

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Сюменская средняя общеобразовательная школа

«Принято»
Педагогическим Советом школы
Протокол № 9 от
«29» августа 2022г.



**Дополнительная образовательная общеразвивающая программа
физкультурно - спортивной направленности**

Белая ладья

Возраст учащихся: 10 – 14 лет
Срок реализации: 1 год

Автор составитель:
Сидорова Анастасия Афанасьевна
педагог дополнительного образования

Сюмень, 2023 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Белая ладья» (далее Программа) относится к физкультурно - спортивной направленности.

Шахматы - это не только интеллектуальная игра, доставляющая детям много радости, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

В сердцевине современной концепции общего образования – идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Процесс обучения шахматной игры помогает развитию у детей способностей ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует формированию таких ценнейших качеств как усидчивость, внимательность, самостоятельность и др..

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.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др.

Шахматные игры развивают такой комплекс важнейших качеств, что с давних пор приобрели особую *социальную значимость* – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Новизна программы. В поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса (далее **Программа**), что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

Данная Программа основана на индивидуальном подходе к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе обучающимся, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого обучающегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью обучающегося на занятии.

Актуальность программы Программа «Белая ладья» базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а так же творческой самореализации детей, воспитывает усидчивость, самообладание, психологическую устойчивость, рациональность; развивает логическое мышление.

Отличительными особенностями программы являются еженедельные теоретические и практические занятия, которые позволяют закрепить полученные знания и умения. На занятиях кружка обучающиеся учатся играть в шахматы, анализировать позиции, принимать решения,

логически рассуждать, соблюдать выдержку и терпение, радоваться своей победе и не унывать при проигрышах.

Адресат программы: Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей Программы составляет 10 - 14 лет.

Что дети любят больше всего? Естественно, дети любят играть, а шахматы – лучшая игра. Прекрасно совмещая игру и обучение, дети легко постигают азы шахматной науки, которая пригодится им в дальнейшей жизни.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Объем программы – 36 часов.

Формы организации образовательной деятельности: Основными формами работы кружка являются практическая игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения, теоретические занятия, шахматные игры, участие в турнирах и соревнованиях.

Срок освоения данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей Программы составляет 1 год.

Режим занятий: Занятия проводятся 1 раза в неделю по 1 часу в каждой группе, количество детей в группе – 10-12 чел.

Цель и задачи программы

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

Задачи:

Образовательные

- обучение игре в шахматы, придерживаясь следующих принципов: индивидуальность, доступность, преемственность, результативность.

Развивающие

- развитие логического мышления, способности рассчитывать, прогнозировать и предугадывать ситуацию.

Воспитательные

- воспитание сильных черт личности. Таких, как воля к победе, решительность, хладнокровие, стойкость, выносливость, выдержка, терпение, находчивость и трудолюбие.

Уровень освоения Программы стартовый.

Учебный план 1й год обучения.

№ занятия	Тема	Количество часов			Формы организации занятия	Форма аттестации (контроля)
		Всего	в том числе			
			теория	практика		
1. Вводное занятие, 1 час						
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях.	1	1	-	Беседа	
2. Базовые понятия шахматной игры						
2.1.	Из истории шахмат. Знакомство с шахматами.	1	1	-	Лекция. Просмотр презентации, мультфильма.	
2.2.	Шахматная доска. Диагональ, вертикаль, горизонталь, центр.	1	1	-	Демонстрация	
2.3.	Шахматные фигуры. Сравнительная ценность фигур.	1	1		Демонстрация	
2.4.	Начальная расстановка шахматных фигур на доске. Запись позиций.	3	1	2	Беседа Демонстрация	Вопросы 1
2.5.	Плывет ладья по доске. Правила хода.	2	1	1	Дидактические игры и задания.	Вопросы 2
2.6	Как ходит шахматный слон.	2	1	1	Дидактические игры и задания.	
2.7	Скачем на коне. Правила хода.	3	1	2		Вопросы 3
2.8	Их величества – король и ферзь. Правила хода.	4	2	2	Видео урок	Вопросы 4
2.9	Пешки – солдаты шахматной доски. Правила хода.	2	1	1		Вопросы 5
2.10	Что такое шах, мат и пат.	4	2	2	Видео урок	Вопрос 6
2.11	Как начинать шахматную партию.	2	1	1		
2.12	Рокировка и все о ней.	3	1	2	Видео урок	Вопрос 7
2.13	Запись шахматных партии.	2	1	1		
2.14	Свободная игра.	3		3		
2.15	Контрольные тесты для определения знаний обучающихся.	1		1		тест
2.15	Сказка о шахматах и жизни	1	1			
	ИТОГО	36	17	19		

Содержание Программы

Вводные занятия. Техника безопасности. Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности.

Шахматы – спорт, наука, искусство. Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.

Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги.

Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали.

Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль",

«Диагональ». Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали.

Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры. Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!». Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".

Благородные пешки черно-белой доски. Место пешки в начальном положении. Ладья, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения).

Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Игра на уничтожение" (король против короля). Король против других фигур. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности", "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

«Могучая фигура» Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", «Захват контрольного поля», "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". Ферзь против ладьи и слона. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Конь против ферзя, ладьи, слона. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).

Рокировка. Короткая рокировка. Длинная рокировка.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания: "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания: "Дай открытый шах", "Дай двойной шах", "Первый шах".

Мат – цель игры. Цель игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание: "Мат или не мат". Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание: "Дай мат в один ход".

Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Планируемые результаты

По окончании курса обучения, обучающиеся творческого коллектива должны *знать* шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, названия шахматных фигур: ладья, пешка, король; *Уметь* ориентироваться на шахматной доске; правильно расставлять фигуры перед игрой; правильно помещать шахматную доску между партнёрами; различать вертикаль, горизонталь, диагональ; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

В результате реализации Программы у обучающихся будут сформированы:

Личностные результаты: Это ориентация на моральные нормы и их выполнение, формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой, уважительное отношение к сопернику, приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками, умение управлять своими эмоциями, дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Метапредметные результаты:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.
- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;

- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.
- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Рабочая программа воспитания

Характеристика творческого объединения

Учащиеся творческого объединения объединены сходными интересами. У них развито логическое мышление. Дети легко идут на контакт. В деятельности любят соревновательный эффект.

Цель - создание условий для формирования социально-активной, нравственно здоровой личности, способной на сознательный выбор, саморазвитие в социуме.

Задачи:

- развитие основ шахматной культуры учащихся;
- развитие информационной грамотности;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;

Результат воспитательной работы

При реализации программы будут достигнуты следующие результаты:

- увеличение количества детей и родителей, имеющих представление об основах шахматной культуры
- повышение мотивации учащихся к получению результата деятельности;
- увеличение детей способных самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Мероприятия	Задачи	Сроки проведения	Примечание
1	Участие в проведении Родительских собраний	Привлечение внимания учащихся и их родителей (законных представителей) к деятельности; объединения.	сентябрь	По итогам тестирования формирование творческого объединения.
2	Проведение соревнований между учащимися разных групп	Воспитание сильных черт личности. Таких, как воля к победе.	Октябрь - декабрь	Учащиеся, показавшие лучшие результаты награждаются грамотами.
3	Участие в соревнованиях родителями	Воспитание сильных черт личности. Решительность,	Январь февраль	Участвующие в соревнованиях семьи

		стойкость.		награждаются на итоговых линейках.
4	Участие в соревнованиях различного уровня.	Воспитание сильных черт личности. Выдержка и терпение	Март апрель	Фото победителей выкладываются на школьный сайт.
5	Итоговые соревнования	Воспитание сильных черт личности. Находчивость и трудолюбиею	Май	Награждение победителей.

Календарный учебный график:

Год обучения: с 1 сентября 2023 года по 31 мая 2024 года			
Учебный год	Недели обучения	Количество недель	Количество часов
Сентябрь	01.09. - 08.09. 2023	1	1
	11.09. – 17.09.23	2	1
	18.09. – 24.09.23	3	1
	25.09. – 30.09.23	4	1
Октябрь	02.10. – 08.10.23	5	1
	09.10. – 15.10.23	6	1
	16.10. – 22.10.23	7	1
	23.10. – 29.10.23	8	1
Ноябрь	30.10. – 05.11.23	9	1
	06.11. – 12.11.23	10	1
	13.11. – 19.11.23	11	1
	20.11. – 26.11.23	12	1
Декабрь	27.11. – 03.12.23	13	1
	06.12. – 12.12.23	14	1
	13.12. – 19.12.23	15	1
	20.12. – 26.12.23	16	1
	27.12. – 03.01.24	17	1
Январь	04.01. – 10.01.24	18	1
	11.01. – 17.01.24	19	1
	18.01. – 24.01.24	20	1
	25.01. – 04.02.24	21	1
Февраль	05.02. – 11.02.24	22	1
	12.02. – 18.02.24	23	1
	19.02. – 25.02.24	24	1

	26.02. – 03.03.24	25	1
Март	04.03. – 10.03.24	26	1
	11.03. – 17.03.24	27	1
	18.03. – 24.03.24	28	1
	25.03. – 31.03.24	29	1
Апрель	01.04. – 07.04.24	30	1
	08.04. – 14.04.24	31	1
	15.04. – 21.04.24	32	1
	22.04. – 28.04.24	33	1
Май	29.04. – 04.05.24	34	1
	06.05. – 12.05.24	35	1
	13.05. – 19.05.24	36	1
Итого:		36	36

Условия реализации Программы

Программа реализуется в помещении центра «Точка роста» МБОУ Сюзсинской СОШ. Практические занятия проходят в подгруппах и индивидуально.

Уровень образования педагога – высшее педагогическое.

Уровень соответствия квалификации – педагог является учителем математики и им пройдены курсы повышения квалификации по профилю программы.

Для реализации данной Программы необходимы материально-техническое оснащение и инвентарь:

- шахматных досок и фигур,
- настенной доски с магнитными фигурами,
- шахматных часов,
- компьютера или ноутбука,
- интерактивной доски.

Формы аттестации/контроля

При оценке знаний и умений учитывается стабильность посещения занятий и интерес к работе в творческом объединении,

Формы подведения итогов реализации Программы:

- устный опрос по пройденной теории;
- игра с противником, участие в конкурсах. (с уже играющими детьми)
- контрольный тест.
- написание проекта: «Математика на шахматной доске».

Оценочные материалы

Во время реализации Программы большое внимание уделяется диагностике творческого потенциала детей «Мониторинг образовательных результатов» (МОР) на вводном и заключительном занятиях с целью определения интересов учащегося, мотивации к занятиям в данном объединении, уровня развития знаний, умений и навыков:

- стартовый, который проводится перед началом работы (см Приложение 1)
- итоговый, проводимый после завершения всей Программы (см Приложение 2).

В качестве диагностики используются:

- устный опрос;
- дидактические игры (в конце реализации Программы на которой определяется полнота реализации образовательной программы по данному направлению), (см Приложение 2).

Методическое обеспечение программы

В процессе занятий используются различные формы:

- традиционные;
- комбинированные и практические занятия;
- лекции.
- дистанционные.

А также методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, и др.);
- практический (игра с противником).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный (дети воспринимают и усваивают готовую информацию);
- репродуктивный (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- частично-поисковый (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом);
- исследовательский (самостоятельная игра учащихся).

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный (одновременная работа со всеми учащимися);
- индивидуально-фронтальный (чередование индивидуальных и фронтальных форм работы);
- групповой (организация работы в группах);
- индивидуальный (индивидуальное выполнение заданий, решение проблем).

Список литературы

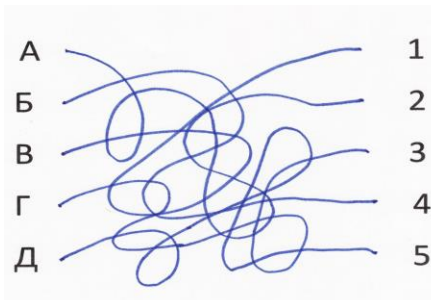
1. Пожарский В. «Шахматный учебник», Москва, «Феникс», 2019.
2. Трофимова А. «Учебник юного шахматиста», Москва, «Феникс», 2018.
3. Костров В. «Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей», СПб.: Издательский Дом «Литера», 2018.
4. Фахрутдинов А.Н. «Учебный курс по шахматам. Для детей и их родителей». Казань, 2020
5. Сухин И. «Шахматы. Первый год или Учусь и учу». Пособие для учителя, Духовное возрождение, 2015.
6. «Шахматы. Энциклопедический словарь». М. Советская энциклопедия.. -1990.
7. <https://www.chess.com/ru/kak-igrat-v-shakhmaty> - Сайт изучения игры «Шахматы».
8. <https://chess.pro/> - Шахматы онлайн.



Приложение 1
к разделу Оценочные материалы

Мониторинг образовательных результатов (МОР)

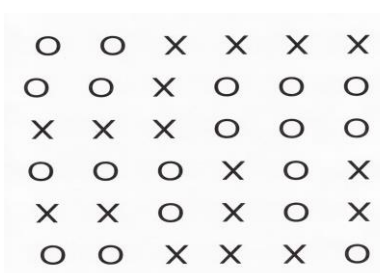
Для успешной реализации программы предлагается систематическое отслеживание результатов деятельности ребенка.



Приложение 1

Вопросник к собеседованию «Мои интересы»

1. Как тебя зовут?
2. Сколько тебе лет?
3. Чтобы ты хотел рассказать о себе?
4. Как ты любишь проводить своё свободное время?
5. Почему ты хочешь заниматься игрой в шахматы?
6. Что ты знаешь об этой игре?
7. Занимался ли ты ранее шахматами и где проходили эти занятия?
8. Знаком ли ты с именами и деятельностью выдающихся шахматистов?
9. Занимается ли кто-нибудь из твоих родных, друзей или знакомых игрой в шахматы? Как ты думаешь, чем в дальнейшем тебе может помочь это увлечение?
10. Как ты думаешь, сможет ли твоё увлечение, когда-нибудь, перерасти в будущую профессию мастера спорта, тренера по шахматам?



Входное диагностическое тестирование Тест №1 «Беглый счёт»

Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся вслух, без остановки (палец для счёта не использовать!), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

Способ проверки результата тестирования: для проверки тестирования необходимо засекают время, которое требуется испытуемому на подсчет чередующихся фигур, а так же учитывать

все паузы при счёте и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться со счёта. После чего необходимо сопоставить количество пауз, ошибок и порядкового номера фигур, в том случае, если испытуемый сбился со счёта, далее следует вывод педагога об уровне распределения внимания у ребёнка.

Тест №2

«Занимательный квадрат» Инструкция: «В трех квадратах нарисованы шахматные фигуры – черные кони. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один конь помещен не так, как в остальных двух. Необходимо найди этот квадрат, и поставь сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребёнку необходимо решить задание с белыми конями и слонами»

Способ проверки результата тестирования: Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его возрастной норме развития. Если ребёнок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребёнок, который не справился ни с одним заданием, скорее всего, имеет низкий уровень развития умения сравнивать различные предметы. При таком результате занятия шахматами рекомендуются для развития аналитического мышления, но со сниженной нагрузкой, условиях.

Тест №3 «Перепутанные линии» Задание к тесту: необходимо проследить линию слева направо, чтобы определить, где она кончается. Начинать нужно с линии А. Вы должны записать тот номер, которым эта линия заканчивается. Выполняя задание, нужно проследить линию взглядом, карандаш или палец при этом не использовать.

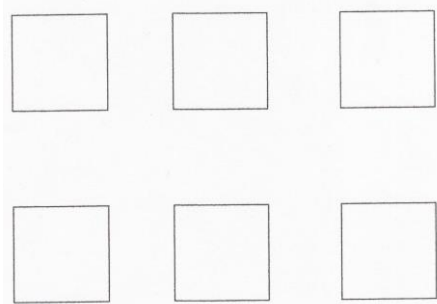
Педагогу необходимо засекают время, которое требуется ребёнку для того, чтобы проследить каждую линию на всём задании в целом. Выполнить задание необходимо не более чем за 5 минут.

Тест №4 «Разноцветные квадраты» Данное тестирование составлено на основе цветового теста Люшера-Дорофеевой. Тест «Разноцветные квадраты» позволяет исследовать психофизиологическое состояние ребенка и сделать диагностику эмоционального настроения и уровень внутренней активности детей во время прохождения испытуемыми данного тестирования. Для проведения теста каждому ребёнку необходимо иметь три цветных карандаша: красный, синий и зеленый. Раздаточным

материалом для тестирования служит лист, на котором изображены два ряда по три одинаковых квадрата. Для выполнения теста необходимо, чтобы верхний ряд квадратов был раскрашен так, чтобы каждый из них оказался раскрашенным только в один цвет – каждый квадрат в ряду может быть или только красный, или только зеленый, или только синий. Обязательным условием является то, чтобы все квадраты должны были разного цвета. После выполнения ребенком раскрашивания верхнего ряда квадратов, ему дается новое задание, которое заключается в просмотре ребенком раскрашенного им ряда. На данном этапе тестирования педагог предлагает ребенку подумать нравится ли ему такое расположение квадратов по цвету. Хочет ли ребенок его изменить, или оставить все по-прежнему. Второй ряд квадратов раскрашивается ребенком произвольно (как захочет).

Необходимым условием для обучения шахматам является состояние функциональной напряженности (ФН) или функционального возбуждения (ФВ). Все другие состояния не способствуют данному виду деятельности. На основе результатов данных диагностических тестов можно предположить, что ребенок откажется от занятий шахматами, если интеллектуальная деятельность вызывает у него сильный внутренний дискомфорт

Диагностическая карта уровня готовности к занятиям шахматами Таблица интерпретации результатов (на основе разработки Дорофеевой)



**Педагог: Вид диагностики: входная (форма-тестирование для 1 го года обучения)
Группа №**

ФИ	Внимание	Образное мышление	Эмоциональный настрой	Результаты тестирования по каждому обучающемуся		
				В	С	Н

В-высокий уровень, С-средний уровень, Н-низкий уровень.

Приложение 2

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

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

“Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.

“Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

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

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

“Кто сильнее?”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

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

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

Вопросы 1

Как правильно расставить на доске белые и черные пешки?

Как правильно расставить фигуры?

Какое правило расстановки Ферзя и Короля?

Сколько фигур у белых? Чёрных?

Вопросы 2

Где ставят Ладьи в начальной позиции?

По каким линиям ходят Ладьи?

Как Ладья берёт фигуру противника?

Может ли «прыгать» Ладья через фигуры другого цвета?

Может ли «прыгать» Ладья через свои Фигуры?

Вопросы 3

Как ходит Конь?

Почему ходы Коня называют прыжки?

Между какими фигурами стоит Конь на доске?

Как Конь бьёт чужие фигуры?

Можно ли брать фигуры « по пути» до прихода на новое поле?

Чем Конь отличается от Слона? Ладьи? Ферзя?

Что такое коневая вилка?

Сколько полей бьёт Конь стоящий в углу доски?

Сколько полей бьёт Конь, если стоит в центре?

Вопросы 4

Как правильно поставить на доске белого и чёрного ферзя?

Как ходит ферзь?

Может ли ферзь играть на диагоналях разного цвета?

Кто по вашему сильнее: Слон, Ладья или Ферзь?

Может ли Ферзь «прыгать» через фигуры свои и чужие?

Вопросы 5

Как ходит пешка?

Как она бьёт чужие фигуры?

Может ли пешка «перепрыгивать» через свои и чужие фигуры?

Может ли пешка ходить назад?

Что такое взятие на проходе?

Где и на какой линии возможно превращение пешки?

В какую фигуру превращается пешка?

Какова первоначальная расстановка всех пешек на доске?

Вопросы 6

Что такое мат?

Какая фигура может объявить мат?

Может ли объявить мат король?

Можно ли продолжать игру после мата?

Вопросы 7

Что такое рокировка?

Какие фигуры участвуют в рокировке?

Сколько раз во время игры возможна рокировка?

Для какой цели делается рокировка?

Чем отличается короткая и длинная рокировки?

Когда рокировка возможна?

Контрольный тесты для определения знаний обучающихся 1 года обучения по шахматам.

1. Ферзь ходит как:

- а) слон и конь
- б) ладья и слон

в) конь и король

2. Сколько всего фигур на доске:

- а) 16

б) 32

в) 8

3. Сколько всего полей на доске:

а) 32

б) 16

в) 64

4. Что обозначает каждая буква на шахматной доске:

а) диагональ

б) горизонталь

в) вертикаль

5. Что обозначает каждая цифра на доске:

а) диагональ

б) горизонталь

в) вертикаль

6. Какую фигуру нужно переставлять первой при рокировке:

а) короля

б) ладью

в) короля и ладью одновременно

7. Шах – это:

а) нападение на фигуру

б) нападение на короля

в) нападение на ферзя

8. Рокировку можно делать когда:

а) шах королю

б) нет фигур между королем и ладьей

в) есть битое поле

9. Как ходит слон:

а) по горизонтали

б) по диагонали

в) по вертикали

33

10. Как ходит ладья:

а) по вертикалям и горизонталям

б) по диагоналям и вертикалям

в) по диагонали

11. Мат невозможно поставить:

а) двумя ладьями

б) слоном и конем

в) королем и конем

12. Где чаще всего ставится мат двумя ладьями:

а) в центре доски

б) на 3-й горизонтали

в) на краю доски

13. Какие фигуры участвуют в рокировке:

а) короля и слон

б) король и ферзь

в) король и ладья

14. Ничья тогда, когда:

а) вечный шах

б) осталась одна ладья

в) остался один ферзь

15. Целью игры в шахматы является:

а) пат

б) мат

в) шах

16. Какие фигуры называются легкими:

а) ферзь и ладья

б) слон и конь

в) король и пешка

17. «Взятие на проходе» - это:

а) взятие фигурой пешки

б) взятие пешкой пешку

в) взятие пешкой пешку, которая из своей начальной позиции пошла через одну клетку

18. Что нужно делать в начале партии:

а) развивать ферзя

б) развивать легкие фигуры

в) ходить крайними пешками

19. Какое поле должно быть в правом крайнем углу от шахматиста:

а) h1

б) a1

в) a8

20. Как называется, когда на короля не нападают и ему некуда ходить:

а) мат

б) пат

в) шах

Примечания:

18-20 правильных ответов – 5 баллов

16-17 правильных ответов – 4 балла,

14-15 правильных ответов – 3 балла