

Частное общеобразовательное учреждение Лицей «Спутник»

Утверждаю
Директор ЧОУ
К.В. Трошенко
Приказ № 6 от 14.01 2026г.
М.П.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Шахматы детям»**

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Возрастная категория: от 7 до 10 лет.

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная.

Программа реализуется на внебюджетной основе.

Автор-составитель:
Кулиненко Алексей Сергеевич
педагог дополнительного образования

г. Геленджик 2026

ПАСПОРТ

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы детям» физкультурно-спортивной направленности

Наименование организации	Частное общеобразовательное учреждение Лицей «Спутник»
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы детям»
ФИО автора (составителя) программы	Кулиненко Алексей Сергеевич
Краткое описание программы	Программа предназначена для обучения детей игре в шахматы на начальном уровне.
Форма обучения	Очная
Уровень содержания	ознакомительный
Продолжительность освоения (объём)	1 год, 36 часов
Возрастная категория	от 7 до 10 лет
Цель программы	Создание условий для личностного и интеллектуального развития воспитанников, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.
Задачи программы	Образовательные: • Обучение правилам игры в шахматы. Личностные: • Развитие личностных компетентностей (индивидуальных способностей и талантов, творческого подхода к решению задач и проблем); • Развитие таких качеств, как целеустремленность, дисциплинированность, ответственность, внимательность; Метапредметные: • Организация досуга; • воспитание потребности в здоровом образе жизни.

Ожидаемые результаты	<i>Конечным результатом обучения</i> считается умение сыграть по правилам шахматную партию. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.
Материально-техническая база	Для реализации программы необходим кабинет, столы и стулья на 12 человек, 12 шахматных досок, 12 комплектов шахмат, 6 шахматных часов. Демонстрационная шахматная доска или ноутбук с интерактивной доской и проектором.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I «Основные характеристики»

1.1. Пояснительная записка.	5
Нормативно-правовой база.	6
1.1.1. Направленность.	7
1.1.2. Новизна.	7
Актуальность.	
Педагогическая целесообразность.	
1.1.3. Отличительные особенности.	8
1.1.4. Адресат программы.	8
1.1.5. Уровень программы, объем и сроки.	9
1.1.6. Формы обучения.	
1.1.7. Режим занятий.	9
1.1.8. Особенности организации образовательного процесса.	9
1.2. Цель и задачи.	9
1.3. Содержание	10
1.3.1. Учебный план.	11
1.3.2. Содержание.	12
1.3.3. Ожидаемые результаты.	12

Раздел II «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график.	14
2.2. Условия реализации программы.	16
2.3. Формы аттестации.	16
2.4. Оценочные материалы (таблицы мониторинга, диагностические материалы).	16
2.5. Методическое сопровождение (методы обучения, педагогические технологии, формы организации занятий, алгоритм учебного занятия).	17
2.6. Воспитательная работа:	
2.6.1. Анализ особенностей воспитательной работы в данном объединении.	18
2.6.2. цель и задачи воспитательной работы на учебный год, формы и методы.	19
2.6.3. Календарный план воспитательной работы на учебный год.	20
2.6.4. Ожидаемые результаты.	21
2.7. Список литературы (для педагогов, детей. Родителей, интернет-ресурсы).	23
2.8. ПРИЛОЖЕНИЯ	24

Раздел I. Основные характеристики

1.1 Пояснительная записка

Шахматное движение набирает все большую популярность. В шахматы начинают играть дети с раннего возраста.

Программа «Шахматы детям» составлена как ознакомительный курс и предназначена для учащихся от 7 до 10 лет.

Шахматы непосредственным образом связаны с логическим мышлением, развивают абстрактно-логическое мышление, память, внимание, воображение, умения производить логические операции, что особенно актуально в данный возрастной период.

Нормативно-правовой базой создания программы являются следующие документы:

Документы РФ

- Указ Президента РФ от 07.05.2012г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;
- Указ Президента РФ от 09.11.2022г. № 809 «О сохранении традиционных духовно-нравственных ценностей»;
- **Федеральный закон от 14.07.2022г. № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Об образовании в РФ»;**
- Постановление правительства РФ от 17.11.2015г. №1239 «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития»;
- Распоряжение правительства РФ от 12.11.2020г. №2945-р «О Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 года»;
- Распоряжение правительства РФ от 21.01.2021г. №122-р «О плане мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства»;
- Распоряжение правительства РФ от 31.03.2022г. № 678-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжение правительства РФ от 15.05.2023г. № 1230-р «Об изменениях, которые вносятся в распоряжение Правительства Российской Федерации»;
- Распоряжение министерства просвещения РФ от 25.12.2021г. №Р-145 «Об утверждении методологии (целевой модели) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися»;
- Приказ министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ министерства просвещения РФ от 23.08.2022г. №758 «Об утверждении плана основных мероприятий Министерства просвещения РФ по проведению в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;

- Письмо министерства просвещения от 20.02.2019г. № ТС-551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»;

- Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий, письмо Минпросвещения России от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04.

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки РФ;

- Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий» от 19 марта 2020 г.;

Региональные документы

- Распоряжение губернатора Краснодарского края от 04.07.2019г. № 177-р «О концепции мероприятия по формированию современных управленческих решений и организационно-экономических механизмов в системе дополнительного образования детей в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование»;

- Распоряжение губернатора Краснодарского края от 15.03.2021г. № 71-р «О внесении изменений в распоряжение губернатора Краснодарского края от 04.07.2019г. № 177-р»;

- Распоряжение губернатора Краснодарского края от 20.11.2020г. № 272-р «О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Краснодарском крае»

- Распоряжение губернатора Краснодарского края от 11.08.2022 № 329-р «Об утверждении плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, 1 этап (2022-2024 годы) в Краснодарском крае».

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. /Авт.-сост. И.А. Рыбалева. – Краснодар, РМЦ ДОД Краснодарского края, 2020.

1.1.1 Направленность программы физкультурно-спортивная.

Шахматы - это спорт, поэтому программа носит спортивную направленность. Но современные шахматисты не могут обойтись без компьютеров. Компьютеры помогают в анализе, при подготовке к турнирам, в обучении.

1.1.2 Новизной и отличительной особенностью программы является свой взгляд педагога на подходы к обучению ребенка игре в шахматы. Разрозненность характеров детей, их разных психотип, скорость восприятия побудили педагога к созданию программного сопровождения образовательного процесса. Проигрыш товарищу или проигрыш (а тем более выигрыш) – разное психическое состояние ребенка.

Актуальность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

С учетом стратегии социально-экономического развития муниципального образования город-курорт Геленджик и реализации муниципальных флагманских проектов «Гостеприимный Геленджик» и «Комфортная социальная среда Геленджика» осуществляется тренировка работы в коллективе, развитие образного мышления и самостоятельного творчества. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Педагогическая целесообразность.

Построение и содержание Программы педагогически обоснованы и являются средством снижения уровня конфликтности, агрессивности и правонарушений. Шахматная партия - это своеобразный поединок на «ринге» (шахматном поле), где надо научиться и правильно выигрывать, и правильно проигрывать.

Созданная образовательная среда позволяет реализовать запросы каждого ребенка: спортивная жизнь, интеллектуальное развитие, коммуникация, и тем самым, создает ситуацию успеха для каждого ребёнка.

Доступность ДООП заключается в широком охвате целевой аудитории и соответствии нового содержания и методов обучения современному запросу социума, способствует раскрытию индивидуальных способностей и природного потенциала занимающегося шахматами, в повышении личностной самооценки.

1.1.3 Отличительной особенностью от остальных программ является то, что при обучении используются методы и технологии обучения для детей дошкольного возраста

1.1.4 Адресат программы

Программа предназначена для детей 7-10 лет.

Шахматы – один из немногих видов спорта, где возраст не имеет значения. Маленький ребенок может легко обыграть опытного игрока, если упорно занимается.

Условия приема детей: запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» <https://p23.навигатор.дети/>.

Набор производится вне зависимости от способностей учащегося по заявлению родителей (лиц их заменяющих). В программе также предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: одаренных, мотивированных, а также детей, находящихся в трудной жизненной ситуации (обучение детей из многодетных семей, малообеспеченных, детей участников СВО).

1.1.5 Уровень программы, объем и сроки

Программа «Шахматы детям» ознакомительного уровня, объемом 36 часа, реализуется в течении 9 месяцев (сентябрь-май)

1.1.6 Формы занятий.

Форма обучения – групповая, малые формы.

При необходимости могут быть использованы дистанционные формы обучения. Реализация ДООП предполагает использование форм, средств и методов образовательной деятельности в условиях применения электронного обучения: видеолекция, видеобеседа, онлайн выставки, через мессенджеры - видеозаписи педагога с подробными объяснениями, ссылки на видеоматериал.

На занятиях может применяться разноуровневая технология обучения с применением индивидуального подхода в целях адаптации каждого ребенка, т.к. разница в развитии может быть значительна. Разноуровневая технология предполагает различные способы и методы обучения, которые могут быть эффективными для конкретного ребенка для того, чтобы вовлечь его в образовательный процесс и помочь сделать правильный выбор, чтобы в дальнейшем достичь лучших результатов. Педагог может давать задания разной сложности каждому ребенку, исходя из его уровня знаний и навыков. Дети, которые нуждаются в дополнительной помощи, могут получить дополнительную индивидуальную поддержку. Разноуровневая технология позволяет каждому ребенку работать на своем уровне и развиваться в соответствии с его потребностями и способностями. Это помогает каждому ребенку достичь успеха в обучении и улучшает их общие навыки и знания.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
 - Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
 - Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
 - Теоретические занятия, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в соревнованиях.

Используются следующие образовательные технологии:

- развивающее обучение;
- технология использования в обучении игровых методов;
- информационно – коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие

1.1.7 Режим занятий

1 раз в неделю по 1 часу.

Рекомендуемая структура занятия (45 минут):

Целевая установка (2 мин.)

Повторение пройденной темы (8 мин.)

Объяснение материала (10 мин)

Закрепление материала через дидактические игры (8 мин.)

Практическая часть: игра с партнером (15 мин.)

Заключение по теме (1-2 мин.)

1.1.8. Особенности организации образовательного процесса

На данном этапе обучения игре в шахматы преобладают *игровой и наглядный методы*. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится *продуктивный*. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, воспитанники овладевают тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

1.2 Цель и задачи программы

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

Образовательные:

- Обучение правилам игры в шахматы;
- Обучение правилам участия в шахматном турнире;

Личностные:

- Развитие личностных компетентностей (индивидуальных способностей и талантов, творческого подхода к решению задач и проблем);
- Развитие таких качеств, как целеустремленность, дисциплинированность, ответственность, внимательность;

- Формирование устойчивой мотивации к творческо-продуктивной деятельности

Метапредметные:

- Организация досуга;
- воспитание потребности в здоровом образе жизни.

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

1.3 Содержание

1.3.1 Учебно-тематический план

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	-	Опрос
2	Правила игры в шахматы. Шахматные фигуры.	32	14	14	Опрос Педагогическое наблюдение
2.1	Структура доски. Цель игры.	1	1	-	Педагогическое наблюдение
2.2	Шахматные фигуры	12	7	5	Педагогическое наблюдение
2.3	Рокировка	3	3	-	Педагогическое наблюдение
2.4	Пат. Шах. Мат. Двойной шах.	3	1	2	Педагогическое наблюдение
2.5	Размены.	4	1	3	Педагогическое наблюдение
2.6	Все виды матов одинокому королю.	3	1	2	Педагогическое наблюдение
2.7	Как выигрывать, проигрывать и играть в ничью.	4	1	3	Педагогическое наблюдение
2.8	Эндшпиль. Окончание партии.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.	Учебные партии	2	-	2	Выполнение тестовых заданий
4.	Итоговое занятие	1	-	1	Опрос Выполнение тестовых заданий
	Итого	36	17	19	

1.3.2 Содержание программы

1. Вводное занятие

Теория:

- Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения воспитанников на занятии.
- История возникновения шахмат
- Знакомство с целью игры
- Знакомство с содержанием образовательной программы.

2. Правила игры в шахматы. Шахматные фигуры.

2.1. Структура доски. Цель игры.

Теория:

- Шахматная доска и фигуры.
- География доски, цель игры и ее персонажи. Структура доски, первое знакомство с шахматной нотацией. Вертикали, горизонтали, диагонали.

2.2. Шахматные фигуры.

Теория:

- Знакомство с шахматными фигурами.
- Короли - главные герои шахматных битв. Прогулки одинокого короля.
- Королева, ладья и слон, конь и пешки.
- Как ходят фигуры. Общие черты и различия.

2.3 Теория:

Для чего нужна рокировка?

Семь правил рокировки.

2.4 Пат. Шах. Мат. Двойной шах.

Теория:

- Пат. Шах. Мат. Двойной шах.
- Как может получиться ничья. Вечный шах.
- Мат. Форсированный мат в несколько ходов. Двойной шах.

Практика:

- Где прячется шах?

2.5 Сила шахматных фигур. Размены.

Теория:

- Стоимость каждой фигуры.
- Сила шахматных фигур.
- Виды разменов.

Практика:

- Решение шахматных задач.

2.6 Все виды матов одинокому королю.

Теория:

Мат тяжелыми фигурами одинокому королю.

Практика:

Постановка мата королю.

2.7 Как выигрывать, проигрывать и играть в ничью.

Теория:

Как выиграть?

Как не проиграть?
Когда возникает ничья.

Практика:

Пробуем играть всеми фигурами.

2.8 Эндшпиль. Окончание партии.

Теория:

Пешечное окончание.

Практика:

Проводим в ферзи пешки.

3. Учебные партии. Выигрыш материала.

Теория:

- Рассмотреть на примере учебных партий правильное и неправильное начало игры и развитие фигур.
- Поучительные примеры дебютных катастроф.

4. Итоговое занятие.

Практика Выполнение тестовых заданий: умение провести партию

1.3.3. Ожидаемые результаты

Воспитанник будет знать: как называются и как ходят все шахматные фигуры. Правила игры в шахматы. Что такое шах, пат, мат.

Воспитанник будет уметь: провести партию по шахматам по правилам.

Личностные результаты: должны появиться такие качества, как внимательность и целеустремленность. Творческий подход к решению задач.

Мета предметные результаты: развитие творческих способностей.

Сроки	Какие ЗУН контролируются	Формы контроля
Декабрь	Образовательные: Знания: Название фигур. Правила игры. Умения: Поставить мат одинокому королю Навыки: Правильно ходить всеми фигурами	Выполнение тестовых заданий
	Личностные: Умения: Творческий подход к решению задач Навыки: Дисциплинированность, внимательность Метапредметные Мотивация к творческо-продуктивной деятельности; потребность в здоровом образе жизни Образовательные: Знания: Правил игры в шахматы Умения:	Педагогическое наблюдение

	Провести шахматную партию по всем правилам Навыки: Игра в шахматном турнире Метапредметные Мотивация к творческо-продуктивной деятельности; потребность в здоровом образе жизни	
--	---	--

По итогам реализации программы формируется юный шахматист, готовый продолжать обучение по программе «Шахматы, 1 уровень».

Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график

№ п./п.	Дата план.	Дата Факт.	Тема занятия	Форма занятия	Количе ство часов	Место проведения	Форма контроля
1			Вводное занятие. Техника безопасности. Шахматная доска и фигуры. Цель игры и ее персонажи. Правила игры.	Групповая	1	Спутник	Опрос
2			Структура доски. Вертикали, горизонтالي, диагонали. Расстановка фигур.	Групповая	1	Спутник	Опрос
3			Король.	Групповая	1	Спутник	Опрос
4			Главная фигура.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
5			Ладья.	Групповая	1	Спутник	
6			Вверх – вниз, влево – вправо.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
7			Слон.	Групповая	1	Спутник	
8			Хожение по диагоналям.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
9			Ферзь самая сильная фигура.	Групповая	1	Спутник	Опрос
10			Ладья и слон в одной фигуре.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
11			Конь - удивительная фигура, умеющая перепрыгивать через препятствия.	Групповая	1	Спутник	Опрос
12			Ходим одним конем.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
13			Пешки. Необычные правила. Чудесное превращение.	Групповая	1	Спутник	Опрос
14			Игра одними пешками.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
15			Рокировка.	Групповая	1	Спутник	Опрос
16			Рокировка.	Групповая	1	Спутник	Опрос
17			Рокировка.	Групповая	1	Спутник	Опрос
18			Что такое шах.	Групповая	1	Спутник	Опрос
19			Что такое шах.	Групповая	1	Спутник	Опрос

20		Постановка мата - как цель к победе.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
21		Размены.	Групповая	1	Спутник	Опрос
22		Стоимость и сила шахматных фигур.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
23		Делаем правильный размен. Считаем очки.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
24		Делаем правильный размен. Считаем очки.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
25		Все виды матов одинокому королю. Теория.	Групповая	1	Спутник	Опрос
26		Мат тяжелыми фигурами.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
27		Мат легкими фигурами.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
28		Как выигрывать, проигрывать и играть в ничью.	Групповая	1	Спутник	Опрос
29		Как выигрывать, проигрывать и играть в ничью.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
30		Мат королю противника.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
31		Что лучше проигрыш или ничья.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
32		Эндшпиль.	Групповая	1	Спутник	Опрос
33		Окончание партии.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
34		Учебные партии.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
35		Учебные партии.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
36		Опрос и мониторинг по пройденной теме: умение провести партию.	Групповая	1	Спутник	Пед. наблюдение
		Итого		36		

2.2. Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение:

Для реализации программы необходим кабинет, столы и стулья на 12 человек, 12 шахматных досок, 12 комплектов шахмат, 12 шахматных часов. Демонстрационная шахматная доска или ноутбук с интерактивной доской и проектором.

Информационное обеспечение:

- ноутбук и Интернет-подключение;
- коллекция цифровых образовательных ресурсов по шахматам;
- шахматные компьютерные программы;

Кадровое обеспечение

- педагог дополнительного образования с соответствующим образованием;

2.3. Формы аттестации

При зачислении воспитанников проводится входящий мониторинг для выявления познавательных интересов, наличия элементарных шахматных навыков и комплектования групп.

Образовательный процесс регулярно контролируется. В целях отслеживания результата освоения той или иной темы на занятиях осуществляется контроль в различных формах: опрос, педагогическое наблюдение за каждым учащимся, анализ, собеседование, опрос индивидуально.

2.4. Оценочные материалы (таблицы мониторинга, диагностические материалы)

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

По итогам аттестации заполняется таблица мониторинга освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Таблица мониторинга результативности обучения

№ п./п.	Фамилия, Имя Учащегося	Личностные			образовательные			Мета предметные
		творческий подход к решению задач	Целеустремленность, дисциплинированность	ответственность, внимательность	Знание названия шахматных фигур	Знание правил	Умение решать шахматные задачи	мотивация к творческо-продуктивной деятельности
1								

*н. – низкий показатель с. – средний показатель в. – высокий Педагог: Кулиненко А. С.

2.5. Методическое сопровождение (методы обучения, педагогические технологии, формы организации занятий, алгоритм учебного занятия)

Основными принципами обучения являются:

- Доступность.** Формирование групп осуществляется по возрастным критериям.
- Связь теории с практикой** обязывает вести обучение так, чтобы дети могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.
- Воспитательный характер обучения.** Процесс обучения является воспитывающим, ребенок не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои волевые и моральные качества.
- Сознательность и активность** обучения. В процессе обучения все действия, которые отрабатывает каждый воспитанник, демонстрируются на соревнованиях. Активность в обучении предполагает самостоятельность, которая достигается хорошей теоретической и практической подготовкой ребенка и работой педагога.
- Систематичность и последовательность.** Учебный материал дается по определенной системе и в логической последовательности с целью лучшего его освоения. Тематика занятий выстроена по степени нарастания сложности и увеличения времени для самостоятельной и практической работы;
- Прочность закрепления знаний, умений и навыков.** Качество обучения зависит от того, насколько прочно закрепляются знания, умения и навыки воспитанников. Не прочные знания и навыки обычно являются причинами неуверенности и ошибок. Поэтому закрепление умений и навыков должно достигаться неоднократным целенаправленным повторением и тренировкой. Практически на каждом занятии теоретическая часть тесно связана с практической. Значительное внимание уделяется вопросам участия в соревнованиях, коллективной учебной деятельности, взаимопомощи и

сотворчества, как на уровне педагог – ребенок, так и ребенок – ребенок, что способствует закреплению знаний и навыков в совместной и индивидуальной практической работе.

8. Индивидуальный подход в обучении. В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей детей (уравновешенный, неуравновешенный, с хорошей памятью или не очень, с устойчивым вниманием или рассеянный и т.д.) и, опираясь на сильные стороны ребенка, доводит его подготовленность до уровня общих требований.

Для контроля и самоконтроля за эффективностью обучения применяются **методы:**

- предварительные (диагностика, наблюдение);
- текущие (наблюдение, ведение таблицы результатов промежуточной и итоговой аттестации (мониторинга);
- тематические тесты;
- итоговые выступления и участия в соревнованиях и шахматных турнирах.

Используются такие педагогические **технологии** как обучение в малых группах сотрудничества, индивидуализация и дифференциация обучения, информационно-коммуникационные технологии, ситуационный анализ, рефлексия.

Примерный план проведения занятия

1. Организационно-подготовительный этап – 1 минута.
 - Приветствие. Проверка готовности воспитанников к занятию
2. **Подготовительный этап (3 мин.)**
 - 2.1. Мониторинг остаточных знаний по теме прошлого занятия
3. **Основной этап (Объяснение нового материала) (21 мин)**
 - 3.1. Актуализация темы (2 мин.)
 - 3.2. Формирование новых знаний и умений (5 мин.)
 - 3.3. Практическая часть. Выполнение поставленных задач (9 мин.)
 - 3.4. Творческая переменка (5 мин.)
4. Проверка первичного восприятия (12 мин)
5. **Контрольный (рефлексивный) этап (3 мин.)**
 - 5.1. Подведение итогов занятия (2 мин)
 - 5.2. Рефлексия (1 мин)

Следует заметить, что в зависимости от тематики и формы обучения структура занятия может меняться.

2.6. Воспитательная работа:

2.6.1. Анализ особенностей воспитательной работы в данном объединении

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят

«упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе. Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления. Обычно, дети-шахматисты немногословны, в образовательной среде больше конкурируют (соревнуются), чем дружат.

В условиях работы с детьми в АНО «Лицей для дошкольников» мы стараемся приобщить детей к творческому подходу к шахматам, научить самостоятельно, работать над собой, самосовершенствоваться, участвовать в личных и командных турнирах. Это способствует созданию атмосферы взаимоуважения, гордости друг за друга, воспитанию чувства коллективизма.

2.6.2. Цель и задачи воспитательной работы на учебный год, формы и методы

Цель воспитательной работы: создание условий для совместного сотрудничества педагогов и родителей с целью развития ребенка как личности, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения.

Задачи:

- формирование и развитии личностных отношений к духовно-нравственным ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений;
- воспитание культуры поведения и общения;
- организация деятельности детей, с учетом их возрастных особенностей для активного освоения знаний, навыков и умений;
- содействие развитию коллективизма и созданию благоприятной обстановки в коллективе.

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ воспитанники: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Практические занятия детей способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Из чего складывается сотрудничество с родителями:

1. Создание атмосферы взаимоподдержки и общности интересов.
2. Информирование родителей об успехах и продвижении в развитии ребенка.
3. Выявление причин неудач ребенка и совместное с родителями стремление к их устранению.
4. Организация педагогического просвещения родителей.
5. Привлечение родителей к участию в совместной с детьми деятельности.

2.6.3. план воспитательной работы

Уровень «Учебное занятие»				
№	Мероприятие	Задачи	Сроки проведения	Примечание
1.	Включаются: -инструктажи по безопасности: -инструктаж по ТБ, правилам пожарной безопасности, поведению на дорогах, поведению при угрозе ЧС и теракта; - беседы по информационной безопасности в сети - о здоровом образе жизни	- Повышение уровня конструктивного поведения учащихся, создание безопасной образовательной среды и формирование навыков здоровьесбережения; -Формирование социальной компетентности и ответственного, гражданского поведения, проявления добросердечности, базовых ценностей с учетом возрастных норм; -формирование моделей поведения и жизненно необходимых навыков в современном обществе	Сентябрь	
Уровень «Детское объединение»				
1.	Включаются: -участие во внутренних мероприятиях с детским коллективом с учетом специфики (тематические праздники)	Содействие развитию творческой активности учащихся, самореализация	По отдельному календарю	
Воспитательная среда учреждения (из плана традиционных мероприятий)				

	Название мероприятия	Форма мероприятия	дата	примечание
1.	День открытых дверей	В качестве зрителя	26 августа 2 сентября	
2	Международный день пожилых людей	В качестве зрителя	01.10.	
3	День народного единства	В качестве зрителя	04.11	
4	День матери в России	В качестве зрителя	28.11.	
5.	Новогодние праздники	В качестве зрителя	25-30.12	
6.	Международный женский день	В качестве зрителя	2-6 марта	
7.	Выпускной бал	В качестве зрителя	30 мая	
Работа с родителями				
1.	Организационное родительское собрание	Знакомство родителей с целями и задачами обучения по данной ДООП, особенностями организации учебного процесса, режимом работы и учебным графиком	сентябрь	
2.	Индивидуальные консультации для родителей	Решение вопросов социального и педагогического характера	в течение учебного года	
3	Анкетирование	Изучение вопроса удовлетворенности качеством организации образовательного процесса	декабрь	
4.	Участие в мероприятии «Новый год – семейный праздник»	Формирование взаимодействия родителей и детей, активной педагогической позиции родителей. - распространять и пропагандировать положительный опыт семейного воспитания. -формировать у родителей уважение к творчеству ребёнка.	декабрь	

2.6.4. Ожидаемые результаты

- Повышение уровня конструктивного поведения воспитанников, создание безопасной образовательной среды и формирование навыков здоровьесбережения;
- Формирование социальной компетентности и ответственного, гражданского поведения, проявления добросердечности, базовых ценностей с учетом возрастных норм;
- формирование моделей поведения и жизненно необходимых навыков в современном обществе;
- развитие творческой активности воспитанников через самореализацию.

К методам оценки результативности реализации программы в части воспитания относятся:

- педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание педагога сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах, определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы;
- оценка умения держать дружеские отношения, не смотря на результаты шахматных партий и участия в турнирах (родители, другие обучающиеся, приглашённые внешние эксперты и др.);
- личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого ребёнка;
- отзывы, интервью, материалы рефлексии, которые предоставляют возможности для выявления и анализа продвижения детей (индивидуально и в группе в целом).

2.7. Список литературы

1. Виктор Пожарский "Шахматы. Начальная школа "Феникс, Ростов-на-Дону, 2012г.
2. Виктор Пожарский "Шахматный учебник", Феникс, Ростов-на-Дону, 2001
3. Конотоп В.А. "Тесты по тактике для начинающих шахматистов", Москва, 2005
4. Хосе Рауль Капабланка "учебник шахматной игры", Терра спорт, Москва, 2001
5. Макс Эйве "Учебник шахматной игры", Терра спорт, Москва, 2003
6. В. Зак, Я. Длуголенский "Я играю в шахматы", Детская литература, Ленинград, 1985
7. Ю.Авербах, М.Бейли "Путешествие в шахматное королевство", Физкультура и спорт, Москва, 1976

Интернет ресурсы:

1. <http://www.abchess.ru> / - программа Beginner
2. <https://lichess.org/> - игровая платформа для проведения и участия в онлайн турнирах по шахматам

2.8. Приложения

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Дидактические игры и игровые задания.

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски 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” – важнейшая игра. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на учащегося – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учащимися 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 занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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

Приложение 3.

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 терется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

“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.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

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).

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

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

Ж

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

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

З

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

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

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: исключена 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, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный 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.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

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

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске.

Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

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

М

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

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

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. п.

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

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

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 пододвигается 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.

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

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

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

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

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

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

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

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

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

Финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

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

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

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

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

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

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

Ч

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.

ПЛАН-КОНСПЕКТ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ

Тема: Взятие в 1 ход. Сравнительная сила фигур.

Цель: научить детей правильному размену шахматных фигур.

Задачи:

Образовательная: обеспечить в ходе занятия усвоение основных понятий о ценности шахматных фигур: относительной и абсолютной силе.

Развивающая: Создание условий способствующих развитию познавательных способностей учащихся: внимания, мышления, умение быстро и правильно принимать решение.

Воспитательная: Развитие таких качеств, как целеустремленность, дисциплинированность, ответственность, внимательность.

Оборудования: ноутбук, ТВ-экран, комплекты шахмат, магнитная шахматная доска.

Форма организации деятельности – групповая

Методы обучения по способу организации занятия: словесный, игра, наглядный, практическая работа.

Методы по видам деятельности: объяснительно – иллюстративный, репродуктивный.

Форма подведения итогов занятия – опрос индивидуально.

Способы определения результативности: педагогическое наблюдение, анализ выполненных работ.

Объект контроля – решение шахматной задачи взятие в 1ход. Проведение учебной игры в шахматы.

1.Организационный момент (1 мин.)	Приветствие. -Здравствуйте ребята! Мы уже научились выводить свои фигуры в бой. Но на каждом новом уроке ваши шахматные битвы длятся все дольше и дольше. Противник выстраивает такие мощные укрепления, которые трудно пробить. Чаще всего прорвать его оборону можно только после массовых разменов. Узнав силу фигур и ценность фигур, вы уже не понесете материального урона, особенно при разменах.
2.Подготовительный этап (4 мин.)	-Сегодня мы повторяем ценность фигур. Тема нашего занятия «Решение задач взятие в 1ход». Вспомним. Единица измерения стоимости фигуры – пешка. Пешка – это одно шахматное очко. Соответственно: П (пешка) – 1 очко. К (конь) – 3 очка. С (слон) – 3 очка. Л (ладья) – 5 очков. Ф (ферзь) – 10 очков.
3.Основной этап (15 мин.)	Сейчас мы с Вами будем решать задачи по взятию фигур. Необходимо за короткое время ответить мне: какую фигуру мы возьмем в первую очередь? Задачи будут демонстрироваться на мониторе. Разрешается допустить одну ошибку. Опрос проводим по очереди.
4.Контрольный (рефлексивный) этап (20 мин.)	Для закрепления приобретенных навыков необходимо провести учебные партии. Кому не хватило партнера, занимается индивидуально за компьютером. Продолжает решать задачи. Особое внимание обратить на правильность обмена фигурами. Постарайтесь при обмене получить лишнее качество.