

Шмакова Елена
Сергеевна

Подписано цифровой подписью:
Шмакова Елена Сергеевна
Дата: 2022.09.01 19:11:02 +03'00'

ПРИНЯТА
Протокол Педагогического совета
№ 1 от 01.09.2022 года

УТВЕРЖДЕНА
И.о. директора МБУ ДО ЦВР
пгт Уни Кировской области
Шмакова Е.С.
Приказ № 38 от 01.09.2022г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНАЯ

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 7 - 11 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель (разработчик):
Мезенцева Ольга Изосимовна
педагог дополнительного образования

Содержание

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	
..... 3	
1.1. Пояснительная записка.....	
3	
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Учебный	
план.....	5
2. Комплекс организационно – педагогических условий.....	6
2.1. Календарный учебный график.....	6
2.2. Условия реализации программы.....	17
2.3. Формы аттестации. Оценочные материалы.....	17
2.4. Методические	
материалы.....	21
3. Список	
литературы.....	22
3.1 Литература для педагога.....	22
3.2 Литература для детей	
.....	23

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Программа курса «Шахматное королевство» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 N273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Приказом Минпросвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
- Письмом министерства образования и науки РФ от 18. 11 2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»;

Разработана на основе авторской программы И. Г. Сухина «Шахматы, первый год». Образовательная программа по дополнительному образованию «Шахматное королевство» имеет физкультурно – спортивную направленность.

Актуальность. Современная школа динамична и предъявляет к ребёнку массу серьёзных требований. Произвольным должно быть не только поведение, но и умственная деятельность ребёнка — его внимание, память, мышление. Ученику необходимо умение наблюдать, слушать, запоминать, добиваться решения поставленной задачи. Также нужно овладеть системой понятий, а для этого требуется развитие логического мышления. Известно, что наибольшие трудности в школе испытывают ученики, которые проявляют интеллектуальную пассивность, неумение и нежелание думать, решать задачи.

Игра в шахматы способствует формированию у детей произвольных психических процессов, развитию произвольного внимания и произвольной памяти.

Новизна. Делая первые шаги в мире шахмат, традиционно обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «до матового» 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.

Отличительными особенностями программы. 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 и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование мнемотехнических приёмов для развития памяти, приёмы обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Педагогическая целесообразность. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. 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.

Адресат программы: программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 12 лет.

Количество детей в группе:

1 год обучения – 8-10 человек.

Объем Программы –108 часов (1 год обучения, две группы: первая 36 часов, вторая 72 часа).

Форма обучения – очная.

Организация образовательного процесса: традиционная.

Организационные формы обучения: индивидуальная, групповая. Состав группы может быть разнополым и разновозрастным. Наиболее оптимальное количество детей в группе – 8 человек, что позволяет педагогу дать индивидуальную консультацию учащимся.

Индивидуальный подход в работе с детьми создаёт благоприятные возможности для развития познавательных способностей, активности, склонностей и одаренности каждого обучающегося.

Групповая работа способствует не только разностороннему развитию обучающихся, но и формированию нравственных качеств у детей. Дружно

играть - вот что помогает детям получить для себя знания и умения, чувствовать при этом себя единым коллективом.

1.2. Цель 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.

Данная цель реализуется посредством решения следующих **задач:**

Образовательные:

- познакомить учащихся с историей шахмат;
- обучение начальным этапам игре в шахматы.

Развивающие:

- развивать умение выстраивать внутренний план действий,
- развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели.

Воспитательные:

- воспитание чувства коллективизма;
- воспитывать у обучающихся устойчивый интереса к занятиям шахматами.

Учебные планы.

1 подгруппа

№	Тема урока	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теория	Практ. занятия	
1	Шахматная доска	3	2	1	Беседа Устный опрос
2	Шахматные фигуры	20	1	19	Наблюдение
3	Шах	2		2	Наблюдение
4	Мат	5		5	Наблюдение
5	Шахматная партия	6	1	5	Наблюдение Беседа
	Всего	36	4	32	

2 подгруппа

№	Тема урока	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теория	Практ. занятия	
		часов			

1	Краткая история шахмат	2	2		Беседа Устный опрос
2	Шахматная нотация	6	3	3	Наблюдение
3	Ценность шахматных фигур	8	4	4	Наблюдение
4	Техника матования одинокого короля	8	4	4	Наблюдение
5	Достижение мата без жертвы материала	8	4	4	Наблюдение
6	Шахматная комбинация	30		30	Наблюдение Беседа
	Всего	72	27	45	
	ИТОГО:	108			

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Первая подгруппа (36 часов, по 1 часу в неделю).

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов часов	В том числе		Форма контроля
				теория	Практ. занятия	
Шахматная доска (3ч.)						
1		Краткая история шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1	1		Беседа Устный опрос
2		Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1	0.5	0.5	Наблюдение
3		Диагональ. Большие и короткие диагонали	1	0.5	0.5	Наблюдение
Шахматные фигуры (20ч.)						
4		Белые и черные фигуры	1	0.5	0.5	Наблюдение
5		Виды шахматных фигур	1	0.5	0.5	Наблюдение
6		Начальное положение	1		1	Наблюдение
7		Ладья. Место ладьи в	1		1	Наблюдение

		начальном положении				
8		Ход ладьи	1		1	Наблюдение
9		Слон. Место слона в начальном положении	1		1	Наблюдение
10		Ход слона	1		1	Наблюдение
11		Ладья против слона	1		1	Наблюдение
12		Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1		1	Наблюдение
13		Ход ферзя	1		1	Наблюдение
14		Ферзь против ладьи и слона	1		1	Наблюдение
15		Конь. Место коня в начальном положении	1		1	Наблюдение
16		Ход коня	1		1	Наблюдение
17		Конь против ферзя, ладьи, слона	1			Наблюдение
18		Пешка. Место пешки в начальном положении	1		1	Наблюдение
19		Ход пешки	1		1	Наблюдение
20		Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1		1	Наблюдение
21		Король. Место короля в начальном положении	1		1	Наблюдение
22		Ход короля	1		1	Наблюдение
23		Король против других фигур	1		1	Наблюдение
Шах (2ч.)						
24		Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1		1	Наблюдение
25		Открытый шах. Двойной шах	1		1	Наблюдение
Мат (5ч.)						
26		Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1		1	Наблюдение
27		Мат в один ход. Мат в один ход ферзем,	1		1	Наблюдение

		ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)				
28		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1		1	Наблюдение
29		Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1		1	Наблюдение
30		Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1		1	Наблюдение
Шахматная партия (6ч.)						
31-33		Игра всеми фигурами из начального положения	3		3	Наблюдение
34		Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1		1	Наблюдение
35		Демонстрация коротких партий.	1		1	Наблюдение
36		Повторение программного материала.	1	1		
			36	4	32	

Содержание программы

Первая подгруппа (36 часов, по 1 часу в неделю).

1. Шахматная доска. Краткая история шахмат. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

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.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- "Угадай". 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.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

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.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

- "Игра на уничтожение" – важнейшая 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.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

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.
- "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.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

- "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.

Планируемые результаты

К концу обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Календарный учебный график

Второй подгруппы (72 часа из расчета 2 часа в неделю)

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
				Теория	практика	
Краткая история шахмат (2ч.)						
1		Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	2	2		Наблюдение
Шахматная нотация (6ч.)						
2		Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	2	1	1	Наблюдение
3		Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	2	1	1	Наблюдение
4		Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	2	1	1	Наблюдение
Ценность шахматных фигур (8ч.)						
5		Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	2	1	1	Наблюдение
6		Достижение материального перевеса	2	1	1	Наблюдение
7		Достижение материального перевеса. Способы защиты.	2	1	1	Наблюдение
8		Защита.	2	1	1	Наблюдение
Техника матования одинокого короля (8ч.)						
9		Две ладьи против короля.	2	1	1	Наблюдение
10		Ферзь и ладья против короля.	2	1	1	Наблюдение
11		Ферзь и король против короля.	2	1	1	Наблюдение
12		Ладья и король против короля.	2	1	1	Наблюдение

Достижение мата без жертвы материала (8ч.)						
13		Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	2	1	1	Наблюдение
14		Цугцванг.	2	1	1	Наблюдение
15		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	2	1	1	Наблюдение
16		Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	2	1	1	Наблюдение
Шахматная комбинация (40ч.)						
17		Матовые комбинации. Тема отвлечения.	2	1	1	Наблюдение
18		Матовые комбинации. Тема завлечения.	2	1	1	Наблюдение
19		Матовые комбинации. Тема блокировки.	2	1	1	Наблюдение
22		Тема разрушения королевского прикрытия.	2	1	1	Наблюдение
20		Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	2	1	1	Наблюдение
21		Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	2	1	1	Наблюдение
22		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	2	1	1	Наблюдение
23		Тема уничтожения защиты. Тема связки.	2	1	1	Наблюдение
24		Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	2	1	1	Наблюдение
25		Тема превращения	2	1	1	Наблюдение

		пешки.				
26		Сочетание тактических приемов.	2	1	1	Наблюдение
27		Патовые комбинации.	2	1	1	Наблюдение
28		Комбинации на вечный шах.	2	1	1	Наблюдение
29		Типичные комбинации в дебюте.	2	1	1	Наблюдение
30		Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	2	1	1	Наблюдение
31-35		Игровая практика	10		10	Наблюдение
36		Повторение программного материала	2	2		Устный опрос
			72	27	45	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Второй подгруппы (72 часа из расчета 2 часа в неделю)

1. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

- “Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е””), 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.
- “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

- “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”
- “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.

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

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.

5. 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.

Дидактические игры и задания

- “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.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

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.

Планируемые результаты

К концу года обучения дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу года обучения дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

2.3. Условия реализации программы

1. Для реализации программы необходим учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 8-10 человек (ростовые парты, стулья, доска, шкаф для УМК);

2. Для реализации программы необходимо следующее оборудование:

2.1. Шахматы настольные

2.2. Шахматы напольные

3. Для творческой деятельности необходимо: альбомы для рисования, фломастеры, цветные карандаши.

2.4. Формы аттестации. Оценочные материалы.

Контроль за освоением программы «Шахматное королевство» осуществляется по результатам педагогических наблюдений в начале и в конце учебного года и заносится в протокол мониторинга освоения программы.

Контроль качества образования
по дополнительной общеобразовательной программе
«Шахматное королевство».

Педагогическое наблюдение осуществляется по следующим параметрам:

№	Ф. И. Задание															
1	Знание шахматных терминов															
2	Знание названий шахматных фигур															
3	Умение ориентироваться на шахматной доске															
4	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами															
5	Умение правильно помещать шахматную доску между партнерами															
6	Различать вертикаль, горизонталь, диагональ															

7	Умение правильно расставлять фигуры перед игрой															
8	Умение решать элементарные задачи на мат в один ход															
Кол-во баллов																
Уровень обученности																

№	Ф. И. Задание															
1	Знает краткую историю шахмат															
2	Знает обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур															
3	Знает ценность шахматных фигур.															
4	Знает технику матования одинокого короля.															
5	Умеет проводить элементарные комбинации.															
Кол-во баллов																
Уровень обученности																

Каждый параметр оценивается в баллах: 0 баллов – не знает, не умеет; 1 балл – знает, умеет, но делает ошибки; 2 балла – знает, умеет практически безошибочно.

По сумме баллов за 8 параметров педагог определяет уровень достижения ребенком ожидаемых результатов, который выражается в следующих показателях.

Высокий уровень (14-16 баллов): 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. Имеет понятие о приёмах взятия фигур.

Средний уровень (8-13 баллов): 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.

Низкий уровень (0-7 баллов): 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.

Анализ результатов мониторинга в целом по группе осуществляется по следующим параметрам: показатели, наиболее успешно освоенные детьми; показатели, которые недостаточно освоены детьми; причины недостаточного уровня освоения отдельных показателей; пути решения.

Подведение итогов реализации программы «Мир шахмат» осуществляется в форме открытого занятия для родителей демонстрацией достижений ребенка.

Оценочные и методические материалы.

Тестовые задания (I год обучения).

Теоретические вопросы:

1.Какая шахматная фигура ходит только по диагонали?

А) Ладья

Б) Слон

В) Король

2. Какая шахматная фигура ходит по вертикали, а бьёт по диагонали?

А) Ферзь

Б) Конь

В) Пешка

3. Сколько шахматных пешек ценится ферзь?

А) 9

Б) 8

В) 5

4. Рокировка бывает:

- А) Короткая и длинная
- Б) Большая и маленькая
- В) Узкая и широкая

5. Какая шахматная фигура может прыгать через «свои» и через «чужие» фигуры?

- А) Король
- Б) Ферзь
- В) Конь

6. На какой клетке стоит белый ферзь (в начальной позиции)?

- А) Белая клетка
- Б) Чёрная клетка

Практическое задание:

1. Показать на шахматной доске королевский фланг, ферзевый фланг, центральные поля.

2. Показать на шахматной доске следующие поля: с6, f3, e7, a8.

3. Сыграть между собой шахматную партию по всем известным правилам.

Ключ к тестовым заданиям I год обучения:

- 1.Б
- 2.В
- 3.Б
- 4.А
- 5.В
- 6.А У

2.5. Методические материалы

1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса.

Увлечь обучающегося процессом изучения шахматного дела позволяют использование следующих **технологий**:

- **развивающее обучение** – при развивающем обучении обучающийся самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий
- **игровое обучение** – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, обучающийся подчиняет этой задаче все свои сиюминутные действия. В условиях игры они лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого
- **эвристическое обучение** позволяет подвести обучающихся, с помощью умелой постановки вопросов педагога и благодаря собственным усилиям, к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

2. Методические материалы для педагога

1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся на занятиях (для дошкольного возраста).

2) Описание дидактических игр (приложение1).

3) Инструкции по охране труда и технике безопасности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

- Костенюк А.К., Костенюк Н.П. Как научить шахматам. – Серия «Школьный шахматный учебник» - 2008 – 144 с.
- Погрибной В.К., Юзююк В.Я. «Шашки».
- Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы».
- Сухих И.Г. «Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» - 2011 - 40 с.
- Габбазова Учимся играть в шахматы. Развиваем интеллект.
- Альбом «Математика и шахматы».
- shkolapifagora.my1.ru.
- Приключения шахматного солдата Пешкина/Ефим Чеповецкий; илл. В. Харченко. – Х.: ИД «ШКОЛА», 2013.-192 с.-/ Серия «Детский бестселлер/
- Твоя шахматная азбука или Пособие для будущих гроссмейстеров, составленное шахматной гвардии рядовым славным солдатом Пешкиным / Ефим Чеповецкий; илл. В. Харченко. – Х.: ИД «ШКОЛА», 2013.-100 с.
- 500 головоломок для любителей шевелить мозгами / О.С. Леонтьева. – М.: РИПОЛ классик , 2008. – 240 с.: ил.
- Математика в ребусах, кроссвордах, чайнвордах, криптограммах, 6 класс. – М.: Школьная Пресса, 2003. – 32 с. – (Библиотека журнала «Математика в школе». Вып. 23).

Для детей:

- Приключения шахматного солдата Пешкина/Ефим Чеповецкий; илл. В. Харченко. – Х.: ИД «ШКОЛА», 2013.-192 с.-/ Серия «Детский бестселлер/
- Булычев К. Сто лет тому вперед.
- Велтистов Е. Победитель невозможного.
- Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
- Крапивин В. Тайна пирамид.
- Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
- Лагин Л. Старик Хоттабыч.
- Надь К. Заколдованная школа.

- Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
- Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
- Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
- Раскатов М. Пропавшая буква.
- Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
- Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
- Томин Ю. Шел по городу волшебник.
- Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.