

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
Большенагаткинский детский сад «Ромашка» муниципального образования
«Цильнинский район» Ульяновской области
(МДОУ Большенагаткинский детский сад «Ромашка» МО «Цильнинский район»)

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «31» августа 2022 г

Утверждаю:
Заведующий МДОУ «Ромашка»
М.Н. Аникина
Приказ № 69 от 09.09 2022г.



**Дополнительная общеобразовательная программа
физкультурно-спортивной направленности**

«Белая ладья»

Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации 2 года
Уровень программы: базовый



Разработчик программы:
педагог дополнительного образования
Маслова Светлана Николаевна.

с. Большое Нагаткино
2022 г.

№	Содержание	стр
1	Пояснительная записка	3
2	Цель и задачи программы	8
3	Принципы и подходы к формированию Программы	9
4	Учебный план	11
5	Содержание учебного плана	15
6	Календарный учебный график	20
7	Формы аттестации и оценочные материалы	30
8	Условия реализации программы	33
9	Список литературы	35
10	Приложение	38

1. Пояснительная записка

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё.

Шахматы - одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Существует давний спор о том, что же такое шахматы - спорт или искусство? Безусловно – это игра двоих, т. е. соревнование на результаты игры, как всегда бывает в спорте. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, так как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно.

Шахматы – это не только популярная игра, но и действенное, эффективное средство интеллектуального развития детей. Поэтому так важно начинать учить детей с дошкольного возраста.

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию суждений, умозаключений, учит ребёнка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; вырабатывает умение вести точные и глубокие расчёты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, дерзости, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формируют волю. Занимательный характер учебного материала позволяет привить детям интерес к шахматам. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию способности действовать в уме.

Дополнительная общеобразовательная программа «Белая ладья» физкультурно-спортивной направленности.

Уровень программы – базовый.

Программа разработана на основе следующих нормативно – правовых документов, регламентирующих образовательную деятельность:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
- Проекта Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
- Письма Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);
- Нормативных документов, регулирующих использование электронного обучения и дистанционных технологий:

Локальные акты ДОО

- Устав муниципального дошкольного образовательного учреждения Большенагаткинский детский сад «Ромашка» муниципального образования «Цильнинский район» Ульяновской области
- Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеразвивающей программы (локальный акт МДОУ Большенагаткинский детский сад «Ромашка» МО «Цильнинский район», принятый на заседании педагогического совета, протокол № 4 от 26.03.2019г);
- Положение о проведении промежуточной и итоговой аттестации обучающихся по итогам реализации ДООП ((локальный акт МДОУ Большенагаткинский детский сад «Ромашка» МО «Цильнинский район», принятый на заседании педагогического совета, протокол № 4 от 26.03.2019г)

Актуальность программы

Актуальность программы заключается в важности формирования у детей дошкольного возраста логического и системного мышления на современном этапе развития общества, когда раннее взаимодействие с цифровыми устройствами приводит к возникновению у подрастающего поколения клипового мышления, препятствующего полноценной аналитической деятельности и всестороннему развитию личности. Кроме того, занятия шахматами положительно влияют на совершенствование у детей всех психических процессов: развивают восприятие, повышают сосредоточенность внимания, укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней. Программа «Белая ладья» является модифицированной дополнительной образовательной программой физкультурно-спортивной

направленности, и ее реализация продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляет и развивает индивидуальные способности

Направленность дополнительной образовательной программы.

Программа направлена на освоение обучающимися практик: стратегического мышления, умения предвидеть возможное будущее и обдуманно принять правильные решения, осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения верных задач. Точно использовать информационно-коммуникационные технологии, работать в коллективе и команде, эффективно общаться, брать на себя ответственность за результат выполнения заданий.

Актуальность программы обусловлена тем, что помогает обучающимся воспитать в себе усидчивость, силу воли, характер, уверенность в себе, развить свои индивидуальные способности (внимание, логическое мышление, память), расширить кругозор, уметь находить выход в нестандартных ситуациях, дает возможность проявить себя.

Педагогическая целесообразность. Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов, ребята готовят доклады по истории шахмат. Практические занятия также разнообразны по своей форме - это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры различного типа на шахматную тематику. Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех учащихся, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Новизна программы

Новизна настоящей программы заключается в предлагаемых современных технологиях обучения: обучение через опыт и сотрудничество; учет индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся; работа в малых группах, тренинги, личностно - деятельностный подход.

Отличительной особенностью данной программы является в её уникальности, ни в одной общеобразовательной программе не изучается данный материал, и основные идеи полностью отличаются от других, что придают

своеобразие данной программе, тем самым программа предусматривает применение своеобразных методов обучения и педагогических приемов, которые обеспечивают высокую мотивацию обучающихся к изучению ее содержания.

Содержание программы направлено на гармоничное интеллектуальное, творческое развитие и воспитание детей дошкольного возраста.

Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовно, одновременно являясь средством обучения, воспитания и развития. Важно, чтобы это средство было ненавязчивым, увлекательным, интересным. Только в этом случае оно будет полезным и эффективным.

В основу педагогической разработки положен замысел развития креативного мышления у детей, что является новизной в педагогическом процессе.

Методологические положения носят неоднозначный характер. Обучаясь игре в шахматы, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур в волшебные. Что обогащает детскую фантазию. А изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет истинное удовольствие.

Адресат дополнительной общеразвивающей программы.

Дети 5 - 7 лет - воспитанники старшего дошкольного возраста. В этом возрасте ребенок стремится познать себя и другого человека как представителя общества, постепенно начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении и взаимоотношениях людей. В поведении дошкольников происходят качественные изменения: формируется возможность саморегуляции, дети начинают предъявлять к себе те требования, которые раньше предъявлялись им взрослыми. Так, они могут, не отвлекаясь на более интересные дела, доводить до конца малопривлекательную работу (убирать игрушки, наводить порядок в комнате и т.п.). Это становится возможным благодаря осознанию детьми общепринятых норм и правил поведения и обязательности их выполнения. В возрасте от 5 до 7 лет происходят изменения в представлениях ребенка о себе. Эти представления начинают включать не только характеристики, которыми ребенок наделяет себя настоящего в данный отрезок времени, но и качества, которыми он хотел бы или, наоборот, не хотел бы обладать в будущем. В них проявляются усваиваемые детьми этические нормы. В этом возрасте дети в значительной степени ориентированы на сверстников, большую часть времени проводят с ними в совместных играх и беседах, их оценки и мнения становятся существенными для них. Повышается избирательность и устойчивость взаимоотношений с ровесниками. Свои предпочтения дети объясняют успешностью того или иного ребенка в игре. В состав группы входит 12 детей.

Группа сформирована по желанию детей и по рекомендации родителей и воспитателей.

Объем и срок освоения дополнительной общеразвивающей программы Программа рассчитана на 2 года и разделена на 4 модуля. Рекомендуемый состав группы – 12 человек. Время, отведенное на обучение 72 часа, продолжительность занятия 2 часа длительность занятия 45 минут, перерыв между занятиями 15 минут.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательного процесса

Организации работы с детьми:

- индивидуально-групповая;
- индивидуальная;
- групповая.

Обучающиеся в группе от 5 до 6 лет. Состав группы постоянный. Количественный состав объединения составляет 12 человек

Режим занятий по программе

Год обучения	Количество учебных часов	Число занятий в неделю	Продолжительность занятия (часов)
2	30/42	1	2
Всего:	72	1	2

Формы проведения занятий:

1. Практикум. 2. Контрольная работа.
3. Сеанс одновременной игры. 4. Турнир. 5. Блиц-турнир.
6. Конкурс. 7. Лекция. 8. Турнир. 9. Беседа. 10. Семинар. 11. Анализ партий.
12. Консультационная партия.

При организации учебных занятий используются следующие методы обучения:

По внешним признакам деятельности педагога и обучающихся:

Словесный – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.

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

Практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

По степени активности познавательной деятельности обучающихся:

Объяснительно-иллюстративные - обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

Репродуктивный – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях.

Исследовательский – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

По логичности подхода:

Аналитический – анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.

По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:

Частично-поисковый – обучающиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

2. Цель и задачи Программы

Цель:

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

Задачи:

Образовательные задачи:

- Формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы.
- Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с эти правилами.
- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
- Обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии
- Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- Учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию

Развивающие задачи:

- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- Развивать познавательные психические процессы: слуховое и зрительно-пространственное восприятие, внимание, речь, память, воображение, зрительно-моторные координации.
- Развивать творческое и вариативное мышление, способность мыслить и действовать самостоятельно.
- Развивать любознательность, самостоятельность, инициативность, коммуникативные навыки.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать произвольность поведения, самоанализ и самоконтроль.

- Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку сообща играть, заниматься выбранным делом.
- Воспитывать интерес к интеллектуальным играм.
- Формировать потребность проводить свободное время в социально-значимых целях, занимаясь различной деятельностью.
- Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

3. Принципы и подходы к формированию Программы

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
- Принцип комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

Планируемые результаты.

Освоение детьми программы направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с концепцией развития дополнительного образования.

Обучающиеся должны: иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней; различать и называть шахматные фигуры; правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение; иметь представление об элементарных правилах игры; иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах; владеть основными шахматными терминами.

Благодаря этой игре дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине.

Специфика дошкольного детства (гибкость, пластичность развития ребенка, высокий разброс вариантов его развития, его непосредственность и непроизвольность) не позволяет требовать от ребенка дошкольного возраста достижения конкретных образовательных результатов и обуславливает необходимость определения результатов освоения содержания Программы в виде целевых ориентиров.

К целевым ориентирам дошкольного образования относятся обозначенные социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка. Это ориентир для педагогов и родителей, обозначающий направленность воспитательной деятельности взрослых.

Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования: Ребёнок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности; ребёнок обладает установкой положительного отношения к миру, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх.

Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты; ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребёнок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам; ребёнок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения; у ребёнка развита крупная и мелкая моторика; может контролировать свои движения и управлять ими; ребёнок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками; ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения поступкам людей. Обладает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живёт; знаком с произведениями детской литературы; ребёнок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности

4. Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1 модуль «Начальные сведения о шахматах»					
1	Вводное занятие. Знакомство с детьми. Инструктаж по ТБ. Постановка задач.	1	1		опрос
2	Первое знакомство с Шахматным королевством				
2.1	Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат	1	1		собеседование.
2.2	Начальные сведения «В стране шахматных чудес»	1	1		опрос игра
2.3.	Различные системы проведения шахматных турниров	1		1	выполнение контрольных образцов
3	Шахматная доска-поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия				
3.1.	Правила турнирного поведения	2	2		опрос
3.2.	Знакомство с основными понятиями (горизонтали, вертикали, диагонали, центр, флаги)	2		2	решение специальных упражнений.
3.3.	Дидактические игры и задания «Горизонталь», «Диагональ», «Вертикаль»	2		2	наблюдение
3.4.	Дидактические игры и задания «Какого цвета поле?», «Кто быстрее?»	2	2		решение специальных упражнений.
	Итого по модулю	12	7	5	
2 модуль «Шахматные фигуры»					
4	Шахматные фигуры. Первое знакомство				
4.1.	Белая и черная армии. Правило «Тронул-ходи»	2	1	1	опрос игра
5	Благородные пешки, черно- белой доски				
5.1	Героическая пешечка. Ни шагу назад!	2	1	1	опрос игра

5.2.	Шахматная шкатулка. «Угадай-ка»	1	1		опрос
5.3.	Дидактические игры и задания «Маленькое войско»	2	1	1	опрос игра
6	Вежливая фигура Слон				
6.1.	Вежливые слоны. Белопольные и чернопольные слоны	2	2		опрос
6.2.	Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Один в поле воин»	1		1	наблюдение
6.3.	Тяжелые и легкие фигуры.	1	1		опрос
7	Король — самая важная, главная фигура.				
7.1.	Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).	1	1		опрос
7.2.	Дидактическая игра и задание «Игра на уничтожение».	1		1	наблюдение
8	Ладья.				
8.1.	Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие. Дидактическая игра «Одна против пешек».	1	1		опрос
8.2.	Дидактические игры и задания «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».	1		1	наблюдение
9.	Могучая фигура (Ферзь)				
9.1.	«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие.	1	1		опрос
9.2.	Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи,	1		1	наблюдение
10.	Надежный товарищ - Конь				
10.1.	Прыг, скок и вбок. Ход, взятие, сила. Необычный	1	1		опрос

	шаг. Ходит буквой Г и так и сяк				
10.2.	Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	2		Решение специальных упражнения
10.3	Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».	4	2	2	наблюдение
	Итого по 2 модулю	24	15	9	
3 модуль «Азбука шахматной игры»					
11	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур				
11.1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	1	1		опрос
11.2.	И король жаждет боя	1	-	1	наблюдение
12	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.				
12.1	Шах и мат	1	1		
12.2	Дидактические игры и задания «Шах или не шах». «Дай шах».	2		2	Решение задач
12.3	Дидактические игры и задания «Пять шахов». «Защита от шаха».	2		2	Решение задач
13.	Мат - цель игры.				
13.1	Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранны	3	1	2	Опрос наблюдение
14	Техника матования одинокого короля	4	1	3	Решение задач

	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». «Мат или пат». «Мат в один ход». «На крайнюю линию». «В угол».				
15.	Ничья. Пат. Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	3	1	2	Опрос Решение задач
16.	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных	2		2	Решение задач
	Итого по 3 модулю	19	5	14	
4 модуль «Основы стратегии»					
17	Шахматная партия.				
17.1.	Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Определение дебюта. Разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее частых ошибок	2	1	1	Опрос наблюдение

18.	Короткие шахматные партии.				
18.1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Дидактические игры и задания	5	1	4	Опрос Разбор позиций
19	Занимательные страницы шахмат.				
19.1	Шахматные сказки. Практическая игра всеми фигурами из начального положения. Решение шахматных задач. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций	8	1	7	Опрос наблюдение турнир
19.2	Решение конкурсных позиций	1		1	
19.3	Шахматный турнир	1		1	
	Итого по 4 модулю	15	3	12	
	Всего:	72	30	42	

5. Содержание учебного плана

Модуль 1

Вводные занятия. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Знакомство с детьми. Постановка задач. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

1. Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы - спорт, наука, искусство.

Теория: Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

2. Шахматная доска - поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.

Теория: Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями:

- Горизонтали
- Вертикали
- Диагонали
- Центр, фланги.

Практика: 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 дошкольники 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.

Игра «Почтальон».

2 модуль

3. Шахматные фигуры.

Теория: Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!».

Практика: Дидактические игры и задания «Шахматная шкатулка». В шкатулке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из воспитанников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«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 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.

«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. Благородные пешки черно-белой доски.

Теория: « Героическая пешка. Ни шагу назад». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика:

Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Дидактические игры и задания «**В бой идут одни только пешки**», «**Игра на уничтожение**», «**Атака неприятельской фигуры**».

5. Вежливая фигура - Слон

Теория: Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика: 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».

6. Король — самая важная, главная фигура.

Теория: Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика: Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

7. Ладья.

Теория: Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Практика: 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».

8. «Могучая фигура» Ферзь.

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Практика: Дидактические игры и задания

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

9. Надежный товарищ - Конь.

Теория: «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика: Дидактические игры и задания

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

3 Модуль

10. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Практика: 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.

11. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Теория: Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика: 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.

12. Мат - цель игры.

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

Практика: Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю. Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количества полей для отхода. Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

13. Техника матования одинокого короля

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика: 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.

14. Ничья. Пат.

Теория: Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Практика: Дидактическое задание «Пат или не пат».

15. Рокировка.

Теория: Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика: Дидактическое задание

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

Модуль 4 «Основы стратегии»

16. Шахматная партия

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

Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.

Практика: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

17. Короткие шахматные партии.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: «Ферзь любит свой цвет».

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.

Практика: Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

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.

18. Занимательные страницы шахмат.

Теория: Шахматные сказки.

Практика. Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

Решение шахматных задач. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.

6. Календарный учебный график

№ п/п	месяц	Число	Время проведения	Форма	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				теория	1	Знакомство с детьми. Инструктаж по ТБ. Постановка задач.	кабинет	опрос
2				теория	1	Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат.	кабинет	собеседование.
3				теория	1	Начальные сведения. «В стране шахматных чудес»	кабинет	опрос игра
4				практика	1	Различные системы проведения шахматных соревнований.	кабинет	выполнение контрольных образцов
5				теория	1	Правила турнирного поведения.	кабинет	опрос
6				теория	1	Правила турнирного поведения	кабинет	опрос
7				практика	1	Знакомство с основными понятиями (горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги).	кабинет	решение специальных упражнений
8				практика	1	Знакомство с основными понятиями (горизонтали, вертикали,	кабинет	решение специальных упражнений

						диагонали, центр, фланги).		
9				практика	1	Дидактические игры и задания «Горизонталь», «Диагональ» и «Вертикаль».	кабинет	наблюдение
10				практика	1	Дидактические игры и задания «Горизонталь», «Диагональ» и «Вертикаль».	кабинет	наблюдение
11				теория	1	Дидактическая игра, задание «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Почтальон».	кабинет	решение специальных упражнений.
12				теория	1	Дидактическая игра, задание «Какого цвета поле?», «Почтальон»	кабинет	решение специальных упражнений.
13				теория	1	Белая и черная армии. Правило «Тронул-ходи»	кабинет	опрос
14				практика	1	Белая и черная армии. Правило «Тронул-ходи»	кабинет	игра
15				теория	1	Героическая пешечка. Ни шагу назад!	кабинет	опрос
16				практика	1	Героическая пешечка. Ни шагу назад!	кабинет	игра
17				теория	1	Шахматная шкатулка. «Угадайка»	кабинет	опрос
18				теория	1	Дидактические игры и задания «Маленькое войско»	кабинет	опрос
19				практика	1	Дидактические игры и задания «Маленькое войско»	кабинет	игра
20				теория	1	Вежливые слоны и Белопольные и чернопольные	кабинет	опрос

						слоны		
21				теория	1	Вежливые слоны Белопольные и чернопольные слоны	кабине т	опрос
22				практи ка	1	Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Один в поле воин»	кабине т	наблюдени е
23				теория	1	Тяжелые и легкие фигуры	кабине т	опрос
24				теория	1	Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).	кабине т	опрос
25				практи ка	1	Дидактическая игра и задание «Игра на уничтожение».	кабине т	наблюдение
26				теория	1	Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие. Дидактическая игра «Одна против пешек».	кабине т	опрос
27				практи ка	1	Дидактические игры и задания «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь»	кабине т	наблюдение
28				теория	1	«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие.	кабине т	опрос
29				практи ка	1	Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.	кабине т	наблюдение
30				теория	1	Прыг, скок и вбок. Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой Г и так и сяк	кабине т	опрос
31				теория	1	Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол.	кабине т	опрос

						Конь против ферзя, ладьи, слона.		
32				теория	1	Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.	кабинет	Решение специальных упражнения
33				теория	1	Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».	кабинет	наблюдение
34				теория	1	Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».	кабинет	наблюдение
35				практика	1	Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».		наблюдение

36				практика	1	Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля		наблюдение
37				теория	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	кабинет	опрос
38				практика	1	И король жаждет боя	кабинет	наблюдение
39				теория	1	«Шах и мат».	кабинет	опрос
40				практика	1	Дидактические игры и задания «Шах или не шах». «Дай шах».	кабинет	Решение задач
41				практика	1	Дидактические игры и задания «Шах или не шах». «Дай шах».		Решение задач
42				практика	1	Дидактические игры и задания «Пять шахов». «Защита от шаха».	кабинет	Решение задач
43				практика	1	Дидактические игры и задания «Пять шахов». «Защита от шаха».	кабинет	Решение задач
44				теория	1	Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером	кабинет	опрос

						специально подобранных позиций, решение задач.		
45				практика	1	Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных		наблюдение
46				практика	1	Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных		наблюдение
47				теория	1	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». «Мат или пат». «Мат в один ход».	кабинет	Опрос

						«На крайнюю линию». «В угол».		
48				практика	1	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». «Мат или пат». «Мат в один ход». «На крайнюю линию». «В угол».	кабинет	Опрос наблюдение
49				практика	1	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». «Мат или пат». «Мат в один ход». «На крайнюю линию». «В угол».	кабинет	Решение задач
50				практика	1	Техника матования одинокого короля Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против	кабинет	Решение задач

						короля. Король и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат». «Мат или пат». «Мат в один ход». «На крайнюю линию». «В угол».		
51				теория	1	Ничья. Пат. Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	кабинет	Опрос
52				практика	1	Ничья. Пат. Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	кабинет	Решение задач
53				практика	1	Ничья. Пат. Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	кабинет	Решение задач
54				практика	1	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных	кабинет	Решение задач
55				практика	1	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила	кабинет	Решение задач

						рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных		
56				теория	1	Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Определение дебюта. Разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее частых ошибок	кабине т	опрос
57				практика	1	Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Определение дебюта. Разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее частых ошибок	кабине т	наблюдение
58				теория	1	Расстановка фигур перед шахматной	кабине т	опрос

						<p>партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.</p>		
59				практика	1	<p>Основные тактические приемы. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Дидактические игры и задания</p>	кабинет	Разбор позиций
60				практика	1	<p>Основные тактические приемы. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Дидактические игры и задания</p>	кабинет	Разбор позиций
61				практика	1	<p>Основные тактические приемы. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Дидактические игры и задания</p>	кабинет	Разбор позиций
62				практика	1	<p>Основные</p>	кабинет	Разбор

				ка		тактические приемы. Разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Дидактические игры и задания	т	позиций
63				теория	1	Шахматные сказки. Понятие о позиции. Решение конкурсных позиций	кабине т	опрос
64				практика	1	Практическая игра всеми фигурами из начального положения	кабине т	наблюдение
65				практика	1	Решение шахматных задач.	кабине т	наблюдение
66				практика	1	Решение шахматных задач.	кабине т	наблюдение
67				практика	1	Решение шахматных задач.	кабине т	наблюдение
68				практика	1	Решение шахматных задач.	кабине т	наблюдение
69				практика	1	Решение шахматных задач.	кабине т	наблюдение
70				практика	1	Правила проведения конкурсов решений.	кабине т	наблюдение
71				практика	1	Решение конкурсных позиций	кабине т	наблюдение
72				практика	1	Шахматный турнир	кабине т	турнир

7. Формы аттестации

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

Вводная диагностика проводится при зачислении ребёнка на обучение по программе с целью определения наличия специальных знаний и компетенций в

соответствующей образовательной области для установления уровня сложности освоения программы. Входной контроль проводится в форме собеседования, устного опроса, беседы, решение проблемных задач, решение головоломок.

Итоговая диагностика проводится по итогам окончания курса дополнительного образования.

Цель – проверка как теоретических знаний, так и практических умений и навыков; выявление приоритетных направлений в обучении для того или иного ребенка.

Итоговая диагностика реализации дополнительной образовательной программы (1 год)

Количественный анализ результатов мониторинга:

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знание шахматных фигур		Шахматная доска		Проявление фантазии в игре с шахматными фигурами	Увлечение игрой	Итог
		Умение отличать фигуры по цвету и форме	Знает некоторые названия шахматных фигур (королева, пешка, конь)	Основные характеристики (квадратная и ее клетки окрашены в темный и светлый цвет)	Расположение между соперниками: справа от каждого игрока угловое поле будет белого цвета			

Условные обозначения:

2 – высокий уровень.

1 – средний уровень

0 – низкий уровень

Критерии уровней развития детей

9 – 12 Высокий уровень – Дети с интересом рассматривают шахматные фигуры, сами ставят рядом одинаковые фигуры, сравнивают две группы фигур по цвету: черные и белые, размеру: длиннее – короче, выше – ниже, больше – меньше. Различать левую и правую руку и пространственные направления от себя: справа, слева, впереди, позади, вверх, вниз. Знают некоторые названия шахматных фигур, с удовольствием по – своему играют в них.

6 - 8 Средний уровень – Интерес у детей к шахматной игре не продолжительный, затрудняются найти две одинаковые фигуры. Сравнивают две группы фигур по цвету: черные и белые, размеру: длиннее – короче, выше – ниже, больше – меньше с небольшой помощью взрослого. Допускают ошибки при различии левой и правой руки. Игра с шахматными фигурами однообразная.

0 – 5 Низкий уровень – Самостоятельно не проявляют интерес к шахматной игре. Сравнивают две группы фигур по цвету: черные и белые, размеру: длиннее

– короче, выше – ниже, больше – меньше с помощью взрослого. Не умеют различать левую и правую руку. Не хотят играть с шахматными фигурами.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- шахматные термины: поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги и др.;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, король, ферзь, конь, пешка;
- ходы: шах и рокировка, нападение, взятие, в том числе и взятие на проходе;
- названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита;
- цель игры: мат, пат, ничья;
- приемы и способы матования одинокого короля;
- определенные первичные знания по пешечным окончаниям.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- правильно называть фигуры, поля и расставлять фигуры на доске;
- правильно размещать доску и расставлять фигуры на ней;
- играть на турнирах без нарушения правил.

Обучающие игры: «морской бой», «скачем на коне», «до первого шаха» (из начального положения), «двухходовка» и другие.

Шахматные игры: «дай пять шахов», угадай-ка.

Итоговая диагностика реализации дополнительной образовательной программы (2 год)

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

Условные обозначения:

2 - высокий уровень.

1 – средний уровень

0 – низкий уровень

Критерии уровней развития детей

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

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

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

К концу второго года обучения дети должны знать:

- Имена нескольких выдающихся шахматистов
- Шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья.

К концу второго года обучения дети должны уметь:

- разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры;
- 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.

8. Условия обеспечения Программы

8. 1. Материально-техническое обеспечение образовательного процесса по программе дополнительного образования «Белая ладья»

Помещение для занятий по Программе - кабинет

Перечень оборудования, инструментов, материалов необходимых для реализации Программы:

- демонстрационная доска,
- столы, стулья
- доски шахматные - 7 шт.
- доска шахматная настенная, магнитная с фигурами.
- доска напольная с фигурами

Наглядно - дидактический материал

- дидактические игры
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, иллюстрации, фотографии);
- атрибуты для игр (волшебный мешочек, картонное поле, короны шахматных фигур; конверты)

Информационное обеспечение

- музыкальный центр, проектор, ноутбук, колонки, принтер

- методическое обеспечение (наличие программы, наглядных пособий, технологических карт, инструкций, методических разработок, рекомендаций);
- обучающие презентации по шахматам, на электронном носителе для демонстрации.

Дистанционные образовательные технологии

Реализация программы возможна с применением дистанционных технологий в ходе педагогического процесса, при котором целенаправленное опосредованное взаимодействие обучающегося и педагога осуществляется независимо от места их нахождения на основе педагогически организованных информационных технологий. Основу образовательного процесса составляет целенаправленная и контролируемая интенсивная самостоятельная работа учащегося, который может учиться в удобном для себя месте, по расписанию, имея при себе комплект специальных средств обучения и согласованную возможность контакта с педагогом.

Платформы для проведения видеоконференций: Zoom

Коммуникационные сервисы социальной сети «ВКонтакте»

Мессенджеры (Skype, Viber, WhatsApp)

Облачные сервисы Яндекс, Mail, Google9.2.

Кадровое обеспечение по данной программе работает педагог дополнительного образования. Педагог дополнительного образования должен иметь ... (см. приказ 761-н квалифик. требования)

9. Список литературы

Для педагога

1. Калиниченко Н. М. Шахматная стратегия. Полный курс. – М.: «Торговый дом Гранд», 2006 г.
2. Костров В. Шахматы для детей. – Спб.: Литера 2002 г.
3. Норвуд Дэвид. Начальный курс шахмат. – М.: «Астрен», 2003 г.
4. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
5. Сухин И.Г. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
6. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
7. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
8. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
9. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. – Обнинск: Духовное возрождение, 2011.
10. Тартаковер С. Учебник шахматной игры. – М.: Олимпия, 2005 г.
11. Тарабашина Т. 50 игр с буквами и словами. – Ярославль: Просвещение, 1999 г.
12. Тихомирова Л. Логика для младших школьников. – Ярославль, Просвещение, 1998 г.
13. Эстрин Э. Б. Шахматные дебюты. – М.: «Фаир-Пресс», 2003 г.

Интернет-ресурсы:

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

Для обучающихся

1. Ефим Чеповецкий: Приключения шахматного солдата Пешкина Школа 2012
2. Антонина Трофимова: Шахматы для юных чемпионов Феникс 2013
3. Всеволод Костров: Шахматный решебник. Завлечение Литера 2013
4. Всеволод Костров: Шахматный решебник. Двойной удар Литера 2013
5. Всеволод Костров: Шахматный решебник. Мат королю Литера 2013
6. Элизабет Долби: Шахматы. Как стать хорошим игроком Эгмонт 2012
7. Костров, Рожков: 1000 шахматных задач. Решебник. 1 и 2 части Русский дом 2013
8. Шахматы для самых маленьких Автор: Игорь Сухин АСТ, Астрель 2008 г.
9. Книга начинающего шахматиста Григорий Левенфиш, Николай Калиниченко: АСТ, Астрель 2008 г.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

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

Художественная литература для детей по шахматной тематике

1. Булычев К. Сто лет тому вперед.
2. Велтистов Е. Победитель невозможного.
3. Кассиль Л. Конduit и Швамбрания.
4. Крапивин В. Тайна пирамид.
5. Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
6. Лагин Л. Старик Хоттабыч.
7. Надь К. Заколдованная школа.
8. Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
9. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
10. Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
11. Раскатов М. Пропавшая буква.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

1. Аматауни П. Королевство Восемью Восемь.
2. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
3. Добрыня, посол князя Владимира (былина).
4. Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
5. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
6. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.
7. Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.
8. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).
9. Остер Г. Полезная девчонка.
10. Пермяк Е. Вечный Король.
11. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
12. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.
13. Сухин И. Котята-хвастунишки. М,
14. Сухин И. Лена, Оля и Баба-Яга.
15. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка//Сухин И. Книга-выручалочка по внек. чтению.– М.: Изд. фирмы АСТ, 1993.
16. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.

17. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов//Сухин И. «Книга-выручалочка по внеклассному чтению. Вып.. 2.– М.: Новая школа, 1994.
18. Сухин И Шахматная сказка/УСухин И. Приключения в Шахматной стране.– М.: Педагогика, 1991.
19. Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.
20. Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Краткий 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», «b», «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).

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. п.

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, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной

Комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание *гроссмейстер* шахматной композиции.

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 СССР.

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 — своеобразны 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».

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 и т. п.

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

Оскар — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

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

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

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.

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.

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

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 т. п.

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 подготовиться 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 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.

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

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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.

Картотека дидактических игр

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

“Волшебный мешочек”. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

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

“Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

“Большая и маленькая”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

“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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

“Да или нет?”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Не зевай!”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например, “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

“Игра на уничтожение” – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Дидактические задания

“**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход не рокированному королю».

“Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“**Поймай ладью**”. “**Поймай ферзя**”. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“**Защита от мата**”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

“**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

“**Поставь мат “повторюшке” в один ход**”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“**Мат в два хода**”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“**Выигрыш материала**”. “Накажи пешкоеда”. 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?**”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“**Чем бить фигуру?**”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“**Сдвой противнику пешки**”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“**Выигрыш материала**”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“**Мат в три хода**”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“**Мат в два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

“**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.

“**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

“**Квадрат**”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“**Проведи пешку в ферзи**”. Требуется провести пешку в ферзи.

“**Выигрыш или ничья?**”. Нужно 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 нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Правила поведения при игре в шахматы

- Играть надо молча, не спеша.
- Если дотронешься до фигуры противника, её придётся побить (если это возможно).
- Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
- Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, пережигать нельзя.
- Нельзя мешать партнёру думать.
- Нельзя подсказывать игрокам.
- Не следует произносить вслух громко «шах» и «мат».
- Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своём ходе можно сказать: «Поправляю» - и поставить её поаккуратнее.
- Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнёром и зазнаваться.
- Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.
- После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнёру.
- Перед партией тоже принято рукопожатие (последние два правила относятся к серьёзным турнирным партиям).
- Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.