практические); консультации; текущий контроль; промежуточная аттестация.

Педагог также может осуществлять сопровождение программы в следующих режимах: тестирование онлайн; консультации онлайн; предоставление методических материалов на официальном сайте учреждения или другой платформе с использованием различных электронных образовательных ресурсов; сопровождение офлайн (проверка тестов, контрольных работ, различные виды текущего контроля и промежуточной аттестации).

При необходимости электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются следующие технические средства обучения: компьютер; веб-камера; микрофон; стабильное интернет-соединение.

Для проведения онлайн занятий и видеозвонков используются следующие ресурсы: Skype; Twitch; VKontakte; YouTube; ZOOM платформа.

Для осуществления обратной связи с учащимися и родителями используются социальные сети; электронная почта; Viber; WhatsApp.

Методы обучения направлены на поддержание устойчивого интереса к занятиям, создания комфортного психологического климата, накопления знаний в области теории игры и на развитие творческих способностей: словесный, наглядно-практический, объяснительно– иллюстрационный, репродуктивный, частично – поисковый.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Тип занятий: комбинированный, теоретический, практический, диагностический, контрольный, тренировочный.

Формы проведения занятия в каждом конкретном случае и на различных этапах обучения определяется степенью сложности изучаемого материала, уровнем общего развития обучающихся, образовательной целью и многими другими факторами, включая эмоциональный настрой: беседа; практическое занятие; задания, направленные на поиск решения шахматных задач; анализ ошибок и поиск путей их устранения; турниры; экскурсии.

Срок освоения программы – 34 недели

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раза в неделю по 2 академических часа (45мин*2). Общее количество часов, запланированных по программе – 68 часа.

Уровень сложности программы стартовый.

Язык обучения по программе – русский язык.

Наполняемость группы: минимальное количество – 8 человек, максимальное количество – 25 человек.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: заложить фундамент интеллектуально–логического мышления, научить правильно организовывать досуг, приобщить детей к занятиям спортом и наукой, способствовать развитию умственных способностей и художественного вкуса.

Задачи:

1. Научить учащихся основам игры в шахматы.
2. Развить интерес учащимся к шахматному творчеству.
3. Научить учащихся тактическим приемам, составлению стратегического плана в игре.
4. Сформировать умение выразить свой замысел во время игры.
5. Воспитать инициативность и упорство в достижении цели.

1.3. Содержание программы

Учебный план:

| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации/ контроля |
|-------|---|------------------|--------|----------|----------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Вводный инструктаж. Организационное занятие. | 1,5 | 1,5 | | |
| 2 | Легенда о происхождении шахмат. | 1 | 1 | | |
| 3 | Горизонталь, вертикаль, диагональ | 4 | 2 | 2 | контрольные вопросы |
| 4 | Центр доски | 1 | 1 | | контрольные вопросы |
| 5 | Шахматная нотация (координаты) | 3 | 1,5 | 1,5 | контрольные вопросы |
| 6 | Изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь. | 6 | 3 | 3 | контрольные вопросы |
| 7 | Король и понятие шаха | 2 | 1 | 1 | контрольные вопросы |
| 8 | Мат. | 2 | | 1 | контрольные вопросы |
| 9 | Пат. | 2 | 1 | 1 | контрольные вопросы |
| 10 | Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятие форточки. | 4 | 2 | 2 | контрольные вопросы |
| 11 | Превращение пешки в ферзи 1(8) горизонтали. Взятие на проходе. | 1 | 1 | | контрольные вопросы |

| | | | | | |
|----|---|-----|-----|-----|---------------------|
| 12 | Ничья. | 2 | 1 | 1 | контрольные вопросы |
| 13 | Решение задач на ничью. | 4 | | 4 | |
| 14 | Двойной удар, вскрытый шах. | 4 | 1 | 3 | контрольные вопросы |
| 15 | Решение задач на двойной удар и скрытый шах. | 2 | | 2 | |
| 16 | Связка. | 2 | 1 | 1 | контрольные вопросы |
| 17 | Турниры (пешечные бои) | 5 | | 5 | турнирные таблицы |
| 19 | Дебют | 3 | 1,5 | 1,5 | контрольные вопросы |
| 25 | Лондонская партия | 3,5 | 1,5 | 2 | контрольные вопросы |
| 27 | Решение шахматных задач, мат в один ход, мат в два хода | 5 | | 5 | |
| 28 | Турниры | 10 | | 10 | турнирные таблицы |
| | ИТОГО | 68 | | | |

Содержание учебного плана

1. Вводный инструктаж. Организационное занятие.

Теория: инструктаж по технике безопасности. Правила шахматной игры. Сроки проведения соревнований и турниров.

2. Легенда о происхождении шахмат.

Теория: знакомство с шахматной игрой: когда появилась шахматная игра, как изменились правила и название фигур. Знакомство с шахматной доской.

3. Изучение доски, элементов поля

Понятие линий: горизонтали, вертикали, диагонали

4. Центр доски

Понятие “центр доски”, значение центра доски в партии.

5. Шахматная нотация

Язык шахмат, способ записи шахматных партий, адреса клеток шахматного поля.

6. Изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь.

Теория: расстановка шахматных фигур на шахматной доске. Ходы шахматных фигур, кроме короля.

Практика: игры пешки против пешек, пешки против ладей, пешки против слонов, пешки против ферзя, пешки против коней.

7. Король и понятия шаха.

Теория: знакомство с главной шахматной фигурой — королем. Понятие «шах». Способы защиты от шаха.

Практика: шахматные партии с королем.

8. Мат.

Теория: понятие «мат». Различия понятий «шах» и «мат».

Практика: игры с королем до мата.

9. Пат.

Теория: знакомство с понятием «пат». Положение, при котором бывает пат. Различия между шахом, матом и патом.

Практика: игра партии. Определение результатов партий самостоятельно без помощи педагога.

10. Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятие форточки.

Теория: знакомство с понятием «рокировка». Условия проведения рокировки. Понятие «форточка». Для чего нужна «форточка». Освоение «форточки» в игре.

Практика: применение рокировки в партиях.

11. Превращение пешки в ферзи на 1 (8) горизонтали. Взятие на проходе.

Теория: Провод пешки к 1 (8) горизонтали. Понятие «взятие на проходе».

12. Ничья.

Теория: понятие «ничья». При каких условиях бывает ничья.

Практика: разыгрывание партий.

13. Решение задач на ничью.

Практика: решение задач и сюжетов из сборника и других изданий.

14. Двойной удар, вскрытый шах.

Теория: понятие «двойной удар» и «вскрытого шаха». Условия применения двойного удара и вскрытого шаха. Научиться применять тактические приемы в партии с соперниками.

Практика: применение тактических приемов в партии.

15. Решение задач на двойной удар и вскрытый шах.

Практика: решение задач по сборнику комбинаций.

16. Связка.

Теория: понятие «связка». Условия применения связки. Защита от связки. Научить применять в партии с соперниками.

Практика: применение тактических приемов в партии.

17. Турнир в группе (пешечные бои).

Практика: мини-турниры на выявление победителя среди одного объединения. Контрольные вопросы. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

18. Расчет вариантов. Решение задач.

Теория: изучение комбинационных приемов.

Практика: применение тактических приемов в партии. Решение задач и сюжетов из сборника и других изданий.

19. Дебют

Начало партии - определение и правила дебюта.

20. Эндшпиль. Пешечные окончания.

Теория: заключительная часть партии.

Практика: типичные позиционные окончания. Решение задач и сюжетов из сборника и других изданий.

21. Слабости последней горизонтали

Определение. Слабости последней горизонтали и ее использование для победы

22. Правило квадрата

Определение, варианты эндшпиля короля против короля с пешкой

23. Мат Бодена

Определение, решение задач на мат Бодена.

24. Рентген

Определение. решение задач на тему рентгена.

25. Лондонская партия

Варианты дебюта, стратегия развития фигур, пешечной структуры, ловушки дебюта.

26. Чешская защита

Теория, стратегия развития фигур, пешечной структуры, ловушки.

27. Решение шахматных задач

Практика: решение задач и сюжетов из сборника и других изданий.

28. Турнир в группе

Подведение итогов года. Выявление сильнейших. Вручение награды.

Практика: Анализ результатов. Дальнейшие планы. Вручение призов по итогам года.

Форма контроля: контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров)

1.4. Планируемые результаты.

По итогам освоения программы учащиеся должны овладеть следующими компетенциями:

- *учебно-познавательная компетенция* – пополнение знаний в области игры в Шахматы, ознакомление с разнообразными приемами и способами творческого воплощения образа, овладение креативными навыками при целенаправленном изучении окружающей действительности.

Обучение по программе обеспечивает достижение личностных, мета предметных и предметных результатов.

Для учащихся **предметными результатами** являются следующие *знания и умения*:

Должны знать:

- все ходы фигур;
- шахматную нотацию;
- сравнительную ценность фигур;
- что такое шах, мат, пат;
- общие принципы игры в начале партии;
- правила поведения во время игры;
- тактические удары (связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах);
- общие принципы игры – в эндшпиле, в миттельшпиле;
- правила поведения в помещении и на улице;
- правила техники безопасности;
- правила поведения во время игры;
- как проводить атаку на короля;

Должны уметь:

- ставить мат тяжёлыми фигурами;
- решать комбинации на различные темы (коневые, пешечные, тяжело- фигурные, комбинации с сочетанием идей и др.);
- играть шахматную партию с записью и часами.

Личностными результатами являются:

- правильно вести себя во время игры;
- уважительно относиться к сопернику по игре;
- правильно вести себя в помещении и на улице.

Метапредметными результатами являются:

Второй год обучения

▮ *поисковые (исследовательские) умения:*

- умение самостоятельно находить недостающую информацию в информационном поле;
- умение находить несколько вариантов решения проблемы.

▮ *коммуникативные умения:*

- умение инициировать учебное взаимодействие со взрослыми
- вступать в диалог, задавать вопросы;
- навыки интервьюирования, устного опроса.

▮ *умения и навыки работы в сотрудничестве:*

- умения взаимодействовать с любым партнером;
- навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач;
- умение находить и исправлять ошибки в корректной форме в работе других участников группы.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

| Количество часов в неделю | Первое полугодие | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------------|-------------|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Зч. | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У,А |
| | Второе полугодие | | | | | | | | | | | | | | Всего недель | Всего часов | |
| | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | | |
| Зч. | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | У | И | 31 | 93 | |

1 неделя начинается с 1 сентября.

Начало учебных занятий у групп 1 года обучения начинается с даты, указанной в приказе по учреждению о начале учебного года.

«У» - учебные занятия.

«А» - промежуточная аттестация (промежуточный контроль).

«И» - итоговая аттестация (итоговый контроль).

2.3. Формы аттестации

Для определения результативности освоения программы используются следующие виды аттестации:

- *входной контроль* – оценка исходного уровня знаний перед началом образовательного процесса, проводится с целью определения уровня развития детей;
- *текущий контроль* – оценка качества усвоения учащимися учебного материала, отслеживание активности учащихся;
- *промежуточный контроль* – оценка качества усвоения учащимися учебного материала по итогам учебного периода (этапа/года обучения);
- *итоговый контроль* – оценка уровня достижений учащимися по завершении освоения программы с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей: заключительная проверка знаний, умений, навыков.

Для входного контроля используются следующие формы: беседа, собеседование, практическое задание на определение умений и навыков.

Текущий контроль проводится по завершению разделов и тем. Формами текущего контроля являются: наблюдение, решение задач, устные опросы, итоги турниров.

Промежуточный контроль проводится 1 раз в полугодие. Формами промежуточного контроля являются контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров).

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе. Формой итогового контроля являются контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров).

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Грамота, диплом, журнал посещаемости, фотографии с турниров, свидетельство (сертификат), протоколы соревнований.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Ответы на контрольные вопросы, турнирные таблицы.

2.4. Оценочные материалы

Предметом оценивания по программе являются: набор основных знаний, умений, практические навыки по программе; универсальные учебные действия; важнейшие личностные свойства учащегося.

Для определения достижения учащимися планируемых результатов используются следующие диагностические методики:

Показатели и критерии по уровням освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы»

Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка учащегося

| Оцениваемые параметры | Критерии | Показатели | Степень выраженности оцениваемого качества |
|---|---|--|--|
| 1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы) | Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям | Знает о происхождении шахмат. Знает чемпионов мира. | <p>Высокий уровень: учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой.</p> <p>Средний уровень: объем усвоенных знаний составляет более 1/2.</p> <p>Низкий уровень: объем усвоенных знаний составляет менее 1/2.</p> |
| | | Знает правила техники безопасности во время шахматной партии.. | |
| | | Знает об основных правилах. | |
| 2. Владение специальной терминологией | Осмысленность и правильность использования специальной терминологии | Знает названия и назначение шахматных фигур | <p>Высокий уровень: учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.</p> <p>Средний уровень: сочетает специальную терминологию с бытовой.</p> <p>Низкий уровень: как правило, избегает употреблять специальные термины.</p> |
| | | Знает основные понятия и термины. Тактические приемы | |
| | | Умеет читать простейшие задачи и партии. | |

Оценивание предметных результатов обучения: практическая подготовка учащегося

| Оцениваемые параметры | Критерии | Показатели | Степень выраженности оцениваемого качества |
|---|--|---|---|
| 1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой | Соответствие практических умений и навыков программным требованиям | Выполняет посильные действия для решения во время шахматной партии и при решении шахматных задач. | <p>Высокий уровень: учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.</p> <p>Средний уровень: объем усвоенных умений и навыков</p> |
| | | Умеет создавать небольшие задачи самостоятельно на шахматной доске. | |
| | | Применяет правила техники безопасности во практической деятельности | |

| | | | |
|---|---|---|--|
| | | Владеет тактическими приёмами во время шахматной партии. | составляет более 1/2. Низкий уровень: учащийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков. |
| 2. Владение специальным оборудованием и оснащением | Отсутствие затруднений в использовании оборудования | Владеет элементарными практическими умениями работы на компьютере. | Высокий уровень: учащийся работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей. Средний уровень: работает с компьютером с помощью педагога. Низкий уровень: испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером. |
| 3. Творческие навыки | Креативность в выполнении практических заданий | Использует приобретённые знания и умения во время шахматной партии и при решении шахматных задач. | Высокий уровень: творческий уровень - учащийся выполняет практические задания с элементами творчества. Средний уровень: репродуктивный уровень - выполняет в основном задания на основе образца. Низкий уровень: начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога. |

Карта оценки личностного развития

| Оцениваемые параметры | Критерии | Степень выраженности оцениваемого качества |
|--|---|---|
| 1. Организационно-волевые качества: | | |
| Терпение | Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности | Высокий уровень: терпения хватает на все занятие. Средний уровень: терпения хватает больше чем на 1/2 занятия. Низкий уровень: терпения хватает меньше чем на 1/2 занятия. |
| Самоконтроль | Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия) | Высокий уровень: постоянно контролирует себя сам. Средний уровень: периодически контролирует себя сам. Низкий уровень: постоянно находится под воздействием контроля извне. |
| 2. Ориентационные качества: | | |
| Самооценка | Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям | Высокий уровень: нормальная. Средний уровень: заниженная. Низкий уровень: завышенная. |

| | | |
|--|---|--|
| Интерес к занятиям в детском объединении | Осознанное участие учащегося в освоении образовательной программы | <p>Высокий уровень:</p> <p>интерес постоянно поддерживается учащимся самостоятельно.</p> <p>Средний уровень:</p> <p>интерес периодически поддерживается самим учащимся.</p> <p>Низкий уровень:</p> <p>интерес к занятиям продиктован учащемуся извне.</p> |
| 3. Поведенческие качества: | | |
| Конфликтность (отношение учащегося к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия) | Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации | <p>Высокий уровень:</p> <p>пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты.</p> <p>Средний уровень:</p> <p>сам в конфликтах не участвует, старается их избежать.</p> <p>Низкий уровень:</p> <p>периодически провоцирует конфликты.</p> |
| Тип сотрудничества (отношение учащегося к общим делам детского объединения) | Умение воспринимать общие дела, как свои собственные | <p>Высокий уровень: инициативен в общих делах.</p> <p>Средний уровень: участвует при побуждении извне.</p> <p>Низкий уровень: избегает участия в общих делах.</p> |

**Перечень теоретических вопросов аттестации учащихся по полугодиям обучения
Промежуточная аттестация за первое полугодие**

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.

Таблица турнирная, при помощи которой проводится турнир в объединении.

| № п/п | ФИО | 1 | 2 | 3 | 4 | Итого очков | Место |
|-------|-----|---|---|---|---|-------------|-------|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | |

Итоговая аттестация

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. Сс4- Кс6 3. Фh5- Сс5 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: Крb7 Ч: Крс5, Кс6, 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.

Таблица турнирная, при помощи которой проводится турнир в объединении.

| № п/п | ФИО | 1 | 2 | 3 | 4 | Итого очков | Место |
|-------|-----|---|---|---|---|-------------|-------|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |

2.5. Методические материалы

| № п/п | Раздел, тема | Обеспечение программы методическими видами продукции |
|----------|--|--|
| 1. | Шахматная доска. Расстановка и изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 2. | Король. Шах, мат, пат королю. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 3. | Типичные матовые позиции | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 4. | Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятие форточки. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 5. | Превращение пешки. Взятие на проходе. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 6. | Двойной удар, связка, вскрытый шах. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 7. | Эндшпиль | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Первый год обучения» |
| 8. | Турниры | Турнирная таблица. Правила игры по ФИДЕ |
| 9. | Дебют. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения» |
| 10. | Мат ферзем. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |
| 11. | Решение шахматных задач на мат в 1 ход. | Сборники задач |
| 12. | Линейный мат. Мат двумя ладьями. Мат одной ладьей и королем. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». |
| 13. | Решение задач | Сборники задач |
| 14. | Детский мат. Защита от детского мата. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения» |
| 16. | Элементы оценки позиции | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». |
| 17. | Пешечные окончания | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |

| | | |
|-----|-----------------------------|--|
| 18. | Решение задач | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |
| 19. | Мат одной ладьей и королем. | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |
| 21. | Решение шахматных задач | Шахматный учебник. Автор Дерябина С.Е. Шахматы «Второй год обучения». Сборники задач |
| 22. | Турниры | Турнирная таблица. Правила игры по ФИДЕ |

3. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Абрамов С.П. Барский В. П. Шахматы первый год обучения. Методика проведения занятий. 2015.
2. Владимир Барский. Учебник шахмат для младших школьников Карвин в Шахматном лесу- I . 2015.
3. Владимир Барский. Учебник шахмат для младших школьников Карвин в Шахматном лесу- II . 2015.
4. Гершунский Б. Костьев А., Шахматы – школе, Педагогика, 2001.
5. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука.- М.: Детская литература, 2005.
6. Дерябина С.Е. Учебник шахматы. Первый год обучения, Ижевск, 2006
7. Карпов А., Гик Е. Шахматные сюжеты - Знание. Москва, 1991.
8. Касаткина Шахматная тетрадь. 2015.
9. Ройзман Шахматные миниатюры. 2009.
10. Сборник шахматных задач, этюдов, головоломок . 2004.
11. Слуцкий П.М. Шерешевский Контурсы эндшпиля. 2003.
12. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек.- Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
13. Сухин И. От сказки - К шахматам. - М.: Астрель, АСТ, 2000.
14. Каргина З.А. Особенности воспитательной работы в системе дополнительного образования детей (статья). Электронный ресурс - <http://dopedu.ru/stati/140-2012-05-16-21-15-31.html>
15. Программа воспитания: что это такое, зачем нужна и как разработать. Электронный ресурс - <https://eduregion.ru/k-zhurnal/programma-vospitaniya-cto-eto-takoe/>
16. Воспитание в современной школе: от программы к действиям. Методическое пособие / П. В. Степанов, Н. Л. Селиванова, В. В. Круглов, И. В. Степанова, И. С. Парфенова, И. Ю. Шустова, Е. О. Черкашин, М. Р. Мирошкина, Т. Н. Тихонова, Е. Ф. Добровольская, И. Н. Попова; под ред. П. В. Степанова. – М. : ФГБНУ «ИСПО РАО», 2020. – 119 с. – (Серия: Примерная программа воспитания). Электронный ресурс - <http://sykt-uo.ru/files/r7n24m38.pdf>

Список литературы для детей:

1. Дерябина С.Е. Учебник шахматы. Первый год обучения, Ижевск, 2006
2. Дерябина С.Е. Учебник шахмат. Второй год обучения, Ижевск, 2006
3. Сборники шахматных задач, этюдов, головоломки, 2004

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 эквивалентна 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 «x» 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

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.