

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Волковская средняя общеобразовательная школа (МБОУ Волковская СОШ)

Утверждаю:
Директор школы _____ Ясакова О.В.
Приказ № 84-ОД от 30.08.2022 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Белая ладья»

для учащихся в возрасте 11-13 лет.

Срок реализации – 1 год

Составитель: Жуйков Владимир Леонидович

педагог дополнительного образования

МБОУ Волковской СОШ

2020-2021 учебный год

Пояснительная записка

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень программы: ознакомительный

Программы, взятые за основу: "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.) "Духовное возрождение" И.Г. Сухина.

Актуальность. Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость — это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в активных формах познавательной деятельности. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. 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.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Программа «Белая ладья» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цель программы: формирование и развитие наглядно-образного мышления, логического мышления, усидчивость, вдумчивость, целеустремленность по средством обучения в шахматы.

Задачи:

✓ научиться находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в

- практической игре;
- ✓ научить оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- ✓ овладеть навыками игры в Эндшпиле и Миттельшпиле;
- ✓ развивать долговременную и оперативную память, концентрацию внимания, творческое мышление, адекватную самооценку и самообладание;
- ✓ научиться выдержки и воспитывать в себе уважения к чужому мнению.

Возраст: 11-13 лет. Предполагаемое количество учащихся – 15 человек.

Программа рассчитана на 1 год, 34 учебных недели, 3 часа в неделю.

Продолжительность занятия 45 минут, при спаренном занятии перерыв не менее 10 минут.

Формы организации образовательного процесса

Основной формой организации образовательного процесса является групповое занятие.

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения.

Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

Планируемые результаты

метапредметные	предметные	личностные
<ul style="list-style-type: none"> ➤ определять и формулировать цель деятельности, проговаривать последовательность действий; ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного, добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя; ➤ перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур; преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партии, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигурой; ➤ различать диагональ, вертикаль, горизонталь; сравнивать между собой предметы, явления; обобщать, делать несложные выводы; ➤ уметь проводить элементарные комбинации; планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур; ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации; выявлять закономерности и проводить аналогии. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ формирование основ шахматной культуры, основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой; ➤ приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками, умение управлять своими эмоциями, развивать дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Учебный план

№	Название темы, раздела	Количество часов				Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	контроль	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности	1	1			
Раздел 1	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.	6	6			
1.1	Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат.		2			
1.1	Проникновение шахмат в Европу. Французские и английские шахматисты первой половины 19 века.		2			
1.2	Русская шахматная школа.		2			
Раздел 2	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	6	2	3	1	
2.1	Основные положения шахматного кодекса.		1			
2.2	Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями.		1			
2.3	Дидактические игры и задания.			3	1	Конкурс решения задач
Раздел 3	Шахматные фигуры. Первое знакомство.	11	5	6		
3.1	Белая и черная армии. Правило «Тронул – ходи!».		3	3		
3.2	Дидактические игры и задания.		2	3		
Раздел 4	Благородные пешки черно-белой доски.	24	9	14	1	
4.1	«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла».		3	3		
4.2	Ход пешки, взятие, превращение, сила.		3	3		

4.3	«Подножка» (правило взятие на проходе).		3	3		
4.4	Дидактические игры и задания.			5	1	Конкурс решения задач
Раздел 5	Король — самая важная, главная фигура.	12	3	9		
5.1	Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).		3			
5.4	Дидактические игры и задания.			9		
Раздел 6	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	9	5	4		
6.1	Сравнительная сила фигур		1			
6.2	Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.		1			
6.3	Легкая и тяжелая фигура.		1			
6.4	«Могучая фигура» Ферзь.		1			
6.5	«Прыг, скок и вбок». Ходит буквой «Г» и так и сяк.		1			
6.6	Дидактические игры и задания.			4		
Раздел 7	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	3		3		
7.1	Дидактические игры и задания.			3		
Раздел 8	Мат – цель игры.	6		5	1	
8.1	Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.			5	1	Конкурс решения задач
Раздел 9	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.	21	3	18		
9.1	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта.		1	1		
9.2	Начало шахматной партии. Игра всеми фигурами из начального		1	1		

	положения.					
9.3	Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.		1	1		
9.4	Товарищеские матчи.			15		
	Итоговое занятие	3	3			
	ИТОГО	102	37	62	3	

Содержание программы

Вводное занятие. (2 ч)

Инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности, правила поведения на занятиях.

Раздел 1. Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство. (6 ч.)

Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Проникновение шахмат в Европу. Французские и английские шахматисты первой половины 19 века: Лабурдоне, Мак-Доннель, У.Эванс, А.Андерсен, П.Морфи. Русская шахматная школа: М.Чигорин, К.Яниш, И.Шумов и др.

Раздел 2. Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия. (6 ч.)

Теория. Основные положения шахматного кодекса. Значение спортивных мероприятий и их место в учебно-тренировочном процессе. Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

Практика

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске

Раздел 3. Шахматные фигуры. Первое знакомство (12 ч.)

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

Практика:

Дидактические игры и задания

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

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает

Раздел 4. Благородные пешки черно-белой доски (24 ч.)

Теория: «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика:

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

Дидактические игры и задания

«В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

Раздел 5. Король — самая важная, главная фигура (12 ч.)

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

Практика:

Дидактические игры и задания

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

Раздел 6. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур (9 ч.)

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Теория: Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Практика:

Дидактические игры и задания

Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».

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

Практика:

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

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

Практика:**Дидактические игры и задания**

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

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

Практика:**Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле

Раздел 7. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха (3 ч)

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

Практика: Дидактические игры и задания

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

Раздел 8. Мат – цель игры (6 ч)

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

Практика: Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

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

Раздел 9. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта (21 ч)

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

Практика.

Товарищеские матчи.

Итоговое занятие.

Месяц /неделя	сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май				Итого					
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
контроль					1												1	X	X										1												3	
теория	3	3	3		2		3		3		3		3					X	X	3				3	2								3								3	3
практика				3		3		3		3		3		3	3	2	X	X			3	3	3			1	3	3	3	2			3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Итого	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	X	X	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102	

Периоды обучения

1 четверть	1 сентября 2020 по 30 декабря 2020
каникулы	31 декабря 2020 по 10 января 2021
2 четверть	11 января по 29 мая 2021

Методическое обеспечение программы

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры.
4. При 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, учащийся овладевает 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.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

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

Начальные сведения

1. Введение. Доска, фигуры, горизонтали, вертикали, центр-горка, край и угол. Ноотация, адреса фигур.
2. Запись шахматной позиции, город-почтальон, морской бой.
3. Ладья: ходы, взятия, линейный и двойной удары, сила. Игра «Курица и зёрна».
4. Слон: ходы, взятия, линейный и двойной удары, сила. Игра «Курица и зёрна».
5. Король и ферзь: ходы, взятия, удары, сила.
6. Конь: ходы, взятия, двойной удар, сила. «Курица и зёрна». Игра «Скачем на коне» или «Кто лучший джигит?».
7. Пешки: ходы, взятия, удары, превращение, сила.
8. Шах, пат, мат. Игра «Пять шахов».

Начало партии

9. Как начинать шахматную партию: расстановка, центр, развитие. Игра «Двухходовка».
10. Рокировка и всё о ней.
11. Как записывать шахматную партию.
12. Как записывать партию. Дебют: испанская партия.
13. Законы дебюта, детский мат. Заповеди.
14. Относительная ценность фигур.
15. Решение задач. Мат в 1 ход.

Матование одинокого короля

16. Мат 2 ладьями. Сторож и охотник. План матования.
17. Решение задач на линейный мат.
18. Мат ферзем. Вдох-выдох. План.
19. Линейный мат ладьей. План.
20. Квадратный мат ладьей. План.
21. Мат двумя слонами. План.
22. Шахматные игры: «До первого шаха», «Танцуем все».
23. Решение задач на мат ладьёй, ферзём в 1-2 хода.

Пешечные окончания

24. Окончания. Король с пешкой против короля, вагончик.
25. Пешечные окончания. Правило квадрата.
26. Пешечная структура. Сильные и слабые пешки.
27. Пешка против ферзя.
28. Практическое занятие. Шахматные игры «Танцуем все», «Двухходовка», «До первого шаха».
29. Решение задач на проведение пешки и мат в 1 ход.

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом 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 с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

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

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

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

Условия реализации программы

Для успешной реализации программы требуются ресурсы:

- 1) Кабинет шахмат, подготовленный к учебному процессу в соответствии с требованиями и нормами САНПиНа
- 2) инвентарь (шахматы, часы, демонстрационная доска с магнитными фигурами)
- 3) дидактический материал (диаграммы с заданиями по различным темам, пакеты контрольных работ)
- 4) судейские и организационные документы (турнирные таблицы, протоколы, карточки участников)
- 5) шахматная литература (учебники, задачки и периодика) и др.

Контрольно-измерительные материалы

Шахматы по своей природе являются игрой. И для ребенка в начале обучения, прежде всего игрой и остаются.

Развитие личности ребенка через шахматную игру на основе ее спортивной направленности. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость; терпение, концентрацию внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе еще элементы науки и искусства могут вырабатывать эти качества еще более эффективно и всесторонне. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и правильно извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к самовоспитанию определенных качеств. Например, почти все партии начинающий проигрывает из-за "зевков". Грубые ошибки у человека, знакомого с правилами игры и имеющего определенный практический навык на 90% являются следствием недостатка внимания. Если тренер поможет ученику понять это и исправить станут лучше результаты, но это не главное. Важнее то, что ребенок избавился от недостатка внимания, а это уже имеет гораздо большее значение.

Логика работы с воспитанниками представлена на данной схеме.

Проигрыш партии.

Причина проигрыша - допущенные ошибки.

Причина ошибок - метод их устранения.

Устранение причин. Виды возможных ошибок.

Практика показывает, что принципы поражения юных шахматистов в соревнованиях чаще содержатся в недостатках внимания, мышления и т.п., чем в отсутствии определенных умений и навыков. С ростом класса игры эта особенность начинает проявляться еще более ярко. Именно эта черта шахмат и дает возможность реализовать вышеизложенную цель. Шахматная партия, как и бой в каратэ - это борьба до первого пропущенного удара, поэтому для детей наиболее типичны совершенно незакономерные проигрыши. Причины, их вызывающие, таковы:

1. Невнимательность.
2. Неумение вести партию с полной отдачей от начала до конца.
3. Небрежность (особенно в лучших и выигранных позициях).
4. Малодушие (отказ от борьбы в лучшей позиции из-за боязни проиграть, недостаточное сопротивление в худшем положении - "все равно проиграю" и т.п.).
5. Нерешительность (боязнь сделать ход, боязнь риска и т.д.).
6. Отсутствие культуры умственного труда.

Первое направление в деятельности обучающихся, связано с устранением вышеперечисленных недостатков.

Второе направление связано с формированием в отделе здорового спортивного и творческого коллектива, так как коллективное воспитание способно лучше мотивировать в ребенке стремление исправить свои недостатки. Особенно большую пользу приносят командные соревнования. Есть большая разница - одно дело, когда от поражения страдает сам юный шахматист, и другое дело, когда результат его игры отражается на итогах команды.

Методы работы.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от

репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, объясненных тренером, до творческого применения знаний на практике, подразумевающего, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладает репродуктивный метод. Он применяется при обучении детей:

- 1) правилам игры;
- 2) элементарной технике реализации перевеса.

В первом случае объясняются правила игры, во втором - алгоритмы выигрыша в эндшпилях Ф, Кр против Кр; Л, Кр против Кр; Кр, П против Кр; Кр, К,С против Кр. Здесь требуется именно четкий навык, отработанный до автоматизма.

В дальнейшем репродуктивный метод резко теряет свою значимость, так как он практически неприменим для изучения более сложных вопросов. Необходимо во время игры и при решении задач постоянно учитывать конкретные особенности позиции, что не позволяет постоянно играть по четкой схеме.

Большую роль начинают играть общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, но конкретная их реализация уже является объектом творчества учащегося. Основным методом становится частично-поисковый. Для того, чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся должен овладеть тактическим арсеналом шахмат. Происходит формирование следующего алгоритма мышления

Анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Педагог дает учащимся ряд позиций, которые допускают проведение одной из сторон типовой тактической операции. Определенные элементы позиции создают мотив для комбинации (это может быть скомпрометированное положение короля противника, неудачно стоящая фигура, группа фигур, допускающая двойной удар и др.). На первом этапе, для упрощения задачи тренер может указать детям на тот элемент в позиции, который может быть использован, но в дальнейшем нужно добиваться, чтобы дети находили его самостоятельно.

Решение большого числа задач по различным тактическим операциям (отвлечение, завлечение, вилка, открытое нападение, рентген, разрушение позиции неприятельского короля и др.) дает учащемуся навык нахождения подобных идей за доской. Не вдаваясь в технические подробности, можно отметить, что существуют некие опорные сигналы, освоение которых позволяет во время партии или решения задачи обучающемуся вести поиск тактического удара осмысленно, а не случайным образом.

Методически такие занятия проводятся в виде конкурсов решения комбинаций, где за правильно решенную позицию учащиеся получают очки, которые затем суммируются и в конце занятия определяются победители.

Частично-поисковый метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является научно-поисковый. Практика показывает, что наиболее эффективно изучение дебютной теории в том случае, если большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно. Естественно, что сразу добиться этого невозможно. Проведение тематических турниров по различным дебютам, разбор партий позволяет научить ребенка основным подходам к изучению начала шахматной партии.

И, наконец, метод проблемного обучения расширяется практически на протяжении всей программы, особенно при рассмотрении различий в разных школах игры. Дало в том, что с точки зрения разных направлений шахматной мысли один и тот же ход, план, дебютная система могут быть одновременно правильными и неправильными, хорошими и плохими. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре, отказаться от ложных ценностей, порой переступить через себя, понять, что незыблемых законов в игре нет, а есть творчество, есть прекрасный мир идей.

Методы коррекции.

Учитывая, что формирование ряда личностных характеристик ребенка происходит в шахматных состязаниях через спорт, за основу метода коррекции было принято формирование у ребенка адекватного отношения к поражению. Ведь проигранная партия может восприниматься

юным шахматистом по-разному (в зависимости от ситуации) и вызывать совершенно разную реакцию.

ПРОИГРАННАЯ ПАРТИЯ - ПОЛЕЗНЫЙ УРОК ИЛИ "НАКАЗАНИЕ"

Здесь есть ряд моментов, способствующих тому, что ребенок воспринимает проигрыш партии как наказание.

1. Проигрыш (как результат) может повлечь за собой невыполнение разряда, потерю разряда и т.д.

2. Проигрыш партии может быть ударом по собственному "я", а это для человека всегда неприятно, даже если в спортивном плане он от этого не пострадал.

Причем (поскольку у детей исход партии часто непредсказуем и незакономерен), проигрыш партии может восприниматься как несправедливое наказание.

"У шахматистов не бывает случайных побед и не случайных поражений". У детей эта особенность проявляется в еще более выпуклой форме. И здесь очень важно, чтобы от поражения не страдала самооценка ребенка. Дело в том, что широко распространенное мнение об интеллектуальности шахматной игры часто толкуется не вполне корректно. Родители или другие взрослые могут внушить ребенку, что в шахматах побеждает тот, кто умнее. При этом забывается, что в единоборствах (физических или интеллектуальных) данная от природы сила ((физическая или интеллектуальная) приносит успех только в той степени, в которой ее удастся направить на достижение конкретной цели в данном единоборстве. В случае принятия ребенком изложенной выше концепции, он начинает попадать в ситуации неразрешимых противоречий. Ситуации могут быть самыми разнообразными, например, 13-летний мальчик, отличник, победитель олимпиад по математике терпит поражение от 7-летнего малыша, который только что пошел в школу, еще хуже, если от одноклассника, который выше тройки ни по одному предмету не имеет. Единственный выход здесь - это осознанный отказ от такого подхода. Поражение в шахматах означает не более низкий уровень интеллекта, а более слабое его использование.

На своих занятиях я часто использую доступные детям аналогии с боевыми искусствами. Низкорослый Брюс Ли легко расправляется с дюжиной противников, которые гораздо мощнее физически - почему? Не потому ли, что он упорными тренировками достиг полной гармонии со своим телом и использует свои возможности максимально. В этом же подходе содержится основа эстетики шахмат - торжество малой и хорошо организованной силы над большой и не организованной.

Педагог должен стремиться показать в каждой партии, что это не было случайным, искать вместе с учеником причины, которые привели к проигрышу. Немедленно должны пресекаться резкие выпады товарищей по команде в отношении проигравшего, особенно если это высказывается в некорректной форме. Если в партии были положительные моменты, на них нужно обратить внимание и похвалить играющего. Иначе говоря, проигрыш партии уже сам по себе является отрицательным подкреплением и незачем это усугублять.

Также важно сформировать у ребенка правильное отношение к выигрышу. Такие партии должны разбираться не менее критично (поговорка "победителей не судят" здесь явно не к месту). Победа победе рознь. Часто противник не использует во время партии очевидные промахи победителя, часто губит партию одним ходом. Оценка же игры должна быть, прежде всего, объективной (независимо от результата).

Поскольку наличие жесткой спортивной направленности турниров часто приводит к скованности в игре ребенка, боязни поражения и т.д., ряд методов воспитания необходимых шахматисту личностных качеств сводится к временному принижению спортивной роли и акцентированию внимания на других моментах.

Ситуации	Методы устранения:
Ребенок нерешителен, подолгу думает над ходом, боясь допустить ошибку и, как следствие, попадает в цейтнот	Ребенок играет тренировочные партии, в которых тренер обращает внимание не на результат, а на время.

Ребенок играет слишком осторожно и пассивно	Дать возможность сыграть в турнире с более слабыми соперниками (при этом результаты турнира не будут иметь для ребенка отрицательных последствий, даже при большом числе поражений).
Ребенок допускает грубые ошибки от переутомления в конце игры	Вместе с ребенком выработать соответствующий его возможностям ритм игры. Обозначить возможное время для отдыха во время партии (например, когда над ходом думает противник).

Методы диагностики результатов.

1. Разбор партий учащихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).

2. Зачёты по эндшпильной технике.

3. Турниры по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.

4. Конкурс "Угадай ход"

5. Викторина по истории шахмат.

Перечень диагностических карт и таблиц определяющих уровень результативности образовательной программы:

1. Вопросник к собеседованию (Приложение № 1);
2. Входное диагностическое тестирование. Диагностическая карта входного диагностического тестирования. (Приложение № 2);
3. Диагностическая карта определения уровня освоения тем программы (Приложение № 3);
4. Диагностическая карта уровня результативности конкурсов решения задач (Приложение № 4);
5. Диагностическая карта результатов участия в турнирах (Приложение № 5);
6. Диагностическая карта уровня воспитанности учащихся (Приложение № 6);
7. Вариант задания конкурса решения задач (низкий уровень) (Приложение № 7);
8. Вариант задания конкурса решения задач (средний уровень) (Приложение № 8);
9. Вариант задания конкурса решения задач (высокий уровень) (Приложение № 9);
10. Тетрадь учёта решённых задач.

Список используемой литературы

1. Голенищев В.Е. «Программа подготовки шахматистов II разряда». М. «Советская Россия», 1999г.
2. Пожарский В.А. Шахматный учебник. Ростов-на-Дону. Издательство «Феникс», 2000г
3. «Шахматы - школе»\ Составители: Б.С. Горшунский, А.Н.Костьев. Издательство «Педагогика»,1999
4. Горенштейн Р.Я. Миттельшпиль. В двух томах. Шахматный клуб им. Т.В.Петросян. М. 1997
5. Злотник Б.А. Типовые позиции миттельшпиля. М. Физкультура и спорт. 1996
6. Несис Г.Е. Размен в эндшпиле. М. Физкультура и спорт. 1998
7. Гуфельд Э.Е. Минимальное преимущество.М. Физкультура и спорт. 1997
8. Портиш Л., Шаркози Б. 600 окончаний М. Физкультура и спорт. 1999
9. Шашин Б.С. Атака на ферзевом фланге. Физкультура и спорт. 1999
10. Справочники. - Энциклопедия шахматных дебютов. - Малая дебютная энциклопедия – Я.Б. Эстрин, М. Калинин – М.: Фис. 1985-672с. - Шахматные дебюты. Полный курс - М.: Фаир-Пресс, 2006-707с. - «Энциклопедия дебютных ошибок»
11. Авербах Ю. Л. Что надо знать об эндшпиле. - М.: Физкультура и спорт, 1965. - 102 с.
12. Барский В., Ланда К. Кубок мира//Шахматное обозрение 64. – 2011. - №10. - с 4- 32.
13. Блох М.В. Комбинационное искусство. - М.: Инженер, 1993. - 176 с.
14. Бондаревский И.З. Атака на короля. - М.:Физкультура и спорт,1962.–114с.
15. Бондаревский И.З. Комбинации в миттельшпиле. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2001 г. – 128 с.
16. Иващенко С.Д. Сборник шахматных комбинаций. - М.: Физкультура и спорт. 1988. – 224 с.
17. Кобленц А. Школа шахматной игры. Выдающиеся шахматисты мира . - Рига: Латвийское ГосИздательство, 1962. – 346 с.
18. Костров В., Белявский Б. – Шахматный решебник. - СПб.: Литература, 2004 г. – 110 с
19. И. Майзелис. "Шахматы".
20. И. Сухин. "Путешествия по шахматной стране".
21. Шахматы для начинающих.
22. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М., 1985
23. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн,2000
24. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986
25. В. Костров. «Шахматы для детей, родителей и учителей».

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?
10. Как ты думаешь, чем в дальнейшем тебе может помочь это увлечение?
11. Как ты думаешь, сможет ли твоё увлечение, когда-нибудь, перерасти в будущую профессию мастера спорта, тренера по шахматам?

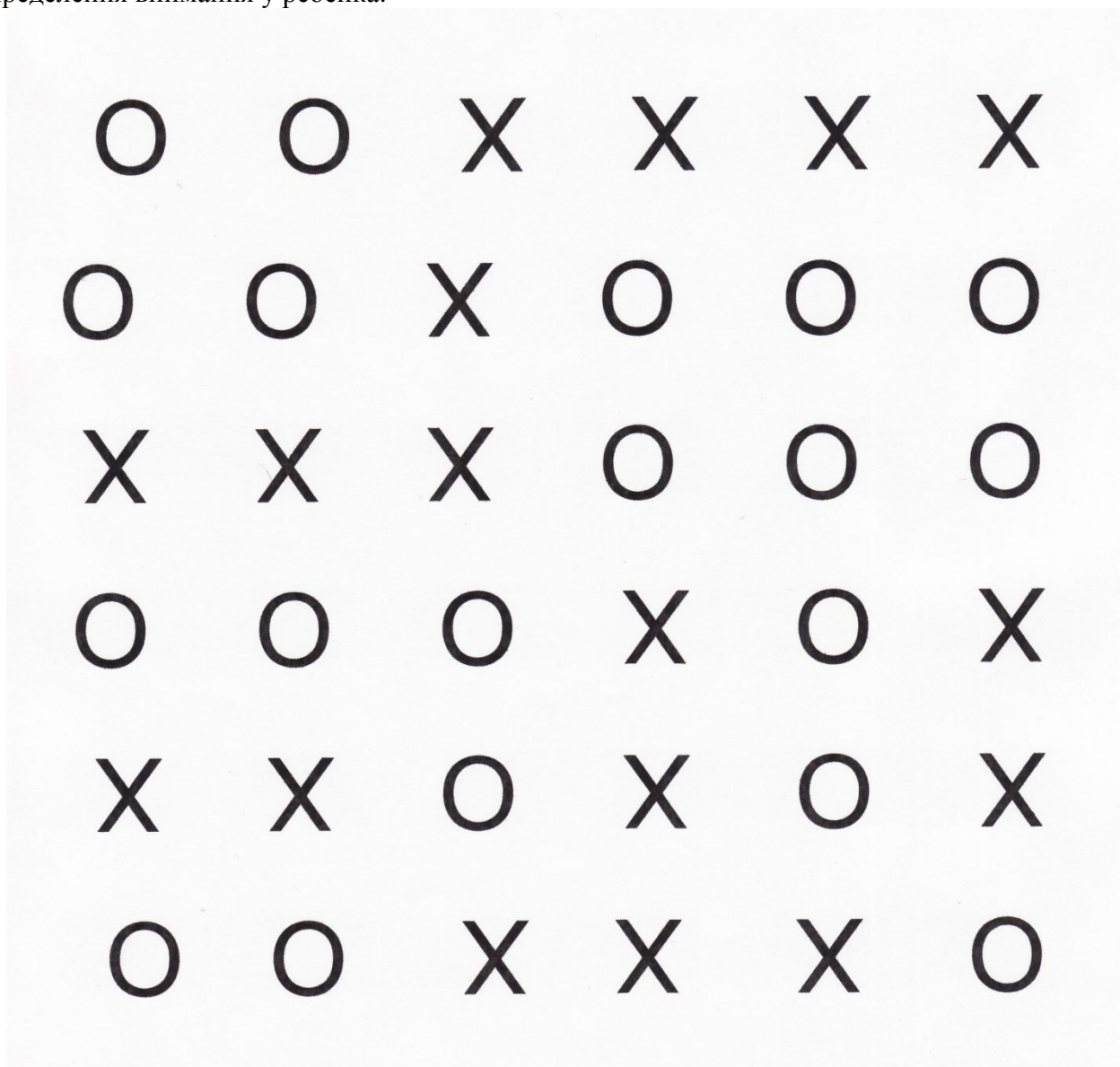
Входное диагностическое тестирование

Тест №1

«Беглый счёт»

Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся кружков и крестиков □ (всего 19 кружков и 17 крестиков), которые предлагается считать 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.

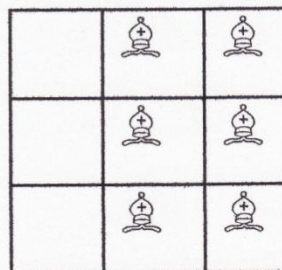
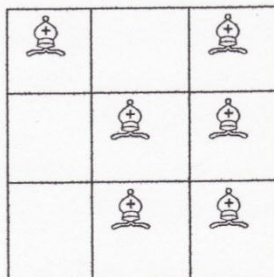
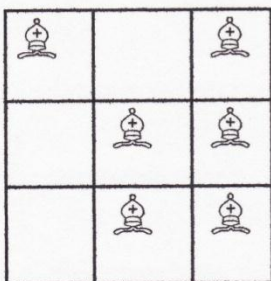
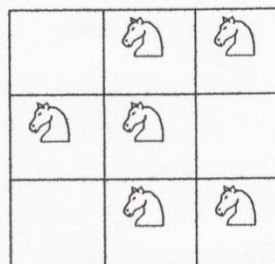
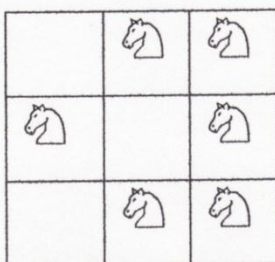
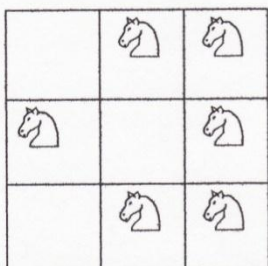
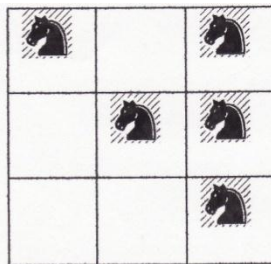
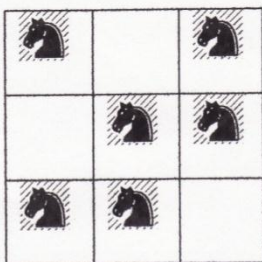
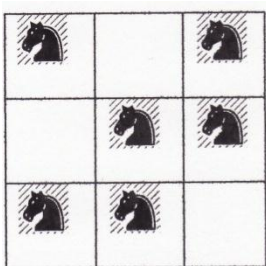


Тест № 2

«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 найти этот квадрат, и поставить 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 ребенок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребенок, 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.



«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 пользоваться.

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



«Разноцветные квадраты»

Данное тестирование составлено на основе цветового теста Люшера-Дорофеевой. Тест «Разноцветные квадраты» позволяет исследовать психофизиологическое состояние ребенка и сделать диагностику эмоционального настроя и уровень внутренней активности детей во время прохождения испытуемыми данного тестирования.

Для проведения теста каждому ребенку необходимо иметь три цветных карандаша: красный, синий и зеленый.

Раздаточным материалом для тестирования служит лист, на котором изображены два ряда по три одинаковых квадрата.

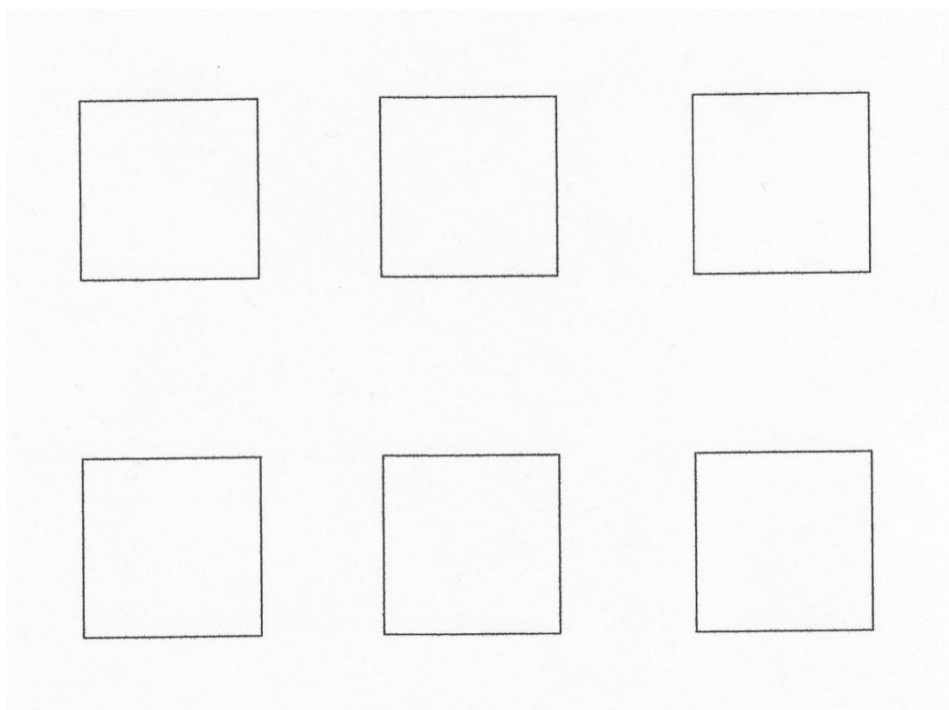
Для выполнения теста необходимо, чтобы верхний ряд квадратов был раскрашен так, чтобы каждый из них оказался раскрашенным только в один цвет – каждый квадрат в ряду может быть или только красный, или только зеленый, или только синий. Обязательным условием является то, чтобы все квадраты должны были разного цвета.

После выполнения ребенком раскрашивания верхнего ряда квадратов, ему дается новое задание, которое заключается в просмотре ребёнком раскрашенного им ряда. На данном этапе тестирования педагог предлагает ребёнку подумать нравится ли ему такое расположение квадратов по цвету. Хочет ли ребёнок его изменить, или оставить все по-прежнему. Второй ряд квадратов раскрашивается ребёнком произвольно (как захочет).

Таблица интерпретации результатов (на основе разработки Дорофеевой)

Цветовая формула	Функциональное состояние	Описание функционального состояния
К - С - З	Функциональное напряжение (ФН)	Состояние настороженности, которому свойственны ориентировочные эмоции, повышение внимания, активность; это состояние является оптимальным вариантом реагирования функциональной системы.
С - К - З	Функциональное расслабление (ФР)	Спокойное, устойчивое состояние, самое оптимальное для различных видов деятельности, не требующих напряжения; это состояние свидетельствует об отсутствии выраженных переживаний.
С - З - К	Функциональное возбуждение (ФВ)	Доминирование положительных эмоций - от переживания чувства удовлетворения до восторга, ликования.
К - З - С	Функциональное торможение (ФТ)	Состояние является следствием неудовлетворения потребностей (и полярно состоянию функционального возбуждения). Оно свидетельствует о доминировании отрицательных эмоций (печаль, тоска); диапазон изменений - от состояния грусти до подавленности, от озабоченности до тревоги, перенапряжения всех систем организма.
З - С - К	Состояние аффективного возбуждения (АВ)	Активные аффекты с диапазоном изменения эмоций от переживания чувства нетерпения, возмущения до гнева, ярости.
З - К - С	Состояние аффективного торможения (АТ)	Доминирование сильных отрицательных эмоций с диапазоном от состояния растерянности, психического дискомфорта до страха.

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 ребёнок откажется от занятий шахматами, если интеллектуальная деятельность вызывает у него сильный внутренний дискомфорт.



Диагностическая карта уровня готовности к занятиям шахматами

Педагог:

Вид диагностики: входная (форма-тестирование для 1 го года обучения)

Группа №

Фамилия Имя	Внимание	Образное мышление	Утомляемость	Эмоциональный настрой	Результаты тестирования по каждому учащемуся			Средний показатель результатов тестирования
					Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	
Итого в %: 10 чел. – 100% 1 чел. = 10 %								

Высокий уровень - В; Средний уровень - С; Низкий уровень - Н.

Диагностическая карта определения уровня освоения тем программы.

Наименование объединения _____
 Педагог _____
 Вид диагностики _____
 Год обучения _____ Группа № _____

№ п/п	Знания и умения / учащиеся	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	10 чел. – 100% 1 чел. = 10 % Итого в %:					
																	В.у.		С.у.		Н.у.	
																	С	К	С	К	С	К
1	Хорошо знать все ходы фигур																					
2	Знать шахматную нотацию																					
3	Знать сравнительную ценность фигур																					
4	Знать что такое «ШАХ», «МАТ», «ПАТ».																					
5	Знать общие принципы игры в начале партии																					
6	Знать правила поведения во время игры																					
7	Уметь ставить «МАТ» тяжелыми фигурами																					
Знать и уметь использовать тактические удары:																						
8	Связка																					
9	Двойной удар																					
10	Открытый шах																					
11	Двойной шах																					
12	Знать, как играть после дебюта																					
13	Знать простейшие правила игры в эндшпиле																					
14	Уметь играть шахматную партию																					

Знает и умеет: отлично - 5; хорошо - 4; удовлетворительно - 3; В.У. – высокий уровень; С.У. – средний уровень; Н.У. – низкий уровень; С – середина года; К – конец года.

Диагностическая карта уровня результативности конкурсов решения задач

Наименование объединения _____

Педагог _____

Вид диагностики _____

Год обучения _____ Группа № _____

№№ конкурсов и набранные очки																
		№ 1	№ 2	№ 3	№ 4	№ 5	Сумма за 1-е полугодие	№ 6	№ 7	№ 8	№ 9	№ 10	Сумма за 2-е полугодие	Общий итог	Место	
Фамилия участников																
10 чел. – 100% 1 чел. = 10 %	Итого в %	высокий уровень критерии оценки														
		средний уровень критерии оценки														
		низкий уровень критерии оценки														

Высокий уровень - В ; Средний уровень - С ; Низкий уровень - Н

Таблица результатов турнира
Турнир №

участники	разряд	№ п/п	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	очки	место
		1	■																
		2		■															
		3			■														
		4				■													
		5					■												
		6						■											
		7							■										
		8								■									
		9									■								
		10										■							

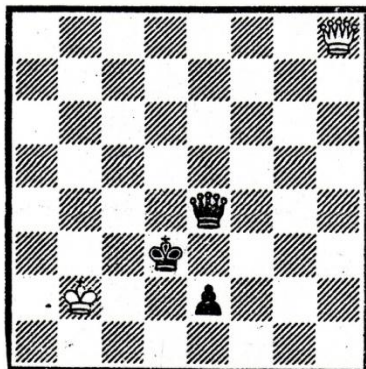
Главный судья:

ВАРИАНТ ЗАДАНИЙ КОНКУРСА РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ

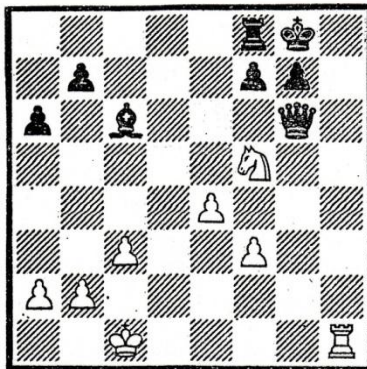
Тема: Мат в один ход.

Задачи низкого уровня сложности

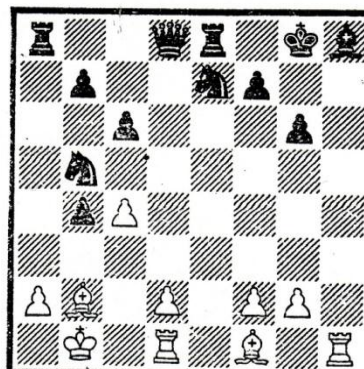
1



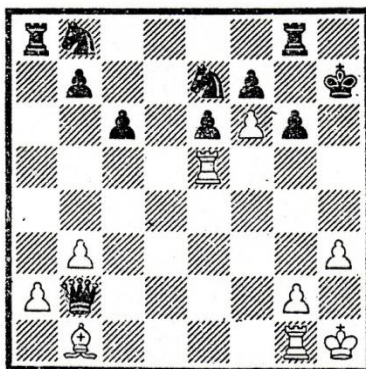
2



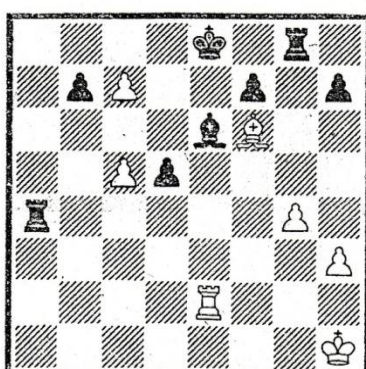
3



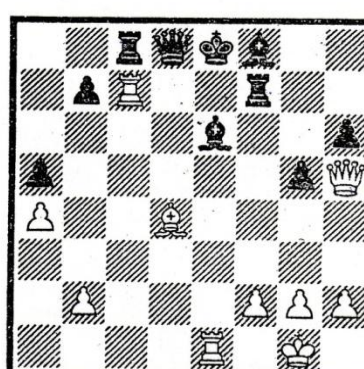
4



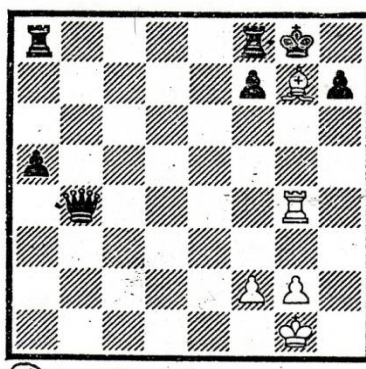
5



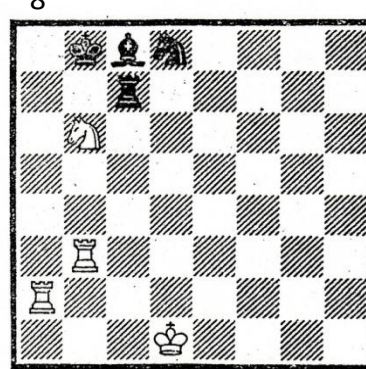
6



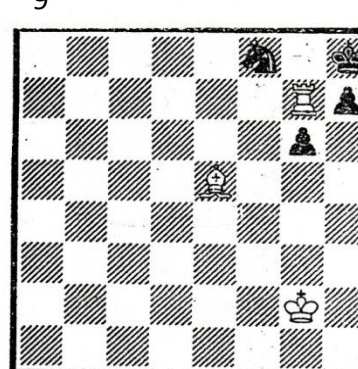
7



8



9

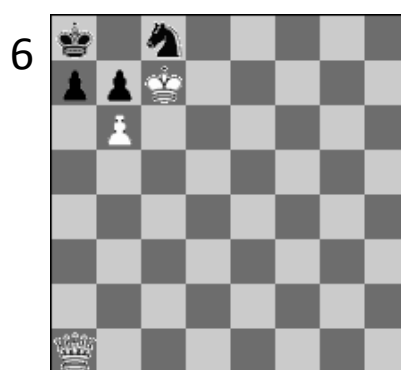
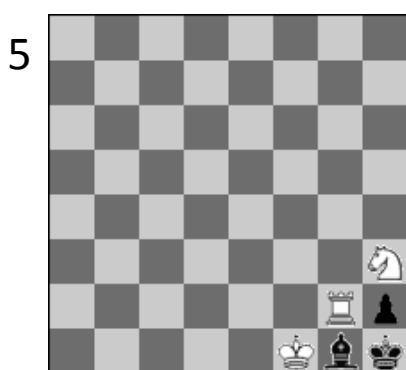
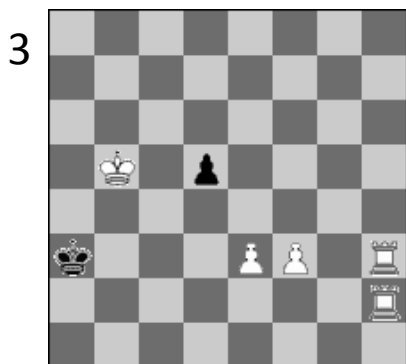
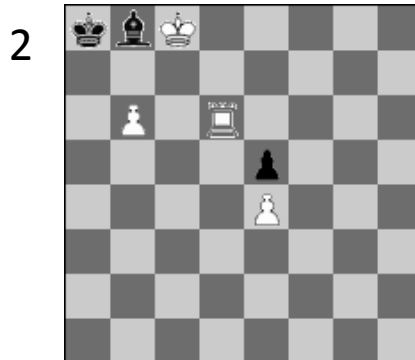
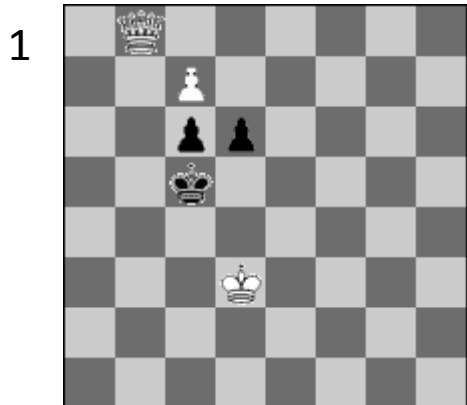


Во всех заданиях ход белых.

ВАРИАНТ ЗАДАНИЙ КОНКУРСА РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ

Тема: Мат в два хода

Задачи среднего уровня сложности

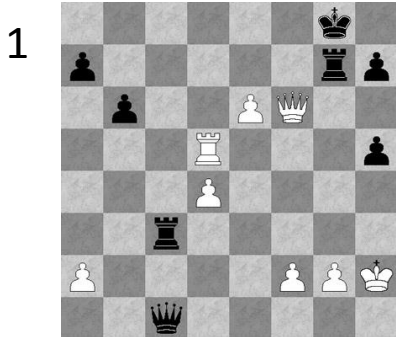


Во всех задачах ход белых

ВАРИАНТ ЗАДАНИЙ КОНКУРСА РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ

Задание: Найди лучшее продолжение.

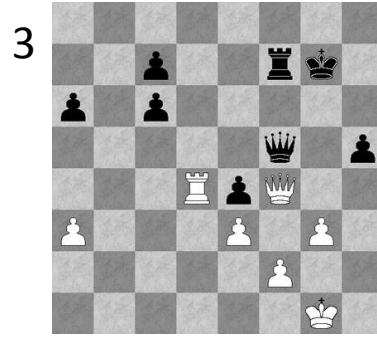
Задачи высокого уровня сложности.



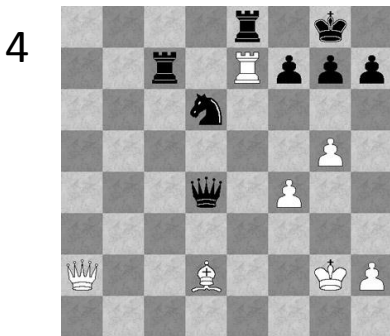
Ход черных



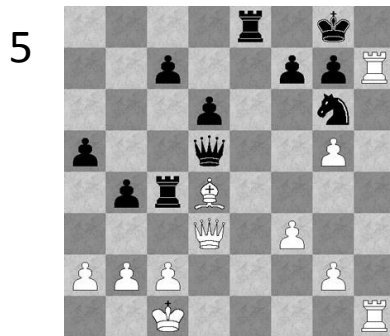
Ход чёрных



Ход чёрных



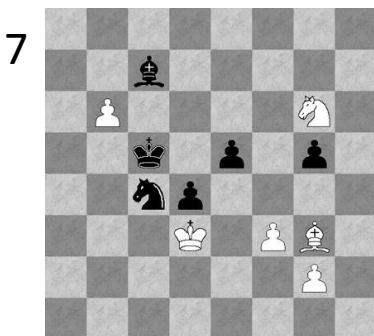
Ход белых



Ход белых



Ход белых



Ход чёрных



Ход белых



Ход чёрных

Аннотация к входному диагностическому тестированию.

Диагностическое тестирование может проводиться педагогом при зачислении детей на первый год обучения с целью определения способности ребёнка к аналитическому мышлению, выявления интеллектуального уровня развития учащихся, а так же уровня внимательности и эмоциональности детей. Она представляет собой комплекс психологических методик, позволяющих выявить потенциал детей к обучению игре в шахматы.

Если испытуемый не справился с заданиями или справился частично, в этом случае занятия шахматами рекомендуются для развития умения анализировать, но при щадящих условиях, со сниженным объемом нагрузки.

Аннотация к диагностической карте определения уровня освоения тем программы.

Для фиксации результатов диагностики разработана диагностическая карта. Она представляет собой бланк, на котором построена таблица, критериями которой является уровень освоения разделов учебно-тематического плана. По знаниям и умениям, которыми овладевает обучающийся в ходе освоения разделов, определяется уровень освоения программы (высокий – В; средний – С; низкий – Н). Для большей наглядности используется цветопись: высокий уровень – красный цвет, средний уровень синий цвет, низкий уровень – зелёный цвет.

Диагностика может проводиться 2 раза (в конце первого полугодия и в конце года), а так же – по результатам освоения каждой темы программы.

Аннотация к диагностической карте уровня результативности конкурсов решения задач.

Помимо диагностической карты, разработанной педагогом, необходимым условием выявления результативности данной программы является таблица результатов конкурсов решения задач. В данной таблице педагогом фиксируются набранные очки обучающихся по итогам конкурсов решения задач, где прописывается сумма очков за первое полугодие, сумма очков за второе полугодие, общий итог и место занятое учениками (I, II, III). Таким образом, определяется уровень освоения программы (высокий – 6,5; средний – 4,3; низкий – 1,2).

Для фиксирования решённых учеником задач в программе «Шахматы» используется тетрадь учёта решённых задач.

Аннотация к тетради учёта решённых задач.

Данная тетрадь является основным критерием заполнения сводных таблиц, результатов конкурсов решения задач, рассматривается как форма постоянного контроля. Она представляет собой тетрадь с таблицей, состоящей из двух граф: Ф.И. учащегося и номер выполненных индивидуальных заданий.

Тетрадь результативности решения задач необходима педагогу, чтобы в ходе решения шахматных задач, выявить уровень освоения учащимися задач разного уровня сложности.

Аннотация к задачам разного уровня сложности.

В ходе занятия каждому ученику раздаются индивидуальные задания, которые соответствуют уровню развития каждого ученика. Задачи могут быть разделены на следующие уровни:

- низкий уровень - базовый уровень знаний и умений, который осваивает каждый ученик, обучаясь по программе «Шахматы» (Приложение № 7, представляет один из многочисленных вариантов);
- средний уровень - представлены задачи более сложные, которые могут решать ученики, освоившие базовые знания и способные к решению более сложных заданий по какой-либо теме занятия (Приложение № 8, , представляет один из многочисленных вариантов);
- высокий уровень – задачи для детей с более развитым логическим мышлением, которые освоили два предыдущих уровня задач и стремятся к более сложным заданиям. (Приложение № 9, представляет один из многочисленных вариантов).

Примечание: решение задач по разным уровням сложности может быть использовано в качестве входной диагностики на 2, 3, 4 год обучения для определения уровня знаний и умений учащихся (Приложение № 7, 8, 9).

Аннотация к диагностической карте результатов участия в турнирах.

Турнирная таблица представляет собой бланк с построенной таблицей, где указывается фамилия и имя участника, разряд, наименование турнира, очки и место в данном турнире.

Турнирная таблица необходима педагогу для отслеживания результатов шахматных турниров. Фиксирование этих данных позволяет педагогу выявить динамику индивидуального турнирного опыта учащихся.