

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Адашевская средняя общеобразовательная школа
Кадошкинского муниципального района Республики Мордовия
имени Героя Советского Союза Григория Лукьяновича Евешева»
Кадошкинского муниципального района
Республики Мордовия
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

Рекомендовано педагогическим советом
МБОУ «Адашевская СОШ»
Протокол №1 от 31 августа 2023 г.



«Утверждаю»
Директор школы
Кистинева В. И.
31.08.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«Белая ладья»**

Направленность: физкультурно-спортивная
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 10 -14 лет
Срок реализации программы: 3 года (216 часов)
Форма обучения: очная
Язык обучения: русский

Автор-составитель.
Киселев Николай Александрович,
педагог дополнительного
образования

Адашево, 2023г.

Структура программы

1. Пояснительная записка программы	3
2. Цели и задачи программы	5
3. Учебный план программы	6
4. Содержание учебного плана программы	6
5. Календарный учебный график программы	10
6. Планирование результата освоение образовательной программы	12
7. Оценочные материалы программы	13
8. Формы, методы, приемы и педагогическая технология	14
9. Методическое обеспечение программы	15
10. Материальное техническое оснащение программы	15
11. Список используемой литературы	15
Приложение 1. Диагностический материал к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе	16

1. Пояснительная записка

Шахматы - интеллектуальная игра. Она сочетает в себе элементы логики, спорта и творчества. Шахматы развивают мышление, внимание, память, воспитывают такие ценные качества характера, как терпение, ответственность, самодисциплина.

Нормативные основания для создания дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы:

- Федеральный закон «Об образовании российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ;
- Концепция развития дополнительного образования на 2015- 2020 годы от 04.09.2014 г. № 1726-р;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей»;
- Методические рекомендации Министерства образования и науки РФ по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. № 09-3242;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития системы дополнительного образования детей»;
- СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования республики Мордовия от 04.03 2019 г. №211 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в республике Мордовия»;
- Устав МБОУ «Адашевская СОШ» Кадошкинского муниципального района Республики Мордовия;
- Локальный акт МБОУ «Адашевская СОШ» «Положение о разработке, порядке утверждения реализации и корректировки общеобразовательных программ».

Рабочая программа «Белая ладья» составлена на основе примерной программы внеурочной деятельности (начальное и основное общее образование) Горский В.А., Тимофеев А.А., Смирнов Д.В. и др./Под ред. Горского Д.В. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование (Стандарты второго поколения) М.: Просвещение, 2014.

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых

лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому **актуальность** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена ростом нервно-эмоциональных перегрузок, увеличением педагогически запущенных детей.

Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Однако установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

Новизна программы состоит в том, что курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Педагогическая целесообразность программы в том, что она позволяет 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.

Отличительная особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Участниками программы являются дети школьного возраста от 10-14 лет, посещающие общеобразовательную школу. Наполняемость группы соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН.

Срок реализации дополнительной образовательной программы:

1 год обучения – 72 часа в год.

2 год обучения – 72 часа в год.

3 год обучения – 72 часа в год.

Образовательный цикл 3 года, **направленность** программы: физкультурно-спортивная.

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

– принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

– принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

– принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

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

Форма организации детей на занятиях:

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение и т.п.);

- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);

- индивидуальная: организуется для работы с одаренными детьми, для коррекции пробелов в знаниях и отработки отдельных навыков.

2. Цели и задачи программы

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Задачи 1-ого года обучения:

- 1) Привитие навыков самостоятельной работы, развитие творческого мышления.
- 2) Развитие внимания, памяти, логического мышления и способности к концентрации внимания, развитие интеллектуальных способностей.
- 3) Освоение азов игры в шахматы.

Задачи 2-3 ого года обучения:

- 1) Научить детей следить за развитием событий на шахматной доске.
- 2) Научить оценивать позицию, ход.
- 3) Познакомить с шахматной нотацией.
- 4) Научить решать шахматные задачи в 1-2 хода.
- 5) Научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил.
- 6) Познакомить с творчеством выдающихся шахматистов.

3. Учебный план программы

Разделы программы	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
Теория	18	13	11
Практикум	54	59	61
Всего	72	72	72

4. Содержание учебного плана программы

Содержание программы 1-го года обучения:

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, разрезная шахматная доска, демонстрационная шахматная доска и фигуры, комплекты шахмат.

1. Первое знакомство с Шахматным королевством.
Из истории шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения.
2. Шахматная доска - поле шахматных сражений:
Знакомство с основными понятиями:
 - Горизонтали,
 - Вертикали
 - Диагонали

- Центр, фланги.
- Игра «Почтальон».

3. Шахматные фигуры. Первое знакомство.
«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

4. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.
Ценность фигур.
Сравнительная сила фигур.
Достижение материального перевеса.

5. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.
Что такое шах. Понятие о шахе.
Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

6. Мат - цель игры.
Техника матования одинокого короля:
Две ладьи против короля.
Ферзь и ладья против короля.
Король и ферзь против короля.
Король и ладья против короля.

7. Ничья.
Варианты ничьей.
Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

8. Рокировка.
Длинная и короткая рокировка.
Правила рокировки.

9. Шахматная партия.
Начало шахматной партии.
Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.
Правила и законы дебюта.
Игра всеми фигурами из начального положения.

10. Короткие шахматные партии.
Занимательные страницы шахмат.
Шахматные сказки.
Практика.
Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

Содержание программы 2-ого года обучения:

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с

шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; учатся решать шахматные задачи.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

1 . Введение. Из истории шахмат.

Этика шахматной борьбы.

Выдающиеся шахматисты нашего времени: Алехин, Чигорин, Карпов.

Короткие шахматные партии.

Шахматная нотация.

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация.

Запись шахматной партии. Запись позиции, начального положения.

2. Матование одинокого короля.

Мат различными фигурами. Мат в один ход. Мат в два хода.

Мат Ферзем и ладьей.

Мат 2 ладьями. Сторож и охотник. План матования.

Мат Ферзем. Вдох-выдох. План.

Мат Ладьей.

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).

Защита от мата.

3. Тактика.

Понятие о тактике и комбинации.

4. Основные тактические приемы:

- связка и виды связок. Как освободиться от связки?
- двойной удар;
- вилка;
- вскрытое нападение: что таится за безобидной внешностью?
- вскрытый шах;
- двойной шах;
- использование слабости последней горизонтали;
- разрушение пешечного прикрытия;
- превращения пешки;
- ограничение подвижности;
- форсирующие ходы.

5 . Шахматные комбинации.

- комбинации на «завлечение».
- комбинации на «отвлечение».
- хитрая механика - «мельница».

6. Стратегия.

Определение стратегии.

Принципы реализации материального преимущества.

Взаимодействие фигур

Нападение на незащищенного Короля

7. Эндшпиль.

- Основные идеи эндшпиля.
- Реализация преимущества.
- Эндшпиль в практической партии.
- Пешечный эндшпиль. (Пешечные окончания - король и пешка против короля, правило квадрата, оппозиция, цугцванг, король и пешка против короля и пешки, отдаленная проходная, пешечный прорыв).
- Решение задач и этюдов.

8. Дебют.

- Как начинать шахматную партию. Дебют и его задачи.
- Приемы разыгрывания дебюта.
- Дебютные ошибки.
- Ловушки в дебюте.
- Классификация дебютов.

9. Выдающиеся шахматисты нашего времени.

Алехин, Чигорин, Карпов..

10. Занимательные шахматные истории.

Сказка о том, как на Руси в шахматы играли.

История о золотом веке шахмат.

11. Практикум.

Учебно-тренировочные занятия.

Решение шахматных задач и упражнений.

Игровая практика.

Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).

Игровая практика с записью шахматной партии.

3-й год обучения:

Тема 1. Вводное занятие.

Тема 2. История развития шахмат.

Теория. История распространения шахмат в средние века. Шахматы в западном и восточном мире. Знакомство с великими шахматистами.

Тема 3. Основа дебюта.

Теория. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против "повторюшки-хрюшки"

Практика. "Мат в 1 ход", "Поставь мат в 1 ход neroкированному королю", "Поставь детский мат", "Поймай ладью", "Поймай ферзя", "Защита от мата", "Выведи фигуру". "Поставить мат в 1 ход "повторюшке".

Тема 4. Основы миттельшпиля.

Теория. Общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.

Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение.

Открытый шах. Двойной шах.

Практика. Игровая практика. Дидактическое задание "Выигрыш материала".

Тема 5. Основы эндшпиля.

Теория. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило "квадрата". Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.

Практика. Дидактические задания "Мат в 2 хода", "Мат в 3 хода", "Выигрыш фигуры", "Квадрат"? "Проведи пешку в ферзи". Игровая практика.

Тема 6. Практика. Проведение и анализ турниров среди воспитанников школьников. Сеанс одновременной игры. Участие в соревнованиях областного уровня.

5. Календарный учебный график программы

Учебно-тематический план 1-го года обучения (2 часа в неделю)

№	Наименование разделов и тем	Кол-во часов		Всего часов
		теория	практика	
1	Первое знакомство с Шахматным королевством.	1	-	1
2	Шахматная доска.	1	3	4
3	Шахматные фигуры.	1	3	4
4	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	1	-	1
5	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	2	3	5
6	Мат – цель игры.	2	3	5
7	Техника матования одинокого короля.	1	3	4

8	Ничья.	2	3	5
9	Рокировка.	2	3	2
10	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.	2	3	5
11	Короткие шахматные партии.	2	3	4
12	Занимательные страницы шахмат.	1	3	3
13				
14	Дидактические игры и задания.	-	3	3
15	Практическая игра	-	3	3
16	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.	-	20	20
		18	54	72

Учебно-тематический план 2-го года обучения (2 часа в неделю)

№	Наименование разделов и тем	Кол-во часов		Всего часов
		теория	практика	
1	Введение. Из истории шахмат. Этика шахматной борьбы.	1	-	1
2	Шахматная партия.	1	2	3
3	Матование одного короля.	1	2	3
4	Тактика.	1	2	3
5	Шахматные комбинации.	1	3	4
6	Стратегия.	1	2	3
7	Эндшпиль.	1	3	4
8	Правила и законы дебюта.	1	2	3
9	Основы дебютной стратегии.	1	3	4
10	Дебютные ошибки.	1	3	4
11	Классификация дебютов.	1		4
12	Занимательные шахматные истории.	1		1
13	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	1	-	1
14	Упражнения, тренирующие память, внимание, воображение.	-	3	3
15	Дидактические игры и задания.	-	3	3
16	Решение шахматных задач и упражнений (работа с диаграммами).	-	3	3
17	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.	-	15	15
		13	59	72

Учебно-тематический план 3-го года обучения (2 часа в неделю)

№	Наименование разделов и тем	Кол-во часов		Всего часов
		теория	практика	
1	Введение. Знакомство с великими шахматистами.	1	1	2
2	Основы дебюта.	1	2	3
3	Классификация дебютов. Дебютная стратегия.	1	3	4
4	Дебютная стратегия.	1	2	3
5	Основы миттельшпиля.	1	2	3
6	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	2	3
7	Комбинация для достижения ничьей. Дидактические	1	3	4

	задания: «Выигрыш материала», «Мат в 3 хода», «Сделай ничью».			
8	Основы эндшпиля.	1	3	4
9	Разыгрывание эндшпиля.	1	3	4
10	Дидактические задания: «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Выигрыш фигуры», «Квадрат», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».	1	4	5
11	Повторение программного материала.	1	3	4
12	Сеанс одновременной игры. Практикум. Учебно-тренировочные занятия.	-	2	2
13	Защита творческих исследовательских работ, защита портфолио шахматиста	2	2	2
14	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.	2	29	29
		11	61	72

6. Планирование результата освоение образовательной программы

Ожидаемые качественные результаты:

- сформированность базовых УУД, необходимых для дальнейшего успешного продвижения в шахматном искусстве в режиме самообразования;
- позитивное развитие интеллектуальной сферы обучающихся (внимания, памяти, мышления), лидерских качеств.

Ожидаемые количественные результаты:

- увеличение числа учащихся с разными познавательными возможностями, реализовавших свои образовательные запросы через шахматное движение;
- дальнейшее развитие здоровье формирующей среды ОУ;
- расширение «зоны» общения школьников с представителями сельского микросоциума.

К концу первого учебного года учащиеся

Знают.:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знакомятся с историей возникновения шахматной игры,
- название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- правила хода и взятия каждой фигурой.
- различают: диагональ, вертикаль, горизонталь.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих

детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

К концу второго года обучения учащиеся:

Знают:

- шахматную нотацию;
- абсолютную и относительную ценность фигур.
- правила игры.

Умеют:

- записывать шахматную партию;
- пользоваться шахматными часами;
- проводить комбинации;
- владеть техникой матования одинокого короля.

В ходе освоения программы ребенок получает качественные оценки: «молодец», «замечательно», «не совсем точно», «подумай, у тебя все получится», «хорошо» и т.д.

Ожидаемые результаты к концу 3-его года обучения:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Прогнозируемые результаты 3 года обучения должны нести уровневый характер:

1 уровень: уровень знаний о правилах игры в шахматы;

2 уровень: уровень получения школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, здоровье, общение, знание, труд, культура и др.);

3 уровень: уровень приобретения школьником опыта самостоятельного общественно значимого действия (организация турниров, пропаганда ЗОЖ, культурного досуга).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

7. Оценочные материалы программы

Итоговый контроль проводится по трём блокам и по их результатам определяется уровень мастерства, которого достигли воспитанники за время обучения.

Блок 1. Определение теоретических знаний и практических умений обучающихся (Приложение 1)

№	Фамилия, имя	Вид работы	Среднее
---	--------------	------------	---------

п/п	обучающегося										количество баллов
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1											

Виды работ для оценки теоретических знаний и практических умений:

1. Беседа
2. Турниры

Блок 2. Уровень развития личности обучающихся (Приложение 2)

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Отношение к себе и к людям			Отношение к труду		
		низкий уровень	средний уровень	высокий уровень	низкий уровень	средний уровень	высокий уровень

Оценка развития личности обучающихся определяется по отношению:

- к себе и людям.

Блок 3. Определение творческого потенциала обучающихся (Приложение 3)

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Уровень творчества		
		низкий уровень 23 и менее очков	средний уровень от 24 до 48 очков	высокий уровень 49 и более очков
1				

Методика «Определение творческого потенциала»

Тест позволяет оценить уровень творческого потенциала, умения принимать нестандартные решения.

8. Формы, методы, приемы и педагогическая технология

Формы диагностики знаний, умений, компетенций, развиваемых в процессе освоения игры в шахматы:

- контрольные упражнения;
- тестирование;
- творческие выступления;
- игры, блиц-турниры;
- выполнение заданий соревновательного характера;
- оценка уровня результатов деятельности (знание, представление, деятельность по распространению шахматного движения);
- диагностическое исследование: сформированность логических, коммуникативных, регулятивных и др. универсальных учебных действий;
- защита творческих, проектных работ;
- портфолио шахматиста и др.

Педагогический контроль.

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды

деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития.

На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке:

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- промежуточный контроль проводится один раз в полугодие в форме наблюдения;
- итоговая аттестация, проводится в конце каждого учебного года в форме тестирования, выполнению тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

9. Методическое обеспечение программы

Образовательная деятельность осуществляется педагогом на базе МБОУ «Адашевская СОШ».

Кадровое обеспечение: педагог, умеющий играть в шахматы, имеющий высшее педагогическое образование, занимающийся самообразованием и способный привлечь к занятиям детей.

Информационное обеспечение:

методические пособия, методические разработки занятий, специальная литература по всем разделам программы для работы педагога с детьми:

1. "Шахматы", автор И.Майзелис.
2. "Путешествия по шахматной стране", И.Сухин.
3. "С шахматами через века и страны", Ежи Гжицки.
4. Периодическая печать и т.д.

10. Материальное техническое оснащение программы

На 1 группу (10 человек)

- кабинет для занятий;
- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур -1 шт.;
- шахматные часы.

11. Список используемой литературы

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР. 2000г.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. 2000 г.
3. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества Ростов-на-Дону. Феникс. 2000
4. Уильям Гарет. Шахматы. Учитесь играть в самую популярную игру в мире. М. Терра. 1998 г.
5. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. 1990 г.
6. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. 1979 г.
7. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
8. Шахматный словарь. М. ФиС. 1968 г.
9. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994г. по изданию Майзелис И. Шахматы. Основы теории М. Детгиз 1960.
10. Шахматы. Энциклопедический словарь. М. Советская энциклопедия.. 1990 г.
11. Шахматы - школе. М. Педагогика. 1990 г.
12. В.Костров, Д.Давлетов «Шахматы» Санкт-Петербург 2001г.,
13. В.Хенкин «Шахматы для начинающих» М.: «Астрель» 2002г.,
14. О.Подгаец «Прогулки по черным и белым полям» МП «Каисса плюс» Днепропетровск 1996г.,
15. И.А.Бареев «Гроссмейстеры детского сада» Москва 1995г.
16. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. 1966 г.
17. Хосе Рауль Капабланка «Моя шахматная карьера» (русский перевод 1924), «Последние шахматные лекции», изд. «Физкультура и спорт», 1976 год.

Приложение 1.

Диагностический материал

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
Шахматная доска - поле шахматных сражений:

Дидактические игры и задания:

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ. (Например: "Диагональ e1 -a5").

"Какого цвета поле?" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

"Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

Шахматные фигуры

Дидактические игры и задания:

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить,

"Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

Дидактические игры и задания:

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Пешки

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

"Игра на уничтожение", "Атака неприятельской фигуры".

Король

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

Ладья

Дидактические игры и задания:

Одна против пешек. Лабиринт. "Захват контрольного поля", "Защита контрольного

поля", "Кратчайший путь".

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», "Сними часовых", «Атака неприятельской фигуры».

Слон

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

Ферзь

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

Конь

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур

Дидактические игры и задания:

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

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

"Выигрыш материала". Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

"Защита". В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

Шах

Дидактические игры и задания:

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения.

Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

Мат

Дидактические игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Решение шахматных задач и упражнений.

Ничья

Дидактическое задание: "Пат или не пат".

Рокировка

Дидактическое задание: "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Шахматная партия

Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения.

Короткие шахматные партии

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение" - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры).

Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

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

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное

поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Достижение мата без жертвы материала

Дидактически, игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король

отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

Дидактические игры и задания:

"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

"Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

"Выигрыш материала". Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Дебют

Дидактические игры и задания:

"Мат в 1 ход", "Поставь мат в 1 ход neroкированному королю", "Поставь детский мат" Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

"Защита от мата" Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход.

"Выведи фигуру" Здесь определяется, какую фигуру, на какое поле лучше развить.

Практикум

Дидактические задания:

"Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата", "Выведи фигуру".

"Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

"Поставить мат в 1 ход"повторюшке". Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

"Мат в 2 хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в 2 хода.

"Выигрыш материала", "Накажи "пешкоeda". Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

"Можно ли побить пешку?". Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

"Захвати центр". Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

"Можно ли сделать рокировку?". Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

"В какую сторону можно рокировать?". В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

"Чем бить черную фигуру?". Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

"Сдвой противнику пешки". Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

"Выигрыш материала". Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.