

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №9»

Программа
рассмотрена на заседании
педагогического совета
МБОУ СОШ №9

Протокол № 7
от 14.05.2024 г.



ТОЧКА  РОСТА

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Шахматы. Старт»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст обучающихся — 8-10 лет

Срок освоения : 1 год

Составитель: педагог
дополнительного образования
Дюбка М.Н.

г. Заполярный
2024г.

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы.Старт» (далее – программа) реализуется на базе Центра образования естественнонаучного и технологического профилей «Точка роста».

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Роль шахмат в формировании личности ребенка неопределима. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память, способствует формированию внутреннего плана действий, тем самым развивает представления, развивает наглядно-образное мышление, способствует развитию логического мышления, воспитывает усидчивость, внимание, вдумчивость, целеустремленность и самостоятельность.

Программа направлена на развитие у обучающихся логического мышления с помощью игры в шахматы и решения изобретательских задач.

Актуальность определяется, с одной стороны, востребованностью и достаточным набором контингента, соответствием уставных задач, запросов обучающихся и их родителей, с другой стороны, решением задач формирования умственного и творческого потенциала личности, направление на познание многообразия и вариативности шахматных комбинаций и шахматных задач, изучение наследия шахматистов мирового уровня и учение на собственных ошибках, на раскрытие потребностей детей творить и осознавать свои возможности. Содержание обучающего материала предполагает раскрытие и развитие не только

интеллектуальных способностей ребенка, но и формирование базовых компетентностей по предмету, формирование личностных качеств через шахматное искусство: сосредоточенность, усидчивость, внимание, вдумчивость, целеустремленность и самостоятельность.

Отличительная особенность программы в использовании шахмат для развития логического мышления ребенка. Основная задача развить логику ребенка, зажечь желание получать новые знания.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.
- **Новизна** программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), компьютерных шахмат, активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования.
- **Педагогическая целесообразность** программы обусловлена использованием адекватных возрастным особенностям обучающихся методов и приемов обучения, практико-ориентированный характер содержания программного материала. В предлагаемой программе реализуется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а так же настойчивости в достижении цели.
- **Адресат программы** - обучающиеся младшего школьного возраста 8 – 10 лет, не имеющие специальных навыков. На занятия допускаются все записавшиеся учащиеся, обязующиеся выполнять правила поведения и техники безопасности на занятиях.
- **Формы организации** образовательного процесса: на занятиях используется индивидуально-групповая форма работы. Занятия организованы по группам, в одной группе занимаются не более 15 человек.
- **Срок освоения программы**
- Срок освоения программы – 1 год; объем программы - 36 часов.
- Уровень освоения программы – стартовый.
- **Режим занятий** - периодичность и продолжительность занятий 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цели программы:

- 1) образовательные:
 - создание оптимальных условий для развития индивидуальности ребенка
 - формирование системы знаний, необходимых для обучения в начальной школе.
- 2) развивающие:
 - раскрытие интеллектуальных и творческих способностей.
- 3) воспитательные:
 - регулятивно-поведенческая компетентность - воспитывать культуру поведения в обществе с детьми и взрослыми
 - коммуникативная компетентность - учить детей культуре речевого общения, выразительной речи, эмоциональному настроению
 - культурно-социальная компетентность - приобщить к уважению выполненных работ детьми, самоуважению за результат деятельности, приучать к оценке и самооценке деятельности.

Задачи программы:

- 1) образовательные:
 - формирование способности к самостоятельной работе;
 - овладение умениями применять в дальнейшей жизни полученные знания;
- 2) развивающие:
 - развитие интереса к игре шахматы;
 - формирование способности к самостоятельной работе;
 - развитие памяти, внимания, мышления; мелкой моторики рук.
- 3) воспитательные:
 - воспитание ответственности при выполнении работ;
 - воспитание аккуратности, усидчивости, целеустремленности, сообразительность, любознательность, уверенность в себе
 - активное участие в конкурсах и викторинах.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации и/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводный инструктаж. Организационное занятие.	1	1		Наблюдение
2	Легенда о происхождении шахмат. Шахматная доска.	1	1		Наблюдение
3	Изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь.	4	2	2	Наблюдение
4	Король и понятие шаха	2	1	1	Наблюдение
5	Мат.	2	1	1	Наблюдение

6	Пат.	2	1	1	Наблюдение
7	Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятия форточки.	2	1	1	Наблюдение
8	Преобразование пешки в ферзи 1(8)горизонтали. Взятие на проходе.	1	1		Наблюдение
9	Турнир в объединении.	1		1	контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров)
10	Ничья.	2	1	1	Наблюдение
11	Решение задач на ничью.	1		1	Наблюдение
12	Двойной удар, вскрытый шах.	2	1	1	Наблюдение
13	Решение задач на двойной удар искрытый шах.	1		1	Наблюдение
14	Связка.	2	1	1	Наблюдение
15	Турнир в объединении.	1		1	Наблюдение
16	Расчет вариантов. Решение задач.	2	1	1	Наблюдение
17	Эндшпиль. Пешечные окончания.	2	1	1	Наблюдение
18	Турнир в объединении.	2		2	контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров)
19	Решение шахматных задач	3		3	Наблюдение
20	Турнир	2		2	контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров)
	Итого	36	14	22	

1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ

УЧЕБНОГО ПЛАНА

Содержание учебного

плана

1. Вводный инструктаж. Организационное занятие.

Теория: инструктаж по технике безопасности. Правила шахматной игры. Сроки проведения соревнований и турниров.

2. Легенда о происхождении шахмат.1ч

Теория: знакомство с шахматной игрой: когда появилась шахматная игра, как изменились правила и название фигур. Знакомство с шахматной доской. Понятия линий - горизонталь, вертикаль, диагональ.

3. Изучение фигур: пешка, ладья, слон, ферзь, конь.4ч.

Теория: расстановка шахматных фигур на шахматной доске. Ходы шахматных фигур, кроме короля.

Практика: игры пешки против пешек, пешки против ладей, пешки против слонов, пешки против ферзя, пешки против коней.

4. Король и понятия шаха.2ч.

Теория: знакомство с главной шахматной фигурой — королем. Понятие «шах». Способы защиты от шаха.

Практика: шахматные партии с королем.

5. Мат.2ч.

Теория: понятие «мат». Различия понятий «шах» и «мат». Практика: игры с королем до мата.

6. Пат.2ч

Теория: знакомство с понятием «пат». Положение, при котором бывает пат. Различия между шахом, матом и патом.

Практика: игра партии. Определение результатов партий самостоятельно без помощи педагога.

7. Рокировка. Рокировка и ее последствия: понятие форточка.2ч

Теория: знакомство с понятием «рокировка». Условия проведения рокировки. Понятие «форточка». Для чего нужна «форточка». Освоение «форточки» в игре. Практика: применение рокировки в партиях.

8. Превращение пешки в ферзи на 1 (8) горизонтали. Взятие на проходе.1ч

Теория: Провод пешки к 1 (8) горизонтали. Понятие «взятие на проходе».

9. Турнир в объединении.1ч

Практика: мини-турниры на выявление победителя среди одного объединения. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

Форма контроля: контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период(результаты турниров).

10. Ничья.2ч

Теория: понятие «ничья». При каких условиях бывает ничья.Практика: разыгрывание партий.

11. Решение задач на ничью.1ч

Практика: решение задач и сюжетов из сборника и других изданий.

12. Двойной удар, вскрытый шах.2ч.

Теория: понятие «двойной удар» и «вскрытого шаха». Условия применения двойного удара

Практика: применение тактических приемов в партии.

13.Решение задач на двойной удар и вскрытый шах.1ч

Практика: решение задач по сборнику комбинаций.

14.Связка.2ч

Теория: понятие «связка». Условия применения связки. Защита от связки. Научить применять в партии с соперниками.

Практика: применение тактических приемов в партии.

15.Турнир в объединении.1ч

Практика: мини-турниры на выявление победителя среди одного объединения. Контрольные вопросы. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

16.Расчет вариантов. Решение задач.2ч

Теория: изучение комбинационных приемов.

Практика: применение тактических приемов в партии. Решение задач и сюжетов из сборника и других изданий.

17.Эндшпиль. Пешечные окончания.2ч

Теория: заключительная часть партии.

Практика: типичные позиционные окончания. Решение задач и сюжетов из сборника и других изданий.

18.Турнир в объединении.2ч

Подведение итогов года. Выявление сильнейших. Вручение наград.

Практика: Анализ результатов. Дальнейшие планы. Вручение призов по итогам года.

Форма контроля: контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период(результаты турниров).

19.Решение шахматных задач.3ч

Практика: решение задач и сюжетов из сборника и других изданий.

20.Турнир .2ч.

Практика: мини-турниры на выявление победителя среди объединения.

Контрольные вопросы. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

1.4 . ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам освоения программы учащиеся должны овладеть следующими компетенциями:

- *учебно-познавательная компетенция* – пополнение знаний в области игры в Шахматы, ознакомление с разнообразными приемами и способами творческого воплощения образа, овладение креативными навыками при целенаправленном изучении окружающей действительности.

Обучение по программе обеспечивает достижение личностных, мета предметных и предметных результатов.

Для учащихся **предметными результатами** являются следующие *знания и умения*:

Должны знать:

- все ходы фигур;
- шахматную нотацию;
- сравнительную ценность фигур;
- что такое шах, мат, пат;
- общие принципы игры в начале партии;
- правила поведения во время игры;
- тактические удары (связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойнойшах);
- правила поведения в помещении и на улице;
- правила техники безопасности;
- правила поведения во время игры;

Должны уметь:

- ставить мат тяжёлыми фигурами;
- решать комбинации на различные темы (двойной удар, связка, вскрытый шах и др.);
- играть шахматную партию с записью и часами.

Личностными результатами являются:

- правильно вести себя во время игры;
- уважительно относиться к сопернику по игре;

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных часов на учебный год:

Учебный график рассчитан на 34 учебные недели - 36 академических часов. Занятия по программе проводятся с 02 сентября 2024г. по 26 мая 2025г. каждого учебного года, включая каникулярное время. Занятия проводятся 1 раз в неделю - 1 академический час (40 минут)

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Помещение, отводимое для занятий детского объединения, соответствует санитарно- гигиеническим требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-

эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41.

Площадь помещения для детского объединения составляет не менее 2,5м на человека. Эта норма отвечает санитарно-гигиеническим требованиям. Для проветривания предусматривают форточки. Общее освещение кабинета обеспечено люминисцентными лампами.

Материально – техническое обеспечение: наличие шахматных досок, фигур, интерактивной доски, шахматных часов, рабочих тетрадей для решения логических задач.

Методическое и дидактическое обеспечение:

- методические разработки, методические указания и рекомендации к практическим занятиям;

- учебная, методическая, дополнительная, специальная литература;

- развивающие и диагностические материалы: тестовые задания, игры, викторины;

- дидактические материалы;

- иллюстрации;

- раздаточный

материал

Оборудование и

материалы:

- шахматные доски, комплекты фигур, интерактивная доска, шахматные часы, ноутбуки, рабочие тетради и литература соответствующая тематики данного учебного объединения.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Критерии оценки

<p>1. Умение решать шахматные этюды. Ребенку предлагается решить шахматные этюды по 2 задачи каждого типа «Мат в 1 ход»; «Мат в 2 ходы»; «Мат в 3 ходы» Высокий уровень - 0 ошибка. Достаточный – 1 ошибка Средний до 2 ошибок Низкий 5 и более.</p>
<p>2. Умение использовать различные тактики в ходе одной партии. Обучающиеся делятся на пары и проводят 2 игры с использованием различных дебютов время партии не более 10 мин. Высокий уровень - 5 – 6 примененных тактик за партию. (Пешка гвоздь), (Капкан), (Одинокая пешка) Достаточный – 3 - 4 примененных тактик (Пешка гвоздь), (Капкан) Средний – 2 примененных тактик Низкий 1 примененная тактика.</p>
<p>3. Умение действовать целенаправленно в направлении мата. Обучающему предлагается сложная ситуация партии, где необходимо вывести фигуры в нападение и попытаться поставить мат. Высокий уровень – Мат Достаточный – получении преимущества на доске. Средний – стабилизация фигур на доске. Низкий – потеря фигур.</p>
<p>4. Умение быстрой оценки игры. Обучающему предоставляется доска с возможными комбинациями матирования короля. За 4 минуты ребенок пытается найти как можно больше вариантов матирования короля. Высокий уровень – 6 – 7 комбинаций. Достаточный – 4 -5 комбинаций Средний – 2 – 3 комбинации Низкий – 1 комбинация</p>

Показатели и критерии по уровням освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы.Старт»

Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка учащегося

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретически знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Знает о происхождении шахмат. Знает чемпионов мира.	<p>Высокий уровень: учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой.</p> <p>Средний уровень: объем усвоенных знаний составляет более 1/2.</p> <p>Низкий уровень: объем усвоенных знаний составляет менее 1/2.</p>
		Знает правила техники безопасности во время шахматной партии..	
		Знает об основных правилах.	

2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Знает названия и назначение шахматных фигур	<p>Высокий уровень: учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.</p> <p>Средний уровень: сочетает специальную терминологию с бытовой.</p> <p>Низкий уровень: как правило, избегает употреблять специальные термины.</p>
		Знает основные понятия и термины. Тактические приемы	
		Умеет читать простейшие задачи и партии.	

Оценивание предметных результатов обучения: практическая подготовка учащегося

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Выполняет посильные действия для решения во время шахматной партии и при решении шахматных задач.	<p>Высокий уровень: учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.</p> <p>Средний уровень: объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2.</p>
		Умеет создавать небольшие задачи самостоятельно на шахматной доске.	
		Применяет правила техники безопасности во практической деятельности	

		Владеет тактическими приёмами во время шахматной партии.	Низкий уровень: учащийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков.
2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании оборудования	Владеет элементарным и практическими умениями работы на компьютере.	<p>Высокий уровень: учащийся работает с компьютером самостоятельно, не испытывает особых трудностей.</p> <p>Средний уровень: работает с компьютером с помощью педагога.</p>

			<p>Низкий уровень: испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером.</p>
<p>3.Творческие навыки</p>	<p>Креативность в выполнении практических заданий</p>	<p>Использует приобретённые знания и умения во время шахматной партии и при решении шахматных задач.</p>	<p>Высокий уровень: творческий уровень - учащийся выполняет практические задания с элементами творчества. Средний уровень: репродуктивный уровень - выполняет в основном задания на основе образца. Низкий уровень: начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога.</p>

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Перечень теоретических вопросов аттестации учащихся по полугодиям обучения Промежуточная аттестация за первое полугодие Контрольные вопросы

1. Сколько клеток на шахматной доске?
2. Как обозначаются горизонтальные линии?
3. Как обозначаются вертикальные линии?
4. Назовите родину шахмат?
5. Как ходит пешка?
6. Является ли пешка фигурой?
7. Где размещаются ладьи на доске до начала игры?
8. Во сколько очков оценивается ладья?
9. Какие слоны никогда не столкнутся?
10. В чем отличие коня от всех остальных фигур?

Ответы:

1. На шахматной доске 64 клетки
2. Горизонтальные линии на шахматной доске идут под цифрами.
3. Вертикальные линии на шахматной доске идут под буквами.
4. Индия
5. Пешка ходит только вперед.
6. Нет, она просто пешка
7. Ладьи размещаются по углам шахматной доски.
8. Ладья оценивается в 5 очков.
9. Белопольный и чернопольный.
10. Конь это единственная фигура, которая умеет перепрыгивать через другие фигуры.

Критерии оценки ответов на вопросы:

- 0-5 правильных ответов — низкий уровень.
6-7 правильных ответов — средний уровень.
8-10 правильных ответов — высокий уровень.

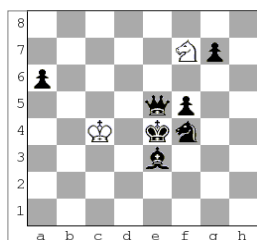
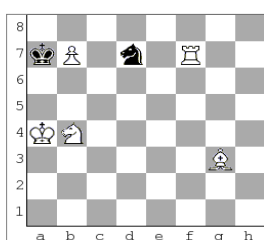
Таблица турнирная, при помощи которой проводится турнир в объединении.

№ п/п	ФИО	1	2	3	4	Итого очков	Место
1		■					
2			■				
3				■			
4					■		

Промежуточная аттестация за второе полугодие

Контрольные вопросы

1. Что такое шах?
2. Перечислите способы защиты от шаха?
3. Что такое мат?
4. Для чего нужно делать рокировку?
5. Перечислите, когда нельзя делать рокировку.
6. Что такое пат? При каких условиях бывает пат?
7. Почему король слабее ферзя, но главнее его?
8. Ниже представлены диаграммы, на которых нужно стрелочками вернуть шахматные фигуры на начальные места.



9. Что может пешка, дойдя до 1 (8) горизонтали?
10. Какая фигура участвует при взятии на проходе?

Ответы:

1. Шах - это нападение на короля.
2. От шаха есть три способа защиты: срубить фигуру, которая объявила шах; закрыться от шаха любой фигурой, кроме короля; убежать королям.
3. Мат- это шах, от которого нет защиты.
4. Рокировка нужна для того, чтобы спрятать короля и вывести в бой ладью.
5. Рокировку нельзя делать: когда королю шах, король не может перепрыгнуть через битое поле; когда между королем и ладьей стоят фигуры; когда король и ладья уже сходили.
6. Пат - это ничья. Пат бывает: когда королю нет шаха, когда король и его фигуры не могут ходить.
7. Король, как и ферзь, ходит в разные стороны, но только на одну клеточку. Королю ставят мат, мат ферзю поставить невозможно, поэтому король главнее ферзя.
8. Первая позиция. Белые фигуры: Король e1, Ладья a1 или h1, слон c1 или f1, пешка на любое поле по второй горизонтали. Черные: Король e8, конь b8 или g8.
Вторая позиция: Белые фигуры: Король e1, конь b1 или g1. Черные фигуры: Король e8, Ферзь d8, слон c8 или f8, конь b8 или g8, пешки на любое поле по восьмой горизонтали.
9. Пешка, дойдя до 1(8) горизонтали, может превратиться в любую фигуру, кроме короля.
10. При взятии на проходе участвуют пешки.

Критерии оценки ответов на вопросы:

- 0-5 правильных ответов — низкий уровень.
6-7 правильных ответов — средний уровень.
8-10 правильных ответов — высокий уровень.

Таблица турнирная, при помощи которой проводится турнир в объединении.

№ п/п	ФИО	1	2	3	4	Итого очков	Место
1		■					
2			■				
3				■			
4					■		

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Для обучения детей шахматам и решению задач используются методы и приемы:

Наглядный	Демонстрация тактики, и приемов взятия на доске.
Репродуктивный	Воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: повторение тактического решения, беседа, упражнения по аналогу)
Практический	Использование детьми на практике полученных знаний.
Словесный	Краткое описание и объяснение действий, сопровождение и демонстрация дебютов, тактик, способов решения.
Проблемный	Постановка проблемы и поиск решения. (Выход из сложной позиции), (Решения этюдов «Мат в 1 ход» и т.д)
Игровой	Использование сюжета игр для организации детской деятельности, персонажей для обыгрывания ситуации.
Частично-поисковый	Решение проблемных задач с помощью педагога.

Формы проведения занятий:

- Практикум.
- Контрольная работа.
- Сеанс одновременной игры.
- Турнир и блиц-турнир.
- Конкурс.
- Беседа.
- Семинар.
- Анализ партий.
- Консультационная партия.
- Рассказ, демонстрация, чтение информационных текстов;
- Познавательные интеллектуальные игры

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

По внешним признакам деятельности педагога и учащихся	
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	
Объяснительно-иллюстративные	учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
Репродуктивный	учащиеся 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

Аналитический	анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.
По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых	
Частично-поисковый	учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

Дидактическое и методическое обеспечение:

- методическая литература;
- методические разработки занятий;
- книги, журналы;
- электронные ресурсы
<https://logiclike.com/math-logic/logicheskie-zadachi>
<https://www.chess.com/ru/play/computer>

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн, 2000.
2. В. Костров. «Шахматы для детей, родителей и учителей».
3. Н.Н.Нарбут, А.Ф.Нарбут, Учебник и сборник задач по ТРИЗ, Запорожье-Сеул, 2004.
4. Андриянова Т.Н., Гуткович И.Я., Самойлова О.Н. Учимся системно думать// Сборник игровых заданий по формированию логического мышления младших школьников. Под ред. Т.А. Сидорчук - Ульяновск, 2001.
5. Шахматы для всех: реком. список лит. / Белгор. гос. универс. науч. б-ка, Отдел произв. лит.; сост. Н. Ф. Шутенко; гл. ред. Н.П. Рожкова; отв. за вып. С. А. Бражникова. – Белгород: ИЦ БГУНБ, 2015. – 84 с.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ

1. «Новейшие приключения Колобка, или Наука думать для больших и маленьких» авторШустерман М.Н.
2. «Задачи для изучающих ТРИЗ» Кислов А.В.
3. «Карвин в Шахматном» лесу Барских В.Л.
4. «Развитие шахмат» Барских В.Л.
5. «Теория Шахматной доски» Тернов К.С

Глоссарий.

Шахматная доска — игровое поле игры для шахмат.

Пешка — самая слабая шахматная единица (ее не принято считать фигурой) и основная единица измерения шахматного материала: в пешечном эквиваленте измеряют «вес» фигур (легкая фигура примерно эквивалента трем пешкам, ладья — пяти).

Ладья — тяжелая шахматная фигура, по силе примерно равна пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали. Участвует в рокировке. В исходной позиции, у каждого игрока по две ладьи, находящиеся по углам доски.

Слон — легкая шахматная фигура по силе примерно равная трем пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона, находящиеся на первой (белые) и восьмой (черные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по полям определенного цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.

Ферзь — самая сильная фигура в шахматах, по силе примерно равная девяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали, вертикали и диагонали. В исходном положении белый ферзь находится на поле d1 черный на d8.

Конь — легкая шахматная фигура по силе примерно равная трем пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля на котором находится.

Король — главная шахматная фигура с которой связан исход партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали и диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвует в рокировке. У каждого игрока по одному королю. Особенностью королей является, то что их количество не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля под действием последней на ее пути горизонтали

Мат — ситуация в шахматах и других шахматных играх, когда король находится под шахом, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать

Таким образом, при мате одновременно:

- король находится под шахом;
- у короля нет возможности уйти от шаха (все поля вокруг него заняты своими фигурами или находятся под ударом фигур противника, или король находится на краю игровой доски);
- у игрока нет возможности закрыться от шаха другой фигурой;
- нет возможности взять фигуру, объявившую шах.

Означает проигрыш попавшей в такую ситуацию стороны. В русской шахматной нотации мат обозначается символом «x» после хода фигуры, в международной нотации и в шахматной композиции — символом «#» после хода.

Шах — ситуация в шахматах и их вариантах, когда король находится под боем, то есть на следующем ходу хотя бы одна фигура противника сможет взять короля.

Пат — положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая очередь хода, не может им воспользоваться, так как все ее фигуры и пешки лишены возможности двигаться, причем король не находится под шахом. Партия, в которой возникает пат, признается ничейной.

Ничья — результата шахматной партии в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

Рокировка (фр.*roque*) — ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и последующее перемещение ладьи на соседнюю

королю клетку по другую сторону от короля. Каждая из сторон может сделать одну рокировку в течение партии.

Смысл рокировки в том, что она позволяет одним ходом значительно изменить позицию короля (переместив его в менее опасное место), одновременно выводя на центральные вертикали сильную фигуру — ладью.

Превращение пешки — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Взятие на проходе — взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или на 4-й (за черных) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки. Возможно только следующим за этим двойным ходом.

Эндшпиль (от нем. *Endspiel* — «конец игры») — заключительная часть шахматной или шашечной партии.

Дебют — начало шахматной партии.

Миттельшпиль (от нем. *Mittelspiel* -середина игры) — следующая за дебютом стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе — атака и защита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы. Характеризуется большим количеством фигур и разнообразием планов игры. Иногда шахматная партия минует эту стадию игры и сразу переходит в эндшпиль.

Шахматная нотация (от лат. *notatio* — записывание, обозначение) — система условных обозначений, применяемых для записи **шахматной** партии или положения фигур

Шахматная композиция - создание («составление») шахматных задач и этюдов. Базируется на средствах и правилах практической игры и представляет собой независимую форму шахматного творчества. Она раскрывает красоту шахматных комбинаций, постоянно развивающуюся и привлекающую всё новых любителей.

Связка - положение, когда фигура не может сделать ход, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может так же быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

Двойной удар – ход, после которого под боем оказывается две или более фигуры противника.

Вскрытый шах - разновидность открытого нападения, при которой шахматная фигура, делая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король, тем самым объявляет шах.

