

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 1 имени Героя Советского Союза Павла Ивановича Чиркина г. Калининска Саратовской области»

Рассмотрено на педагогическом совете
МБОУ «СОШ № 1 им. Героя Советского
Союза П.И.Чиркина г. Калининска
Саратовской области»
Протокол №1
От «31 » августа 2023 года

Утверждаю
Директор МБОУ «СОШ № 1 им. Героя
Советского Союза П.И.Чиркина г.
Калининска Саратовской области»
С.А. Денисова
Протокол № 2 от «31» августа 2023
года.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Компьютерный ход конем»**

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 11 - 15 лет.
Срок реализации: 1 год.

Автор - составитель:
педагог дополнительного образования
Кузьмичева Г.И

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

1.1.Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный ход конем» имеет техническую направленность и ориентирована на развитие логического и аналитического мышления у обучающихся, через овладение общеразвивающими навыками шахматной игры на компьютере. Программа разработана на основе нормативно-правовых и инструктивно - методических документов:

1. Федеральный закон РФ 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г., с изменениями.
2. Приказ Министерства Просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04. 07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172 – 14 «Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
4. Концепция внедрения целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей на территории Саратовской области.
- 5.Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
6. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).

7. Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования в Саратовской области, утв. приказом министерства образования Саратовской области от 21 мая 2019 года №1077, с изменениями, утв. приказом от 14.02.2020 №323 и другими изменениями.

Актуальность программы. Один из приоритетов государственной политики в области образования - ориентация не только на усвоение обучающимися определённой суммы знаний, но и на их воспитание, развитие личности, познавательных и созидательных способностей. Данный факт нашёл отражение в Национальной доктрине образования, устанавливающей приоритет образования в государственной политике, стратегию и основные направления его развития на период до 2025 года. Шахматная игра на протяжении многих веков является составной частью общечеловеческой культуры. «Они (шахматы. - Прим, авт.) делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько ходов вперёд» (В. В. Путин).

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она отражает требования и актуальные тенденции не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня, а также имеет междисциплинарный характер, что полностью отражает современные тенденции построения как дополнительных общеобразовательных программ, так и образования в целом. Во время игры в шахматы учащиеся учатся рассуждать, делать выводы, творчески подходить к решению поставленных задач, выстраивать логические цепочки, что важно для будущего самоопределения.

Новизна данной программы заключается в использовании на занятиях педагогом компьютерных программ шахмат, активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся.

Отличительные особенности программы Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный ход конем» реализуется на базе «Точки роста» с применением нового оборудования. Процесс обучения

шахматам с помощью компьютерных технологий, строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов учебной работы, при которой в процессе усвоения знаний, законов и правил шахмат у обучающихся развиваются интеллектуальные способности,

Объём программы - 72 часа.

Срок реализации программы – 1 год.

Формы обучения: очная

Особенности набора в группы: прием обучающихся осуществляется без предварительного отбора по желанию.

Количество обучающихся в группе: 12 – 18 человек

Режим работы - 2 раза в неделю по 1 академическому часу в соответствии с расписанием.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 11 - 15 лет.

Возрастные психологические особенности.

Подростковый возраст - стремление к познанию, возраст кипучей энергии, бурной активности. Заметное развитие в этот период приобретают волевые черты характера подростка - настойчивость, упорство в достижении цели, умение преодолевать препятствия.

Особенностью этого возраста является формирование активного, самостоятельного, творческого мышления у подростка.

Складываются и развиваются моральные чувства патриотизма, интернационализма, ответственности и др. Этот возраст характеризуется и сложными эстетическими чувствами, формированием эстетического отношения к действительности. Детям подросткового возраста присущ повышенный интерес к своей личности, потребность в осознании и оценке своих личных качеств. Возможность осознать, оценить свои личные качества, удовлетворить свойственное ему стремление к самосовершенствованию подросток получит в ходе реализации данной программы.

1.2.Цель и задачи программы

Цель программы: развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся посредством занятий шахматами.

Задачи:

Обучающие:

- формирование базовых знаний шахматной игры с помощью компьютерных технологий, овладение приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- формирование умения применять теоретические знания на практике;
- развитие навыков алгоритмизации, построения алгоритмов действий и их применения в меняющихся условиях;
- формирование навыков формулирования и анализа алгоритмов;
- формирование практических навыков игры;
- формирование элементов ИТ-компетенций.

Развивающие:

- развитие и совершенствование психологических качеств личности: любознательности, инициативности, трудолюбия, воли, настойчивости, самостоятельности в приобретении знаний;
- развитие системного и конкретного мышления, долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания и пространственного воображения;
- развитие умения работать в команде/паре, выстраивать эффективную коммуникацию со сверстниками и педагогами;
- развитие интереса к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;

Воспитывающие:

- воспитание ответственного отношения к своему здоровью;
- развитие навыков работы в команде и взаимной помощи;

- обеспечить эмоциональное благополучие ребёнка;

1.3. Планируемые результаты

Предметные:

Должны знать:

- основные шахматные термины,
- названия фигур,
- правила хода и взятия,
- ценность фигур,
- правила поведения во время игры,
- правила цели хода,
- правила дебюта,
- принципы возможности атаки, определения ловушки комбинации;
- основные тактические приёмы.

Должны уметь:

- играть фигурами без нарушения правил;
- ориентироваться на шахматной доске, в том числе электронной;
- находить несложные тактические удары и элементарные комбинации;
- ориентироваться в простейших пешечных окончаниях.

Метапредметные результаты:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы.
- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

Личностные результаты:

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни,

наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

1.4. Содержание программы.

Учебный план

№ темы	Тематика занятий	Количество учебных часов		Формы аттестации, контроля
		теория	практика	
Раздел 1. Вводное занятие (8 ч.)		5,5	3,5	
1	Введение в общеразвивающую программу, инструктаж по ТБ.	1		Собеседование. Анкетирование
2	Поля. Ходы фигур, взятие.	0,5	0,5	Беседа
3	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	0,5	0,5	Выполнение игровых заданий, решение задач на компьютере
4	Начальное положение. Ценность шахматных фигур.	0,5	0,5	Рефлексия
5	Матование одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с	1	1	Выполнение игровых заданий, решение задач на компьютере

	жертвой материала.			
6	Шахматная нотация. Обозначение полей.	1	0	Опрос, рефлексия
7	Обозначение фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация.	0,5	0,5	Опрос, выполнение заданий
8	Игровая практика с записью шахматной партии.	0,5	0,5	Выполнение заданий на компьютере
Раздел 2. История развития шахмат (4 ч.)		4	0	
9-10	История распространения шахмат в средние века. Шахматы в западном и восточном мире.	2		Письменный опрос
11-12	Появление и распространение шахмат в России.	2		Опрос, Тестирование по истории шахмат
Раздел 3. Основы дебюта (16 ч.)		8	8	
13-14	Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте.	1	1	Педагогическое наблюдение.
15-16	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	1	Решение задач
17-18	Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе.	1	1	
19-20	Гамбиты.	1	1	Решение задач в компьютерной

				форме
21-22	Борьба за центр.	1	1	Решение задач
23-24 25-26	Связка в дебюте.	2	2	Педагогическое наблюдение.
27-28	Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение.	1	1	Решение задач
Раздел 4. Основы миттельшпиля (16 ч.)		8,5	7,5	
29	Общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	1	0	Решение задач в компьютерной форме, шахматные турниры внутри объединения,
30-31	Тактические приемы.	1	1	
32	Связка в миттельшпиле.	0,5	0,5	
33	Двойной удар.	0,5	0,5	
34	Открытое нападение	0,5	0,5	
35-36	Открытый шах.	1	1	
37	Двойной шах.	0,5	0,5	
38-39	Матовые комбинации на мат в 3 хода	1	1	
40-41	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса	1	1	
42-43 44	Комбинации для достижения ничьей.	1,5	1,5	

Раздел 5. Основы эндшпиля (21 ч.)		8	12	
45-46	Элементарные окончания.	1	1	Решение Задач в компьютерной форме
47-48	Ферзь против слона, коня, ладьи	1	1	
49-50	Ладья против ладьи, слона и коня	1	1	
51	Матование двумя слонами	0,5	0,5	
52-53	Матование слоном и конем	0,5	0,5	Контрольное задание
54-55 56	Пешка против короля.	1	2	Решение Задач в компьютерной форме
57-58 59	Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля и при помощи своего короля.	1	2	
60-61 62	Правило “квадрата”.	1	2	
63-64 65	Удивительные ничейные положения	1	2	
Раздел 6. Турниры (7ч.)		3	4	
66	Правила проведения турниров	1	0	Рефлексия
67-68	Классификационные соревнования. Анализ сыгранных партий и типовых позиций.	0	2	Результатив- ность игр
69-70 71	Шахматные турниры	1	2	Результатив- ность игр
72	Итоговое занятие	1	0	
	Итого:	37	35	72

Содержание учебного плана:

Раздел № 1.

Вводное занятие. *Теория.* Первое знакомство с шахматным королевством.

Правила поведения на занятиях и соревнованиях. Правила пользования ноутбуками.

Практика. Начальная диагностика.

Теория Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур.

Практика. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Практика матования одинокого короля. Игровая практика с записью шахматной партии.

Раздел №2.

История развития шахмат. *Теория.* История распространения шахмат в средние века. Шахматы в западном и восточном мире. Появление и распространение шахмат в России.

Раздел №3.

Основы дебюта.

Теория. Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте.

Практика “Мат в 2 хода”, “Выйгрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Нужно ли побить пешку?”; “Захвати центр”; “Можно ли сделать рокировку?” и др. Игровая практика.

Раздел №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. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др..

Практика. Игровая практика. Дидактическое задание “Выигрыш материала”, “Мат в 3 хода”, “Сделай ничью” и др. . Теоретические занятия: Комбинации для достижения ничьей.

Раздел №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. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

“Выигрыш или ничья?”, определить, выиграно ли данное положение; “Куда отступить королем?”, надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей; “Путь к ничьей”, точной игрой надо добиться ничьей.

Раздел №6.

Турниры *Практика*. Диагностические турниры между обучающимися. Анализ результатов турниров. Разбор типичных ошибок. Решение практических задач на устранение ошибок. Итоговые занятия.

1.5.Формы аттестации и их периодичность.

Первоначальная оценка компетентности производится при поступлении в объединение, когда проводится первичное собеседование, тестирование общих знаний, беседы с родителями. Диагностика роста компетентности обучающегося производится в начале, середине и конце учебного года (определенного этапа обучения), а также по прохождении программы. Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков, социализации в общественной жизни.

В процессе обучения осуществляются контроль за уровнем освоения программы в форме:

- сеанс одновременной игры;
- шахматный, шашечный турнир;
- блиц - турнир;
- конкурс по решению практических задач.

Основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и шашек, правил проведения соревнований, владение тактическими приемами, умение комбинировать, умение строить тактические планы, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, участие в мероприятиях, умение работать самостоятельно.

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 3 раза в год (**вводный – в сентябре, промежуточный в декабре, итоговый – в**

мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи ребенка на каждом этапе обучения.

2. Комплекс организационно – педагогических условий.

2.1. Методическое обеспечение программы .

В данной программе применяются разнообразные формы и методы, которые позволяют выявить способности детей к сосредоточенной умственной деятельности, развить их и научить пользоваться не только во время игры в шахматы и шашки, но и в повседневной жизни. Основная форма занятий – игровая деятельность.

Все применяемые **формы работы** с детьми можно систематизировать следующим образом:

- практическая игра;
- решение практических задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия;
- участие в турнирах и соревнованиях.

Педагогические технологии:

- технологии объяснительно-иллюстративного обучения;
- лично ориентированные технологии обучения;
- технологии развивающего обучения;
- игровые технологии;
- здоровьесберегающие технологии обучения.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения:**

Словесный – беседа, обсуждение, рассказ, анализ.

Наглядный – показ педагогом вариантов ходов фигур на демонстрационной доске, просмотр презентаций.

Практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинационных задач,

анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1 Методическое обеспечение

Положительный результат обучения обеспечивается применением различных форм, методов и приемов, которые тесно связаны между собой и дополняют друг друга.

- Самооценка обучающихся своих знаний и умений.
- Анкетирование, наблюдение, решение проблемы.
- Индивидуальные карточки с заданиями различного типа.
- Индивидуальные результаты.
- Собеседование.
- Шахматные турниры.

В работе используются методы обучения:

- словесный (беседа, рассказ, лекция, сообщение);
- наглядный (использование мультимедийных устройств, личный опыт педагога;
- практический (практические занятия в объединении);
- самостоятельной работы (решение задач).

Методы определения результата:

- педагогическое наблюдение;
- оценка результатов игры;
- беседы - опросы, анкетирование.

Формы определения результата:

- проведение шахматных турниров,
- участие в турнирах разного уровня (школьного, муниципального, регионального.)

2.2 Условия реализации программы.

Для качественной реализации программного материала необходимо:

- кабинет «Точки роста» с подключением к сети «Интернет»;
 - 10 ноутбуков;
 - столы для игры в шахматы;
 - шахматные доски с набором шахматных фигур;
 - шахматные часы.
- мультимедийное оборудование для демонстрации шахматной доски с фигурами.

Перечень информационно – методических и дидактических материалов

<p>Методические пособия</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Конспекты занятий, энциклопедия. • Электронные библиотеки, словари, энциклопедии. • Ресурсы по предметам образовательной программы. • Информационные сайты о конкурсах. • Федеральные образовательные ресурсы. • Проект всероссийского педагогического портала МЕТОДКАБИНЕТ. РФ. • https://mosmetod.ru/ • Сеть творческих учителей/ педагоги дополнительного образования (it- n.ru) • Red-kopilka.ru – педкопилка – внеклассная работа – внеклассные мероприятия. • Uchportal. ru – учебный портал – методические разработки – презентации. • sar-red-ob/ru «Педагогическое общество России».
-----------------------------	--

Задания для учащихся	поиск информации в сети Интернет, видеофайла; Игры, блиц-турниры; http://chessproblem.ru/ Выполнение заданий соревновательного характера https://chessfield.ru/chess-puzzles (игры на время, сеанс одновременной игры);
Диагностика	Анкеты для детей и родителей, таблицы мониторинга и диагностик.

2.3. Календарный учебный график.

№п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	9	5	8.00-8.40	Собеседование	1	Введение в общеразвивающую программу, инструктаж	«Точка роста»	Собеседование. Анкетирование
2	9	7	8.00-8.40	Беседа, обучающая игра.	1	Поля. Ходы фигур, взятие.	«Точка роста»	Беседа
3	9	12	8.00-8.40	Беседа, обучающая игра.	1	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	«Точка роста»	Выполнение игровых заданий, решение задач на компьютере
4	9	14	8.00-8.40	Беседа, обучающая игра.	1	Начальное положение. Ценность шахматных фигур.	«Точка роста»	Рефлексия
5	9	19	8.00-8.40	Практика, игра	1	Матование одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.	«Точка роста»	Выполнение игровых заданий, решение задач на компьютере

6	9	21	8.00-8.40	Лекция	1	Шахматная нотация. Обозначение полей.	«Точка роста»	Опрос, рефлексия
7	9	26	8.00-8.40	Видеоурок Обучающая игра	1	Обозначение фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация.	«Точка роста»	Опрос, выполнение заданий
8	9	28	8.00-8.40	Обучающие игры, беседа	1	Игровая практика с записью шахматной партии.	«Точка роста»	Выполнение заданий
9-10	10	3 5	8.00-8.40	Обучающие игры	2	Обозначение фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация.	«Точка роста»	Педагогическое наблюдение. Решение задач на компьютере
11-12	10	10 12	8.00-8.40	Обучающие игры	2	Игровая практика с записью шахматной партии.	«Точка роста»	
13-14	10	17 19	8.00-8.40	Обучающие игры	2	Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте.	«Точка роста»	
15-16	10 11	24 7	8.00-8.40	Обучающие игры	2	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	«Точка роста»	

17-18	11	9 14	8.00-8.40	Обучающие игры	2	Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе.	«Точка роста»	Педагогическое наблюдение. Решение задач
19-20	11	16 21	8.00-8.40	Обучающие игры	2	Гамбиты.	«Точка роста»	
21-22	11	23 28	8.00-8.40	Обучающие игры	2	Борьба за центр.	«Точка роста»	
23-24 25-26	11 12	30 5 7 12	8.00-8.40	Практика. Обучающие игры	4	Связка в дебюте.	«Точка роста»	Педагогическое наблюдение, Решение задач
27-28	12	14 19	8.00-8.40	Обучающие игры	2	Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение.	«Точка роста»	Решение задач, шахматные турниры внутри объединения,
29	12	21	8.00-8.40	<i>Теоретическое занятие.</i>	1	Общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	«Точка роста»	Решение задач на компьютере, шахматные

30-31	12	26 28	8.00-8.40	Разбор специально подобранных позиций, решение задач	2	Тактические приемы.	«Точка роста»	турниры внутри объединения.
32	01	9	8.00-8.40		1	Связка в миттельшпиле.	«Точка роста»	Решение задач, шахматные турниры внутри объединения,
33	01	11	8.00-8.40		1	Двойной удар.	«Точка роста»	
34	01	16	8.00-8.40	Игровая практика.	1	Открытое нападение	«Точка роста»	
35-36	01	18 23	8.00-8.40		2	Открытый шах.	«Точка роста»	
37	01	25	8.00-8.40		1	Двойной шах.	«Точка роста»	
38-39	01 02	30 1	8.00-8.40		2	Матовые комбинации на мат в 3 хода	«Точка роста»	

				Разбор специально подобранных позиций, решение задач				
40-41	02	8 13	8.00-8.40		2	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса	«Точка роста»	
42-43 44	02	15 20 22	8.00-8.40		3	Комбинации для достижения ничьей.	«Точка роста»	
45-46	02	27	8.00-8.40	Беседа, Разбор примеров	2	Элементарные окончания.	«Точка роста»	Решение задач
47-48	03	5 7	8.00-8.40	Беседа, Разбор примеров	2	Ферзь против слона, коня, ладьи	«Точка роста»	
49-50	03	12 14	8.00-8.40	Игровая практика	2	Ладья против ладьи слона, коня	«Точка роста»	
51	03	19	8.00-8.40	Игровая практика	1	Матование двумя слонами	«Точка роста»	Решение Задач на компьютере
52-53	03	21	8.00-8.40	Игровая практика	2	Матование слоном и конем	«Точка роста»	

54-55 56	04	2 4 9	8.00-8.40	Разбор примеров	3	Пешка против короля.	«Точка роста»	
57-58 59	04	11 16 18	8.00-8.40	Самостоятельна я. тренировочные игры с компьютером	3	Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. и при помощи своего короля.	«Точка роста»	
60-61 62	04 05	23 25 2	8.00-8.40	Видеоурок игровая практика	3	Правило “квадрата”.	«Точка роста»	Решение задач
63-64 65	05	7 14 16	8.00-8.40	Видеоурок задачи на достижение ничьей	3	Удивительные ничейные положения	«Точка роста»	
66	05	21	8.00-8.40	Лекция	1	Правила проведения турниров	«Точка роста»	
67-68	05	23	8.00-8.40	<i>Беседа</i>	2	Классификационные соревнования	«Точка роста»	Результативность

		28				ия. Анализ сыгранных партий типовых позиций.	роста»	ь игр
69-70 71	05	30	8.00-8.40	Игровая практика	3	Шахматные турниры	«Точка роста»	
72			8.00-8.40	Игровая практика	1	Итоговое занятие	«Точка роста»	

2.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений на компьютере с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

- Самооценка и самоконтроль: определение обучающимися границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

- содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;

- внешняя система оценка на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем

помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;

- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

Методы диагностики результатов.

- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).

- Зачёты по эндшпильной технике.

- Соревнования по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.

- Конкурс "Угадай ход"

- Компьютерная диагностика с использованием вышеописанных обучающих программ.

- Викторина по истории шахмат

- Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими обучающимися.

2.5. Список литературы.

Литература для педагогов .

1. Авербах. Ю. О чем молчат фигуры. Москва, 2007.
<http://whychess.ru/466molchatfigyru.html>
1. Авербах. Ю. Шахматы на сцене и за кулисами: Москва, 2003.
<http://whychess.ru/630shahmaty-na-scene-i-kylisami.html>
2. Альфонсо Ромеро, Оскар Де Прадо. "Лондонская система. Дебютный репертуар за белых". 2016
3. Котов А. Тайны мышления шахматиста. – ФиС., Москва. 2008.
4. Костров В. и Давлетов Д. Обучение шахматам онлайн или Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. 2013
5. Костров В, Давлетов Д. Шахматы для детей и родителей. Изд-во: Русский шахматный дом, 2015

6. Костров В. Шахматный решебник. Завлечение. Изд-во: Литера, 2013 г.
7. Костров В., Рожков П., «Шахматный решебник», Русский шахматный дом, 2016.
8. Костров. В Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. Изд.: Литера, 2016
9. Сухин. И.Г. Шахматы для детей. Изд.: АСТ, 2014
10. Сухина И.Г. "Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя" Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 120 с., ил.
11. Чеваннес. С. Шахматы для детей. Изд.: Эксмо, 2015 г.

Литература для обучающихся.

1. Шахматные учебник для детей. РостовнаДону, 2002г.
2. Зенков Г.М. Первый шах. Уроки шахматной игры для самой младшей детворы. 1992г.
3. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. – М.: Астрель, АСТ, 2008.

Электронные образовательные ресурсы сети Интернет

<http://www.school.holm.ru> Каталог ресурсов по школьному образованию

<http://www.ug.ru> Учительская газета: электронная версия

<http://cnit.ssau.ru> Учебные мультимедиа комплексы Обучение шахматам онлайн <http://chessdeti.ru/articles/obuchenie-shahmatam/urok-29-otvlechenie-i-zavlechenie.html>

Шахматная академия <https://chess-academy.ru/>

Шахматно-шашечный клуб, обучение <http://fenix64.com/>

Шахматы онлайн, решение задач <https://chess-samara.ru/library/problems.html>, <https://chessmatenok.ru/>

Тестирование, шахматные задачи: <https://chessok.net/zadachi/>

Приложение №1

Тестовые диагностические задания по программе «Компьютерный ход конем»

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Б) Китай; Г) Монголия.;
2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64 Г) 32.;
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске? А) Вертикали; В) Диаграммы; Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру: А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле? А) Король; В) Пешка; Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.

8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.

10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру: А) Рокировка; В) Связка; Б) Мат; Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов: А) Мат; В) Пат; Б) Ничья; Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В) Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия, В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б) Ладья; Г) Пешка.

ответы: 1) В 2) В 3) Г 4) В 5) В 6) А

7) Г 8) В 9) Б 10) В 11) В 12) Б

13) В 14) В 15) В 16) В

Критерии оценок: 15-16 баллов—«5» 14-12 баллов—«4» 11-8 баллов—«3» 7 и меньше—«2»

Приложение №2

Вопросы к собеседованию «Мои интересы»

1 Как тебя зовут?

2 Сколько тебе лет?

3 Чтобы ты хотел рассказать о себе?

4 Как ты любишь проводить своё свободное время?

5 Почему ты хочешь заниматься игрой в шахматы?

6 Что ты знаешь об этой игре?

7 Занимался ли ты ранее шахматами и где проходили эти занятия?

8 Знаком ли ты с именами и деятельностью выдающихся шахматистов?

9 Занимается ли кто-нибудь из твоих родных, друзей или знакомых игрой в шахматы? Как ты думаешь, чем в дальнейшем тебе может

помочь это увлечение?

10 Как ты думаешь, сможет ли твоё увлечение, когда-нибудь, перерасти в будущую профессию мастера спорта, тренера по шахматам?

Приложение №3

Шахматный словарь

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «Ь», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя),

временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур иЛи пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран.

Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в

следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди.

Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.