

**Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа с.Каменка Марковского района Саратовской
области**

Центр образования естественнонаучно и технологической направленностей
«Точка роста»

СОГЛАСОВАНО

На педагогическом совете

Протокол заседания № 1

от 26.08 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МОУ-СОШ с. Каменка

 Брызгалова Л.Ш.

Приказ № 144 от 01.09 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Увлекательные шахматы»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок реализации: 1 год (36ч.)

Составитель:

Терешин Сергей Александрович
педагог дополнительного образования

с. Каменка
2025 год

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Программа «Увлекательные шахматы» имеет **физкультурно-спортивную направленность**.

Актуальность данной программы состоит в том, что обучение по ней дает основы изучения приемов шахматной игры, подготовку и участие в соревнованиях. Программа направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что содержание программы, формы, методы и технологии обучения способствуют не только наиболее эффективному решению комплекса обучающих, развивающих, воспитательных задач, достижению поставленной цели, но и формированию критического и креативного мышления, коммуникативных навыков и навыков работы в команде.

Программа «Увлекательные шахматы» имеет свои **отличительные особенности**:

- практическая направленность, которая определяется спецификой содержания и возрастными особенностями детей;
- групповой характер работ, способствующий формированию коммуникативных умений, таких как умение распределять обязанности в группе, аргументировать свою точку зрения;
- введение в учебный процесс новых информационных, игровых и оздоровительных методик, современных форм подведения итогов реализации программного материала.

Программа «Увлекательные шахматы» разработана согласно документу: Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МОУ-СОШ с.Каменка Марковского района Саратовской области (приказ № 121 от 01.09.2025г.)

Адресат программы – обучающиеся в возрасте 11 – 15 лет.

Возрастные особенности.

11–12 лет. Продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но совершить преобразования объекта. Ребёнок в этом возрасте уже имеет собственное мнение. Он наблюдателен, стремится отыскать причинно-следственные связи, чтобы отличить существенное от второстепенного.

13 – 15 лет. В этом возрасте происходят резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития. Подросток стремится отстоять свою независимость, приобрести право голоса.

Срок реализации программы – 1 года.

Объем программы - 36 часов.

Режим работы: 1 раза в неделю по 1 часу.

Количество обучающихся в группе: 15-20 человек.

Принцип набора в группы – свободный.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся через обучение игре в шахматы.

Задачи

Обучающие:

- познакомить с тактическими приемами в шахматной игре;
- сформировать специальные умения и навыки по профилю обучения.

Развивающие:

- развивать устойчивый интерес к шахматной игре, как средству досуга;
- развивать коммуникативные навыки, логическую направленность мышления, инициативу, любознательность, пространственное мышление.

Воспитательные:

- формировать умение управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях;
- формировать положительное отношение к игре в шахматы.

1.3. Планируемые результаты

Предметные:

- знают тактические приемы шахматной игры;
- сформированы специальные умения и навыки по профилю обучения.

Метапредметные:

- проявляют устойчивый интерес к шахматной игре, как средству досуга;
- повышен уровень коммуникативных навыков, логической направленности мышления, инициативу, любознательность, пространственного мышления.

Личностные:

- сформированы умения управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях;
- демонстрируют положительное отношение к игре в шахматы.

1.4. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. История шахмат. Входной контроль.	1	0,5	0,5	Беседа Тестирование Наблюдение
2.	Шахматные фигуры.	3	1	2	Опрос Обсуждение
3.	Понимание шахматной игры.	5	2	3	Соревнования Наблюдение

4.	Цель шахматной партии.	2	1	1	Викторина
5.	Три стадии шахматной партии.	3	1	2	Тренировочный турнир Наблюдение
6.	Краткая и полная шахматная нотация.	5	1	4	Зачет Анализ
7.	Игра с шахматными часами.	5	1	4	Соревнования Обсуждение
8.	Мат легкими и тяжелыми фигурами.	3	1	2	Практическая игра Наблюдение
9.	Король против короля и пешки.	3	1	2	Практическая игра Наблюдение
10.	Решение шахматных задач.	5	1	4	Творческое задание
11.	Итоговое занятие.	1	-	1	Шахматный турнир Рефлексия
	Итого:	36	10,5	25,5	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. История шахмат (1 час).

Теория: обзор основных разделов программы. Правила поведения на занятиях, правила ТБ. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Шахматные правила. Поля. Шахматная доска. Линии на шахматной доске. Горизонтالي и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски. Ходы шахматных фигур. Начальное положение.

Практика: выполнение упражнений: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ», «Да или нет?», «Не зевай!». Применение игровых технологий, активных форм погружения в новую для обучающихся деятельность, наблюдение, тестирование.

2. Шахматные фигуры (3 часа).

Теория: опрос что такое шахматная доска, ходы и названия всех шахматных фигур. Ценность шахматных фигур. Обсуждение способов защиты.

Практика: Проведение игр и упражнений на внимание и смекалку для выявления способностей к шахматам: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Что общего?», «Большая и маленькая», «Кто сильнее?», «Обе армии равны», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».

3. Понимание шахматной игры (5 часов).

Теория: развитие фигур из начальной позиции. Сильные и слабые места поля. Битое поле.

Практика: наблюдение и соревнование с помощью дидактических игр: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри

часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».

4. Цель шахматной партии (2 часа).

Теория: правила игры в шахматы. Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Мат. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика: закрепление полученных знаний с помощью викторины и выполнение упражнений: «Шах или не шах», «Объяви шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат».

5. Три стадии шахматной партии (3 часа).

Теория: три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.

Практика: тренировочный турнир с использованием упражнений: «Захвати центр», «Можно ли сделать рокировку?», «Чем бить фигуру?».

6. Краткая и полная шахматная нотация (5 часов).

Теория: краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Практика: выполнение дидактических игр и заданий в форме зачета и анализа: «Назови вертикаль»; «Назови горизонталь»; «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».

7. Игра с шахматными часами (5 часов).

Теория: знакомство и обсуждение с турнирными режимами игры с часами.

Практика: соревнование игры с часами.

8. Мат легкими и тяжелыми фигурами (3 часа).

Теория: изучение правил игры в шахматы. Линейный мат. Мат ферзем.

Практика: практические игры для развития памяти, внимания и мышления.

9. Король против короля и пешки (3 часа).

Теория: изучение правил игры в шахматы. Наблюдение. Шах или мат. Мат или пат. Мат в один ход. Ограниченный король.

Практика: выполнение практических шахматных заданий. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

10. Решение шахматных задач (5 часа).

Теория: решение шахматных задач в 1 ход. Решение шахматных задач в 2 хода. Решение задач с помощью разбора партий чемпионов.

Практика: выполнение творческих заданий и упражнения «Два хода».

11. Итоговое занятие (1 час).

Практика: открытый шахматный турнир. Рефлексия эмоционального состояния.

Формы аттестации планируемых результатов программы

Предметные результаты: опрос, тест, викторина, зачет, творческое задание, турнир, анализ.

Метапредметные результаты: соревнование, игра, педагогическое наблюдение.
Личностные результаты: педагогическое наблюдение, рефлексия.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Методическое обеспечение программы

Для организации и осуществления учебных действий по данной образовательной программе используются разнообразные формы, методы, технологии, выбор которых определяется целями и задачами каждого конкретного занятия и его содержанием.

Форма обучения	очная
Формы организации образовательного процесса	групповая, фронтальная
Форма проведения учебного занятия	традиционная, комбинированная, практическая работа, самостоятельная работа.
Форма подведения итогов, контроля	опрос, тестирование, кроссворд, викторина, взаимопроверка, турнир, игра, соревнования, зачет, рефлексия деятельности на занятии.
Педагогические технологии	игровые технологии, технология проблемного обучения; технология развития критического мышления; информационно-коммуникационные, здоровьесберегающие
Методы обучения	словесный, наглядный, практический, проблемный, самостоятельная работа (в том числе под руководством педагога, с дозированной помощью педагога).
Методы формирования ключевых компетенций	критическое мышление: анализ учебной информации в рамках коллективной деятельности, рефлексия деятельности на занятии; креативность: работа в рамках творческих заданий; коммуникативные навыки: выступление на турнирах и соревнованиях, рефлексия деятельности на занятии; умение работать в команде (координация, кооперация): коллективные работы, участие в составе команды в играх, конкурсах, упражнения на формирование навыка работы в команде.
Средства обучения	словесные: книги, журналы, словарь шахматных терминов; визуальные: схемы, таблицы, карточки, фотографии и др.; аудиовизуальные: презентации, кинофильмы; средства автоматизации процесса обучения: компьютер, компьютерные программы, системы контроля знаний.

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы имеются:

1. Кабинет;
2. Столы для игры в шахматы;
3. Магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами - 1 штука;
4. Шахматные часы – 2 штук;
5. Комплекты шахматных фигур с досками – 2 штук;
6. Ноутбук.

Кадровое обеспечение - педагог дополнительного образования, обладающий профессиональными знаниями в предметной области.

Список литературы для педагога

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. - М.: ООО "Дайв", 2015. - 256 с.
2. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.1. - М.: ООО "Дайв", 2014. - 96 с.
3. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.
4. Журавлёв Н.И. Шаг за шагом. М: Физкультура и спорт, 1986. - 288с.
5. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков. - М.: ООО "Издательство АСТ"; Харьков: "Фолио", 2002. - 538 с.
6. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы обучающихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам - М.: Russian Chess House, 2015.
2. Журавлев Н.И. Шаг за шагом – М.: ФиС, 2012.
3. Зак В.Г. Пути совершенствования – М.: ФиС, 2014.
4. Карпов А. Учитесь шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2013.
5. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2014.
6. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
7. Костров В.В. Какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
8. Костров В.В. Какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
9. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф – М.: ФиС, 2013.
10. Нимцович А. Моя система – М.: ФиС, 2010.
11. Попова М. 30 уроков шахматной тактики / М.Попова, В.Манаенков. – Тула: 2012.
12. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.

13. Хенкин В.Л. Последний шах: антология матовых комбинаций – М.: ФиС, 2010.

Интернет-ресурсы:

1. <https://lichess.org/> - сайт для игры
2. <https://disk.yandex.ru/mail?hash=g1%2FyJLYDQ4uu6k9apg%2FBHQdg7i%2BjWvHEHH3wOmr1D18%3D> – Динозавры учат шахматам (программа для новичков необходимо пройти все темы перед тем, как записаться на программу)

Оценочные материалы

Предметные результаты

Приложение 1.

Оценочная карта «Формирование элементарных шахматных представлений»

Педагог _____

Группа: _____

Показатели развития	Фамилия, имя, возраст обучающегося								Примечание
	Оценка показателей								
1	2								3
Знания, представления									
Количество									
Знание шахматной доски	н								
	к								
Знание шахматных фигур	н								
	к								
Запоминание 15 предметов за 15 секунд (логические игры)	н								
	к								
Форма									
Знание всех ходов фигурами	н								
	к								
5 правил невозможности сделать рокировку	н								
	к								
Умение отличать шах от мата	н								
	к								
Умение отличать мат от шаха	н								
	к								
6 правил ничейных позиций	н								
	к								
Знание записи шахматных ходов	н								
	к								
Ориентировка в пространстве									
Знание всех шахматных линий (диагонали, вертикали, горизонтали)	н								
	к								

Ориентировка во времени									
Запоминание расставленных шахматных фигур на доске (логические игры)	н								
	к								
Умения, навыки									
Количество									
Умения применять правила квадрата	н								
	к								
Умения применять понятия «связка» и применения на практике	н								
	к								
Умения применять понятия «вилка» и применения на практике	н								
	к								
Умения применять понятия «двойной удар» и применения на практике	н								
	к								
Умения применять понятия мат и виды мата и применения на практике	н								
	к								

Критерии оценки показателей

1. Знания, представления: четкие, содержательные, системные (4б); четкие, краткие (3б); отрывочные, фрагментарные (2б); не оформлены (1б).
2. Умения, навыки: выполняет самостоятельно (4б); выполняет с помощью взрослого (3б); выполняет в общей со взрослым деятельности (2б); не выполняет (1б).
3. Характеристики достижений (вносятся в примечание): познавательная активность, сообразительность, оригинальность суждений, осознанность, проявления самоконтроля, самооценки; опора на собственный опыт; творческие проявления, проявления познавательных чувств, качеств ума: пытливости, гибкости, критичности, инициативности.

Викторина по шахматам

Когда отмечается **Международный день шахмат**?

- а) 22 июня;
- б) 20 июля;**
- в) 10 ноября;
- г) 12 декабря.

Что можно сказать о **шахматисте**?

- а) Ходит сидя;**
- б) Бежит лёжа;
- в) Ползает стоя;
- г) Плывёт летая.

Какой из этих спортивных терминов **не** относится к **шахматам**?

- а) Дебют;
- б) Рашпиль (это напильник);**
- в) Гамбит;
- г) Эндшпиль.

Как говорят о **шахматисте**, который стал чемпионом мира, обыграв предыдущего чемпиона?

- а) Отобрал корону;**
- б) Свергнул с трона;
- в) Вырвал мантию;
- г) Выхватил скипетр.

Назовите настоящую «**шахматную**» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького. а) Конев;

- б) Слонов;
- в) Пешков;**
- г) Королёв.

Кто из российских поэтов жил в **Шахматово**?

- а) Лермонтов;
- б) Есенин;
- в) Блок;**
- г) Некрасов.

(С 1981 года Государственный историко-литературный и природный музей-заповедник А. А. Блока.)

Какая «**шахматная**» английская музыкальная группа была чрезвычайно популярна в 1972-1991 годах? а) «Пешка»;

- б) «Ферзь»;
- в) «Королева»;**

г) «Ладья».

(«Куин»/Queen – «Королева».)

Из скольких клеток состоит **шахматная** доска?

а) 32;

б) 64;

в) 81;

г) 100.

Какой **шахматной** фигуры **не** существует?

а) Пешка;

б) Король;

в) Конь;

г) Дама.

Сколько раз во время **шахматной** партии чёрные фигуры могут сделать **рокировку**? **а)**

Один;

б) Два;

в) Три;

г) Четыре.

(Так же, как и белые.)

Какая фигура стоит на клетке f1 перед началом **шахматной** партии?

а) Чёрный король;

б) Чёрная пешка;

в) Белый ферзь;

г) Белый слон.

Какая **шахматная** фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?

а) Конь;

б) Ферзь;

в) Пешка;

г) Слон.

Какая фигура, кроме пешки, может начать **шахматную** партию?

а) Слон;

б) Ладья;

в) Конь;

г) Ферзь.

Какое из этих названий предметов столового прибора является также **шахматным** термином?

а) Лопатка;

б) Вилка;

в) Ложка;

г) Нож.

В какую **шахматную** фигуру **не** может превратиться пешка?

- а) Ферзь;
- б) Король;**
- в) Конь;
- г) Слон.

Как в **шахматах** называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?

- а) Проходная;**
- б) Пробивная;
- в) Пронырливая;
- г) Козырная.

Как называется середина **шахматной** партии?

- а) Миттельшпиль;**
- б) Гамбит;
- в) Цугцванг;
- в) Мидлтайм.

Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать **шахматные** часы?

- а) Правой;
- б)левой;
- в) Любой;
- г) Той, которой сделали ход.**

(Чтобы не нажать на часы прежде, чем сделан ход.)

Назовите самую **шахматную** республику в составе России.

- а) Калмыкия;**
- б) Татария;
- в) Карелия;
- г) Мордовия.

Какую фразу избрала свои девизом Международная **шахматная** федерация – ФИДЕ?

- а) «Мы одна семья»;**
- б) «Весь мир в шахматном порядке»;
- в) «Мы все свои в доску»;
- г) «Сильнее, хитрее, умнее».

Как называется **шахматный** гроссмейстер, который борется за звание чемпиона мира?

- а) Экс-чемпион;
- б) Претендент;**
- в) Делегат;
- г) Кандидат.

К какому виду программ относятся компьютерные **шахматы**?

- а) Шутеры;

- б) Квесты;
- в) Стратегии;
- г) **Симуляторы.**

Кто победил первого чемпиона мира по **шахматам**?

- а) **Э. Ласкер;**
- б) А. Алёхин;
- в) Х.Р. Капабланка;
- г) М. Эйве.

Кто был первым российским чемпионом мира по **шахматам**?

- а) **Алёхин;**
- б) Карпов;
- в) Крамник;
- г) Смыслов.

Кто из этих **шахматистов** стал чемпионом мира позже других из перечисленных?

- а) Михаил Таль;
- б) Василий Смыслов;
- в) **Борис Спасский;**
- г) Александр Алёхин.

(Чемпион мира номер десять, 1969 год.)

Кто из этих спортсменов **не** является **шахматным** гроссмейстером?

- а) Гарри Каспаров;
- б) **Марат Сафин;**
- в) Владимир Крамник;
- г) Руслан Пономарёв.

Кому Бобби Фишер без боя отдал мировую **шахматную** корону?

- а) Борису Спасскому;
- б) Тиграну Петросяну;
- в) Василию Смыслову;
- г) **Анатолию Карпову.**

Приложение 2.

Дидактические игры и игровые задания

“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, аналитикосинтетическая 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.

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 интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

“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.

Дидактические задания

“Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход neroкированному 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.

Метапредметные результаты.

Приложение 3

Критерии выявления уровня развития компетенции:

Критическое мышление: Высокий уровень: обучающийся анализирует полученную информацию и дает ее оценку, формулирует стратегические вопросы, опровергает чужие аргументы, если уверен в правильности своих.

Средний уровень: обучающийся старается анализировать полученную информацию и дать ее оценку, опровергает чужие аргументы, даже если не совсем уверен в правильности своих.

Низкий уровень: обучающийся крайне редко анализирует полученную информацию и дает ее оценку, опровергает чужие аргументы, не предоставляя своих.

Креативное мышление: Высокий уровень: обучающийся активно предлагает свои идеи и развивает идеи других, находит оригинальные решения, продолжает поиск новых идей и решений даже после завершения задания.

Средний уровень: обучающийся иногда предлагает собственные идеи и развивает идеи других, старается находить оригинальные решения.

Низкий уровень: обучающийся крайне редко предлагает собственные идеи, не развивает оригинальные идеи других, предпочитает работать по образцу.

Коммуникативность: Высокий уровень: обучающийся способен грамотно выражать свои мысли, чувства и факты, задает вопросы и отвечает на вопросы других, разъясняет свои идеи, умеет слушать и слышать, договариваться с другими членами коллектива, убеждать, аргументировать свою позицию и принимать чужую.

Средний уровень: обучающийся способен выражать свои мысли, чувства и факты, иногда задает вопросы и отвечает на вопросы других, пытается разъяснить свои идеи, договариваться с другими членами коллектива, убеждать, аргументировать свою позицию.

Низкий уровень: обучающийся испытывает трудности в выражении своих мыслей, чувств, практически не задает вопросов и избегает отвечать на вопросы других, не стремится разъяснять свои идеи и договариваться с другими членами коллектива.

Приложение 4

Личностные результаты: Высокий уровень: обучающийся ориентирован на достижение высоких результатов в работе, мотивирован к работе на конечный результат, всегда проявляет инициативность, старается воплотить свои идеи в партии, является активным участником турниров.

Средний уровень: обучающийся мотивирован к занятиям и достижению результатов, старается воплотить свои идеи, участвует в турнирах.

Низкий уровень: обучающийся не ориентирован на достижение высоких результатов в работе, не выражает желания участвовать в конкурсах и турнирах.

Рефлексивные игры.

Рефлексия «Дополни предложение»

- Теперь я знаю, что шахматы играют..... (два игрока).

- Шахматы – это потрясающе интересная логическая (игра).
- С помощью смартфона, компьютера и Интернета можно играть даже с противником, живущим на конце света. Соперником может стать сам.....(компьютер).
- После игры нужно пожимать руку своему(сопернику)
- Пожимая руку, мы показываем воспитанность и спортивный.....(дух)

Рефлексия на занятиях «Увлекательные шахматы»

Для рефлексии потребуются черный и белый ящики, карточки с изображением шахматного поля. За неимением карточек можно использовать шахматные фигуры.

Рефлексия проводится после окончания игры. Цель: научить детей самоанализу, оценивать свое состояние, свои эмоции, результаты своей деятельности. Выявить проблемы и уровень осознания содержания пройденного.

Если занятие детям понравилось, педагог просит детей взять одну карточку и положить ее в белый ящик, а если не понравилась, то карточку ребенок перемещает в черный ящик. В случае если ребенок сомневается в своем решении или ему было сложно выполнять задания на занятии, то карточку он может не брать. Во время выбора детей (белый или черный ящик?), педагог интересуется: почему ребенок делает такой выбор? Что ему понравилось больше? Что у него не получилось или что вызывала сложности? и пр.

После того как все дети сделали свой выбор, подсчитываются карточки в ящиках, проводится анализ рефлексии и выводы.