

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 60
(МАДОУ детский сад № 60)**

620025 г. Екатеринбург, переулок Утренний, 3 телефон/факс: 8 (343) 252-35-53
E-mail: madou60.or@ yandex.ru http://60.tvoysadik.ru

Принята:
Педагогический совет МАДОУ
детского сада № 60
Протокол № 2 от 15.11.2017

Утверждена:
Заведующий МАДОУ детского сада № 60
Пантюхина В.В.



**Дополнительная общеобразовательная
программа детей и взрослых –
дополнительная общеразвивающая
программа
«Волшебные шашки»**

для детей 6-7 лет

срок реализации 1 год

**Составитель: Новойчик М.В.
воспитатель,
1 квалификационная категория**

Екатеринбург

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
2. Объем образовательной деятельности.....	7
3. Содержание программы.....	7
4. Планируемые результаты.....	12
5. Организационно-педагогические условия.....	14
6. Учебный план	16
7. Календарный учебный график.....	16
8. Рабочие программы.....	17
8.1. Рабочая программа по ознакомлению с историей происхождения шашек «Знакомство».....	17
8.2. Рабочая программа по обучению игре «Русские шашки».....	26
8.3. Рабочая программа по обучению игре «Шиворот навыворот» (игра в поддавки).....	34
8.4. Рабочая программа по обучению игре «Встань в линию».....	36
8.5. Рабочая программа по обучению игре «Уголки».....	37
9. Оценочные и методические материалы.....	41
9.1. Оценочные материалы.....	41
9.2. Методические материалы.....	44
10. Работа со взрослыми.....	45
11. Литература.....	46
12. Приложение.....	47

1. Пояснительная записка

Актуальность программы:

Необходимость разработки и внедрения предлагаемой программы в образовательный процесс обоснована тем, что в нашей стране шашечная игра пользуется большой популярностью, правила просты и общедоступны. Родители воспитанников детского сада заинтересованы в обучении детей игре в шашки, но не всегда могут уделить детям время для игры. Литературы по обучению детей дошкольного возраста игре в шашки недостаточно. Конечно, и педагоги, и родители учат детей играть в шашки, но допускают, на мой взгляд, одну ошибку: с первых занятий учат ребят расставлять все шашки и показывают ходы. В результате чего дети усваивают основные правила игры: ход шашек и дамек, бой одной или нескольких шашек, но не умеют продумывать свои действия на несколько ходов вперед, плохо ориентируются на шашечной доске, не умеют читать диаграммы, просчитывать комбинации партий. В образовательных учреждениях города и области занятия шашками носят разовый характер (соревнования в группах, турниры в детских садах). Поэтому, для последовательной и планомерной работы по основам шашечного искусства необходима программа дополнительного образования, предполагающая реализацию цикла обучающих занятий.

Новизна программы:

Дополнительная общеобразовательная программа детей и взрослых «Волшебные шашки» предполагает применение методики обучения игре в шашки на основе игровой мотивации дошкольников, разработанной в процессе авторского педагогического опыта. Во-первых, на занятие всегда приходит один и тот же герой – Филя, который готовит им сюрпризы, рассказывает сказки, загадывает загадки, обучает ребят игре. Во-вторых, несколько занятий посвящается знакомству с шашечной доской (показ, рассматривание, рисование доски, составление доски из карточек-линий, изучение горизонтальных и вертикальных полей шашечной доски). В-третьих, на мой взгляд, самое главное, обучение начинается с игры с использованием одной шашки (как можно пройти на дамочное поле и не встретиться с шашкой соперника?). Постепенно добавляется 1-2 шашки и предлагаются различные задания, знакомство с диаграммами. Таким образом, у детей развивается познавательная активность, образное и аналитическое мышление, пространственное воображение, расширяется кругозор. Ребенок может сам организовать партнеров по деятельности, усваивает основы культуры поведения в игре, использует деловую, познавательную и личностную формы общения. Играя, дети и взрослые познают окружающий мир, тренируют в нужном направлении детские эмоции и ряд других душевных качеств (умение сдерживаться, рассуждать при выборе нужного хода в сложившейся игровой ситуации). Игра позволяет ребенку осознать, что и в реальной жизни есть определенные правила, которые мы должны соблюдать. Немаловажным является то, что в игре происходит сплочение детского коллектива и эмоциональное сближение

членов семьи. Можно смело сказать о плодотворном сотрудничестве: ребенок-сверстник – родитель – педагог.

Цели программы:

- раскрытие интеллектуального и волевого потенциала личности воспитанников в процессе обучения игре в шашки;
- организация досуга и развитие творческого потенциала через игру в шашки.

Задачи программы:

Образовательные:

- обучение технике игры в шашки;
- ознакомление детей с теорией шашечной игры.

Развивающие:

- активизация мыслительной деятельности дошкольников: тренировка логического и стратегического мышления, памяти и наблюдательности;
- развитие умственных способностей: умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образного и аналитического мышления;
- обучение умению ориентироваться на плоскости.

Воспитательные:

- воспитание отношения к шашкам как к серьезным и полезным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- воспитание настойчивости, целеустремленности, уверенности и воли к победе;
- выработка у воспитанников умения применять полученные знания на практике.

Отличительная особенность программы:

Отличительной особенностью данной программы является акцентирование внимания на подготовку детей старшего дошкольного возраста, начинающих с «нуля», ориентация на изучение основ игры в шашки. Программа направлена на формирование общей культуры дошкольников и развитие интереса к игре в шашки как к интеллектуальному досугу, развитие интегративных качеств, обеспечивающих социальную успешность, формирование предпосылок учебной деятельности, сохранение здоровья детей дошкольного возраста в соответствии с ФГОС ДО к выпускнику детского сада. Содержательная связь тематического плана программы позволяет педагогу интегрировать образовательное содержание при решении воспитательно-образовательных задач (развитие любознательности, познавательных способностей для удовлетворения индивидуальных склонностей и интересов, успешной социализации в современном мире), что дает возможность развивать в единстве познавательную, эмоциональную и практическую сферы личности ребенка.

Принципы программы:

Одним из главных принципов, на которых базируется данная программа, является *принцип развития*. Развитие понимается как появление у ребенка нового отношения к миру, себе и другим людям, новых способностей, желаний, интересов и побуждений к действию, освоение новых способов деятельности. Всё это находит свое отражение в детской инициативности и самостоятельности, в том, что ребенок сам к чему-то стремится, старается достичь результата.

При разработке программы автор следовала гуманистическим традициям, заложенным в трудах таких известных отечественных психологов и педагогов, как К. Д. Ушинский, А. С. Симонович, Е. Н. Водовозова, Е. И. Тихеева, Л. К. Шлегер, В. А. Сухомлинский, А. В. Запорожец, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов. В этих трудах утверждается важный педагогический *принцип самоценности* каждого возраста, исходя из которого каждый период детства рассматривается, не как подготовка к будущей жизни, а как настоящая, яркая, самобытная, неповторимая жизнь. С этих позиций, решение образовательных задач в детском возрасте должно опираться на характерный для каждого возрастного этапа виды детской деятельности и общения со взрослым.

Ценность детства заключается в том, что оно позволяет ребенку в совместных со взрослыми занятиях осуществлять разные виды свободной деятельности - играть, рисовать, слушать сказки и рассказы, конструировать, общаться со взрослым. Эти виды деятельности, не предполагающие выполнения каких-либо жестких правил и норм, ребенок осуществляет по собственному желанию, сам процесс их выполнения и их итоги радуют детей. Но вместе с тем, многообразие этих видов дает детям достаточно много знаний, умений и навыков, а главное - развивает их чувства, мышление, воображение, память, внимание, волю, нравственные качества, тягу к общению со сверстниками и взрослыми.

Как известно, игра является универсальным методом воспитания и обучения дошкольников. Любая игра обладает комплексным воспитательным воздействием и приносит эмоциональное удовлетворение ребенку. Игра, основанная на свободном взаимодействии взрослого с детьми и самих детей друг с другом, позволяет ребенку проявить собственную активность, наиболее полно реализовать себя. *Опора на игровые методы* – один из важных принципов программы. В ней игра выступает в качестве основной формы обучения и организации детской жизни в дошкольном учреждении.

Следующий основополагающий принцип программы – принцип *личностно-ориентированного взаимодействия* взрослых с детьми. Личностно-ориентированное взаимодействие предполагает создание условий для эмоционального благополучия каждого ребенка, уважение к его интересам и потребностям, предоставление права на реализацию своей индивидуальности. В соответствии с принципом личностно-ориентированного взаимодействия *основной задачей* программы является создание условий для формирования у ребенка уверенности в себе, доверия к миру, людям, инициативности и любознательности. Личностно-

ориентированное взаимодействие позволяет осуществлять индивидуальный подход в воспитании и обучении детей. В программе предусматривается предоставление каждому ребенку возможности выбора игр, материалов.

Следующий принцип, которому следует программа – *принцип интеграции содержания образования*. В соответствии с современными психолого-педагогическими представлениями, содержание образования детей должно быть не узко предметным, а интегрированным. Принцип интеграции предполагает сочетание и взаимопроникновение в педагогическом процессе разных видов детской деятельности. Это обеспечивает полноту реализации возможностей ребенка, целостность восприятия им окружающего мира, его всестороннее развитие.

Принцип *сотрудничества* позволяет создать в ходе образовательной деятельности атмосферу доброжелательности, эмоциональной раскрепощенности.

Принцип *преимственности* предполагает достижение согласованности в подходах к воспитанию и обучению ребенка в образовательном учреждении и семье. В данной программе содержатся методические рекомендации по организации взаимодействия педагогов и родителей. Игры и занятия, описанные в программе, легко могут быть организованы в домашних условиях.

В приложение программы входит теоретический блок материалов, который подкрепляется практической частью. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, логического мышления, памяти, речи, внимания; умению анализировать, обобщать и делать выводы. Примерные сценарии занятий, викторин и развлечений могут служить для разработки собственных сценариев на любую тему.

Дополнительная общеобразовательная программа детей и взрослых разработана в соответствии с:

- Федеральным законом РФ "Об образовании в Российской Федерации" № 273-ФЗ;
- Приказ от 30 августа 2013 года N 1014 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования»;
- Письмом Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844, приложением к письму «Примерные требования к программе дополнительного образования детей»;
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях. СанПиН 2.4.1.1249-03 (утв. Главным государственным санитарным врачом РФ 2013 г.);
- Уставом ДОУ.

2. Объем образовательной деятельности

Возраст детей, участников данной программы: 6 - 7 лет.

Сроки реализации данной программы: программа рассчитана на 1 год обучения.

Формы и режим занятий данной программы: коллективная по 6 - 10 человек, подгрупповая и индивидуальная в зависимости от темы занятия.

Объем образовательной нагрузки не превышает максимально допустимую санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами нагрузку. Время занятий: не более 25 - 30 минут в подготовительной к школе группе, 1 раз в неделю (30 занятий, 15 часов).

3. Содержание программы

Содержание общеобразовательной программы основывается на положениях культурно-исторической теории Л. С. Выготского и отечественной научной психолого-педагогической школы о закономерностях развития ребенка в дошкольном возрасте и обеспечивает в целом:

- сохранение и укрепление здоровья воспитанников;
- формирование у детей адекватной уровню образовательной программы целостной картины мира;
- интеграцию личности воспитанника в национальную, российскую и мировую культуру;
- формирование основ социальной и жизненной адаптации ребенка;
- развитие позитивного эмоционально-ценностного отношения к окружающей среде, практической и духовной деятельности человека;
- развитие потребности в реализации собственных творческих способностей.

Содержание образовательного процесса построено на чередовании различных видов деятельности (рассматривание, слушание, познавательные беседы, выполнение творческих заданий). По особенностям коммуникативного взаимодействия – игра, соревнования, развлечения. Предлагая выполнение задания в парах, учитываются симпатии дошкольников, уровень их игровых навыков, темперамент.

При приеме детей в шашечный кружок учитываются три момента:

- желание ребенка,
- способности ребенка,
- желание родителей.

Методы, в основе которых лежит способ организации образовательной деятельности:

1. *словесный* (устное изложение, беседа)
2. *наглядный* (показ иллюстраций, наблюдение, показ (исполнение) педагогом, работа по образцу и др.)
3. *практический* (упражнения, работа в парах)

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

1. *объяснительно-иллюстративный* - дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
2. *репродуктивный* – воспитанники воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
3. *частично-поисковый* - участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
4. *исследовательский* - самостоятельная творческая работа детей;
5. *проблемно-поисковый метод* (способствует достижению высоких результатов).

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

1. *фронтальный* - одновременная работа со всеми детьми;
2. *коллективный* - организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми;
3. *индивидуально-фронтальный* - чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
4. *групповой* - организация работы по малым группам (от 2 до 4 человек)
5. *коллективно-групповой* - выполнение заданий малыми группами, последующая презентация результатов выполнения заданий и их обобщение;
6. *в парах* - организация работы по парам;
7. *индивидуальный* - индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Приёмы организации учебно-воспитательного процесса:

- дидактические игры, упражнения;
- показ иллюстраций;
- показ (исполнение) педагогом;
- игровое общение (диалог) - (способствуют возникновению и проявлению активности, стимулирующей познавательную активность);
- устное изложение, беседа;
- игры-конкурсы; соревнования;
- игры-путешествия;

– интеллектуальные (викторины) игры.

Руководство детской шашечно-игровой деятельностью осуществляется на основе сотрудничества, при этом учитываются цели и задачи самого ребенка, его способности и потенциальные возможности.

Выигрыш или проигрыш в игре стимулирует познавательную деятельность детей, желание узнавать новое, расширять свой кругозор. Работа в кружке предусматривает совместную деятельность детей, что положительно влияет на развитие общения, так как возникает необходимость самостоятельно распределять между собой работу, обсуждать композицию, проявлять взаимопомощь для достижения положительного результата.

1. «Развитие мышления»

Мышление ребенка в возрасте 6-7 находится «в плену» его житейского опыта: он не может установить связи и отношения предметов логическим путем. Умение мыслить подразумевает: выделение существенных признаков предмета; синтез различных признаков в целое представление о предмете; сравнение предметов и выявление различий в них и т.д.

Задачи:

- Содействовать развитию наглядно-образного мышления;
- Развивать сообразительность, любознательность;
- Развивать мыслительные операции;
- Развивать логическое мышление.

2. «Развитие речи»

Речь – это не только средство общения, но и орудие мышления, творчества, носитель памяти, информации, средство самопознания и т.д.

Любой язык, несмотря на свои индивидуальные различия, имеет следующие компоненты: фонетика, лексика, грамматика. Когда мы говорим о развитии речи дошкольника, становление языковой системы которого еще не закончено, то понимаем под этим совершенствование всех указанных компонентов языковой системы.

Задачи:

- Расширять и активизировать словарный запас;
- Пополнять запас знаний и сведений;
- Развивать воображение, фантазию;
- Побуждать детей задавать вопросы на интересующие их темы.

3. «Развитие памяти»

Все виды памяти тесно взаимосвязаны между собой и не изолированы друг от друга. Экспериментально доказано, что человек может запомнить любой объем материала, однако извлечь его из памяти – лишь при внешнем стимулировании определенных зон головного мозга. Для детей более естественно запоминание материала, включенного в игровую деятельность.

Задачи:

- Развивать произвольную и произвольную память;
- Развить зрительную и слуховую память.

4. «Развитие внимания»

Уровень развития внимания во многом определяет успешность обучения ребенка в школе. Ребенок может долго на чем-то удерживать свое внимание, пока не угаснет интерес. Внимание и интерес неразделимы. Поэтому игры и упражнения по развитию внимания должны быть непременно интересны для ребенка. Но в дальнейшем, обучаясь в школе, ему придется выполнять ряд заданий, предполагающих удержание внимания волевым усилием. Поэтому для будущих первоклассников очень важно развитие произвольного внимания, которое развивается постепенно, по мере развития отдельных его свойств (объема, концентрации, распределения, переключения, устойчивости).

Задачи:

- Развивать сенсорное внимание;
- Развивать слуховое внимание;
- Развивать моторно-двигательное внимание.

5. «Содействие становлению учебной мотивации»

Существенный момент мотивационной готовности к школьному обучению – произвольность поведения и деятельности, т.е. возникновение у ребенка потребностей и мотивов такой структуры, при которой он становится способным подчинять свои непосредственные импульсивные желания сознательно поставленным целям.

Задачи:

- Развивать познавательные мотивы учения (пробуждать у ребенка познавательный интерес; расширять кругозор детей)
- Содействовать формированию мотива достижения по типу «стремление к успеху» (уважительно и внимательно относиться к потребностям и достижениям ребенка; эмоционально поощрять успехи ребенка и попытки овладеть чем-то новым)

Тематический план

Тема	Содержание работы	Период	Варианты мероприятий
Мониторинг	Диагностика уровня умений дошкольников играть в шашки.	с 3 по 10 октября	Заполнение персональных карт детей.
Знакомство	- Занятие № 1 «Сказка о происхождении шашек». (Краткая историческая справка о возникновении шашечной игры, шашечная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол. Правила игры в	с 13 октября по 5 декабря	игры-путешествия;

	<p>шашки).</p> <p>- Занятие № 2-5 «Волшебная доска» Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с), «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.). Изучаем правила игры.</p> <p>- Занятие № 6 Рисование шашечной доски с помощью линейки и карандаша на листе бумаги. Повторение правил игры в шашки: ловушки в начале партии. Дидактическая игра «Расставь на доске»</p> <p>- Занятие № 7 Индивидуальные и подгрупповые занятия. Изучение правил игры в шашки: правила взятия дамками в шашках.</p> <p>Игра: «Почтальон разносят «письма» по адресам» (где буква - название улицы, а цифра - «номер дома»)</p> <p>Повторение названий: горизонталь, вертикаль, диагональ.</p> <p>- Занятие № 8 «Путешествие» (фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шашечное поле: страну).</p>		
Игра «Русские шашки»	<p>- Занятие № 9 Дидактическая игра «Составь доску». Игра «Русские шашки». Изучаем правила игры: что считается победой в шашках.</p> <p>- Занятие № 10-13 Индивидуальные и подгрупповые занятия: решение диаграмм. Дидактическая игра «Чего не стало» или «Что изменилось».</p> <p>- Занятие № 14 Интеллектуальная разминка. Викторина по знанию правил игры в шашки.</p> <p>- Занятие № 15-16 «В царстве смекалки»: решение логических задач - шашечных этюдов.</p> <p>- Занятие № 17 – 18 Индивидуальные и подгрупповые занятия. Анализ сыгранных партий. Изучаем правила игры: ничья в шашках.</p> <p>- Занятие № 19 - 20 Парные игры детей. Решение диаграмм (Подмечаем, сравниваем, анализируем, обобщаем). Изучаем правила игры: треугольник Петрова.</p> <p>- Занятие № 21 Выкладывание шашечного замка из геометрических фигур на плоскости. Индивидуальные игры с отдельными детьми.</p> <p>- Занятие № 22 - 24 Парные игры детей. Индивидуальные игры с отдельными детьми. Решение шашечных задач.</p>	с 8 декабря по 5 апреля	<p>«В царстве смекалки»;</p> <p>Викторина;</p> <p>Игры-соревнования ;</p> <p>Открытое занятие для родителей;</p>
Игра «Шиворот навыворот» (игра в поддавки)	<p>- Занятие № 25 – 26 «Шиворот – навыворот» (игра в поддавки) Индивидуальные игры с отдельными детьми. Парные игры детей.</p>	с 7 апреля – по 18 апреля	«В царстве смекалки»
Игра «Встань в линию»	<p>- Занятие № 27-28 «Встань в линию» (знакомство с новой игрой в шашки) Индивидуальные игры с отдельными детьми. Парные игры детей.</p>	с 21 апреля – по 10 мая	игры-соревнования ;
Игра «Уголки».	<p>- Занятие № 29 «Уголки» (знакомство с новой игрой в шашки)</p> <p>- Занятие № 30 Индивидуальные игры с отдельными детьми. Парные игры детей.</p>	с 12 мая – по 23 мая	интеллектуальная игра
Мониторинг	Диагностика уровня умений дошкольников играть в	с 24 мая – по	

	шашки	31 мая	
	Шашечный турнир «Юный шашист»		

4. Планируемые результаты освоения программы.

Планируемые результаты освоения детьми программы дополнительного образования описывают интегративные качества ребенка, которые он может приобрести в результате освоения Программы. К семи годам при успешном освоении Программы достигается следующий уровень развития интегративных качеств ребенка.

Интегративные качества	Планируемые результаты:
1. Физически развитый	Крупная и мелкая моторика хорошо скоординированы. Освоенные действия выполняются точно, быстро.
2. Любознательный, активный	Познавательная активность ярко проявляется как в совместной деятельности со взрослым, так в самостоятельной деятельности ребёнка. Четко прослеживаются познавательные интересы и предпочтения. Устойчивая любознательность проявляется в углублённом исследовании не только нового, но и уже известного. Проявляет активность при обсуждении вопросов, связанных с событиями, которые предшествовали и последуют тем, которые изображены в произведении.
3. Эмоционально отзывчивый	Переживает состояние эмоциональной комфортности от собственной активности и активности сверстников, взрослых, ее успешных результатов, сочувствует и сорадуется спортивным поражениям и победам.
4. Овладевший средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками	В общении преобладают конструктивные способы разрешения конфликта. Самостоятельно ориентируется на партнера (без указания и просьб взрослых и детей). Проявляет большую инициативность при общении и взаимодействии как со сверстниками, так и со взрослыми. Способен играть в коллективе: договариваться, распределять роли, справедливо организовать игру, контролировать себя и других детей в контексте общей цели, возникающих сложностей, гендерных и индивидуальных особенностей участников игры. Адекватно и осознанно использует разнообразные невербальные средства общения: мимику, жесты, действия.
5. Способный управлять своим поведением и планировать свои действия	Выделяет элементарные социальные нормы как правила своего поведения, в том числе в соответствии с гендерными эталонами. Замечает и негативно относится к их несоблюдению. Проявляет умения обсуждать построение поисковой или исследовательской деятельности, согласовывать способы совместного поиска и решения познавательных задач. Умеет сотрудничать на познавательном содержании. Охотно делится информацией со сверстниками и взрослыми. Расширяет собственные познавательные интересы и потребности за счёт познавательных вопросов.
6. Способный решать	Интеллектуальные задачи решает с использованием как наглядно-образных, так и элементарных словесно-логических средств. При

<p>интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту</p>	<p>решении личностных задач может самостоятельно ставить цели и достигать их. Умеет выполнять разные роли. Согласовывает свои действия с действиями партнеров по игре, помогает им при необходимости, справедливо разрешает споры. Рассказывает о собственном замысле, используя описательный рассказ о предполагаемом результате деятельности Расширяет самостоятельность в исследовательской деятельности. Выявляет и анализирует соотношение цели, процесса и результата. Устанавливает причинные зависимости на основе имеющихся представлений, классифицирует предметы по разным основаниям. Благодаря сформированному кругозору ставит интеллектуальные задачи по преобразованию объектов окружающего мира.</p>
<p>7. Имеющий первичные представления о себе, семье, обществе</p>	<p>Осознает некоторые собственные черты и качества (положительные и отрицательные), проявляющиеся в игре и влияющие на его процесс и результат. Рассказывает о своей семье (составе семьи, родственных отношениях и взаимосвязях, распределении семейных обязанностей, семейных традициях) ориентируясь на наглядность и по представлению.</p>
<p>8. Овладевший универсальными предпосылками учебной деятельности</p>	<p>Способен описывать процесс выполнения задания, проводить его самоанализ, давать самооценку результатов. Умеет деятельности действовать по собственному плану. Умеет действовать по указанию взрослого: выполнять инструкции, данные словесно. Выполняет графические диктанты; Умеет работать по правилу и образцу. Способен под руководством взрослого и самостоятельно оценить результат собственной деятельности, определить причины допущенных ошибок, наметить пути их исправления и добиться результата.</p>
<p>9. Овладевший необходимыми умениями и навыками</p>	<p>У ребенка сформированный интерес к шашкам как к спортивно-интеллектуальному досугу. Может создать новые ситуации игры, придумать варианты ходов, отталкиваясь от отдельных признаков действительности в сочетании с направленностью воображения на решение определенной творческой задачи; - подчинять свое воображение определенному замыслу, следовать заранее намеченному плану, внося в него некоторые коррективы.</p>

Формы проверки результативности занятий:

- Подготовка и проведение детьми «Минутки смекалки» на занятиях;
- Открытое занятие для родителей;
- Мониторинг;
- Информирование родителей о ходе образовательного процесса;
- Анкетирование родителей.

Форма подведения итогов реализации программы: шашечный турнир.

5. Организационно-педагогические условия

Для успешной реализации Программы должны быть обеспечены следующие организационно-педагогические условия:

- уважение педагогов к человеческому достоинству воспитанников, формирование и поддержка их положительной самооценки, уверенности в собственных возможностях и способностях;
- использование в образовательном процессе форм и методов работы с детьми, соответствующих их психолого-возрастным и индивидуальным особенностям;
- построение образовательного процесса на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребёнка и учитывающего социальную ситуацию его развития;
- поддержка педагогами положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей в разных видах деятельности;
- построение взаимодействия с семьями воспитанников в целях осуществления полноценного развития каждого ребёнка, вовлечение семей воспитанников непосредственно в образовательный процесс.

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, разрабатываемого дошкольным учреждением самостоятельно, и регламентируется расписанием занятий.

Учебный год начинается 1 октября. Продолжительность учебного года составляет 37 недель, продолжительность учебной недели – 5 дней, продолжительность занятия - раз в неделю по 30 минут. Продолжительность обучения: 1 год.

Организация образовательного процесса осуществляется в условиях кабинетной системы в соответствии с основными нормами техники безопасности и санитарно-гигиеническими правилами. Для реализации дополнительной общеобразовательной программы детей и взрослых «Волшебные шашки» предоставлен кабинет заместителя заведующего по ВМР, где созданы условия для образовательного процесса:

- Стол детский двух - местный (3 шт.);
- Стул детский (6 шт.);
- Шкаф для хранения игр и пособий (1 шт.);
- Шашечные доски (4шт);
- Наборы шашек (4шт);
- Наглядные пособия и дидактические материалы: (дидактические игры «Шахматный замок», «Сложи доску» - по диагонали, по буквенному ряду, по цифровому ряду; «Ракеты», «Прогуляйся по улице», пазлы; опорные схемы).

У педагога дополнительного образования, реализующего Программу, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для создания социальной ситуации развития воспитанников, соответствующей специфике дошкольного возраста. Данные компетенции предполагают:

- 1) обеспечение эмоционального благополучия каждого ребёнка посредством:
 - создания позитивного психологического и морально-нравственного климата в группе;
 - проявления чуткости к интересам и возможностям детей;
 - непосредственного общения с каждым ребёнком;
- 2) организацию конструктивного взаимодействия детей в группе в разных видах деятельности, создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности, материалов;
- 3) построение развивающего вариативного образования, ориентированного на зону ближайшего развития каждого воспитанника и учитывающего его психолого-возрастные и индивидуальные возможности и склонности;
- 4) открытый характер образовательного процесса на основе сотрудничества с семьями воспитанников.

Педагог дополнительного образования осуществляет дополнительное образование воспитанников в соответствии со своей образовательной программой, развивает их разнообразную творческую деятельность. Комплекдует состав воспитанников кружка, принимает меры по сохранению контингента воспитанников в течение срока обучения.

Обеспечивает педагогически обоснованный выбор форм, средств и методов работы. Выявляет творческие способности воспитанников, способствует их развитию. Оценивает эффективность обучения, учитывая овладение умениями, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса.

Обеспечивает охрану жизни и здоровья воспитанников во время образовательного процесса, а также соблюдение правил охраны труда и пожарной безопасности.

Педагог дополнительного образования, осуществляющий дополнительное образование воспитанников, должен знать:

- приоритетные направления развития образовательной системы РФ; законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность;
- возрастную и специальную педагогику и психологию; физиологию, гигиену;
- специфику развития интересов и потребностей воспитанников, основы их творческой деятельности;
- содержание учебной программы, методику и организацию дополнительного образования детей.

6. Учебный план.

№ п/п	Наименование темы	Общее кол-во занятий	Из них теории	Из них практики
1	«Знакомство».	8	1	7
			В начале занятия дается объяснение	
2	Игра «Русские шашки».	16	1	15
			В начале занятия дается объяснение, показ действий	
3	Игра «Шиворот навыворот» (игра в поддавки)	2		2
4	Игра «Встань в линию»	2		2
5	Игра «Уголки».	2		2
	Итого за год	30/15час	2/1час	28/14час

7. Календарный учебный график.

Содержание	Группа
	Подготовительная к школе группа
Количество возрастных групп	1
Начало учебного года	с 1 октября
Период каникул	25 декабря - 10 января
Окончание учебного года	30 мая
Продолжительность учебного года, всего, в том числе:	37 недель
1 полугодие	17 недель
2 полугодие	20 недель
Продолжительность учебной недели	5 дней
Объем недельной образовательной нагрузки	30 минут
Объем годовой образовательной нагрузки	900 минут/15часов
В 1 – ую половину дня	нет
Во 2 – ую половину дня	30 мин
Сроки проведения мониторинга	с 3 октября – по 10 октября с 23 мая – по 31 мая

8. Рабочие программы

8.1. Рабочая программа по ознакомлению с историей происхождения шашек «Знакомство»

Тематический план

№ п	Содержание	Количество занятий
1	«Сказка о происхождении шашек». (Краткая историческая справка о возникновении шашечной игры, шашечная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол.).	1
2	«Волшебная доска» Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с), «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.).	4
3	Рисование шашечной доски с помощью линейки и карандаша на листе бумаги. Дидактическая игра «Расставь на доске»	1
4	Игра: «Почтальон разносят «письма» по адресам» (где буква - название улицы, а цифра - «номер дома») Повторение названий: горизонталь, вертикаль, диагональ.	1
5	«Путешествие» (фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шашечное поле: страну).	1

Содержание темы: «Знакомство»

Цель: познакомить детей с историей возникновения Шашек: какие разновидности Шашек существуют.

История шашечной игры

Как и большинство настольных игр, шашки появились достаточно давно и во все времена пользовались немалой популярностью. Точной истории возникновения проследить не удастся, хотя при раскопках, которые проходили в Египте, была найдена древняя доска и набор из фишек двух разных цветов, которые отдаленно напоминали современный инвентарь. Согласно другой теории, шашки взяли свое начало от игры

"латрункули", которая была достаточно популярна в Риме. Правила практически полностью соответствовали современным шашкам, за исключением некоторых нюансов. Например, в этой игре не было возможности обратного хода, зато существовали аналоги дамок - ими считались фишки, которые перешли на территорию противника и тем самым получали некоторые преимущества перед остальными фигурами.



Игра Алькерк - предок шашек

Что касается происхождения, то здесь можно вспомнить и историю об игре "алькерк" - мавританской настольной версии, в которой присутствовало две армии по 12 шашек, а ход производился по пересечению клеток игрового поля.

Помимо теорий возникновения игры, которые имеют под собой определенные исторические факты, существует и легенда. В ней говорится о том, что шашки были придуманы греческим богом Гермесом, который благодаря партии, выиграл 5 дополнительных дней в году. После этого, они добавились к 360 дням, и получилась современная протяжённость года.

Когда говорится об истории, то зачастую упоминается рассказ о греческом воине Паламеде, который придумал игру подобную шашкам, чтобы убить скуку. Это было во времена десятилетней осады одного из городов. Преимуществом данной игры было то, что любой желающий мог в нее сыграть, используя доску или просто нарисовав игровое поле на земле.

Какая же из всех перечисленных теорий является правдивой и достоверной, установить так и не удалось, зато известно, что на территорию древней Руси шашки попали примерно в X веке нашей эры. При археологических раскопках были найдены наборы из натурального камня, глины и других доступных в то время материалов. Чуть позже, во времена правления Петра I, игра уже стала настолько популярна и известна, что для неё оборудовались отдельные комнаты. Позже

стали устраиваться турниры и соревнования, что еще больше укоренило этот вид развлечений.

Наиболее древние изображения игроков за игрой, определяемой как вариант шашек, имеются ещё в памятниках Древнего Египта. Народам, населявшим территорию нынешней России, шашки были известны ещё в III веке. Игра в шашки была широко распространена на территории всей Европы в Средние века.



Игра в шашки в семейном кругу [Луи-Леопольд Буальи](#) (1803)



[К. Гейслер](#). *Игра в шашки в России*. 1805г.

В XIX веке стали проводиться национальные чемпионаты по шашкам (в России с 1896 года, первый и бессменный чемпион С. А. Воронцов, неоднократные призёры А. И. и В. И. Шошины, Н. А. Кукуев и др.). В Великобритании и некоторых странах Британской империи проводились

соревнования по английским шашкам (чекерс). Во многих странах получили распространение 100-клеточные французские шашки, ставшие впоследствии международными.

С XIX века определяются Чемпионы мира по международным шашкам. Первый чемпионат мира по международным шашкам состоялся в 1894 году. Его выиграл француз Исидор Вейс, удерживавший своё звание в течение восемнадцати лет. Игра была наиболее распространена во Франции и Нидерландах, на протяжении почти шестидесяти лет представители этих стран становились чемпионами мира. Созданная в 1947 году Международная федерация шашек (ФМЖД) проводит с 1948 года чемпионаты мира, имеющие уже официальный статус. Чемпионаты мира среди женщин стали проводиться с 1973 года. В ФМЖД состоит 67 стран. За победу в поединке участникам записывают в таблицу очко, за ничью — пол-очка, за поражение — ноль.

Некоторые другие варианты игры. Известно несколько десятков разновидностей игры в шашки – как спортивных, так и «бытовых», в которые играют исключительно на досуге. Нередко эти игры носят «национально окрашенные» названия, но при этом могут активно культивироваться далеко за пределами исторической родины (к примеру, в испанские шашки играют в странах Южной Америки и Северной Африки, – отсюда, другое их название: алжирские).

В бразильских и канадских шашках игра идет по правилам международных шашек, но на досках, соответственно, 8×8 и 12×12 – и с другим числом шашек (12 – в бразильских и 30 – в канадских).

Целый ряд шашечных игр близок по сути к русским или международным шашкам и отличается от них лишь некоторыми особенностями в правилах хода и взятия. В чрезвычайно популярной в США игре чекерс используется такая же доска, как в русских шашках. Аналогична и первоначальная расстановка фигур. Основное отличие заключается в том, что простая шашка может бить только вперед, а дамка – ходить и бить лишь на одно поле (в любом направлении).

В чешских шашках простая шашка тоже может бить только вперед, при этом надо брать максимально возможное число неприятельских фишек, при наличии нескольких вариантов «побития» игрок выбирает любой из них, но в случае, если возможен удар и простой шашкой, и дамкой, бить надо обязательно дамкой.

Доска 8×8 – но повернутая на 90 градусов (относительно привычного нам положения) – используется и в итальянских шашках. Простая шашка не может бить назад (а также – дамку), а дамка может ходить лишь на одно поле. Игрок обязан бить максимальное число чужих шашек, а при количественно равных вариантах взятия – выбрать ход, позволяющий побить наибольшее число дамк.

Правила игры пул, чрезвычайно распространенной в США и ряде др. стран, очень похожи на русские шашки, главное отличие – в том, что простая шашка, дойдя до последней горизонтали при бое, не превращается в дамку.

Известно немало шашечных игр, имеющих более существенные отличия от «классических» шашек: по числу используемых фигур, по первоначальной их расстановке, правилам игры и пр. Так, в армянских и турецких шашках у соперников по 16 фишек, выстраиваемых в начале игры подряд в два ряда на 2-й и 3-й горизонтали («дамочные поля» остаются свободными). Шашки ходят на одну клетку вперед (по вертикали) или в сторону (по горизонтали), но не по диагонали. В этих же направлениях они берут неприятельские шашки. Ходить (бить) назад простая шашка не может. Дамки ходят в любом направлении – вперед и назад – на любое число полей. Взятие обязательно, – при этом действует правило большинства.

Во фризских (или немецких) шашках игра идет на 100-клеточной доске по правилам, во многом похожим на международные, но взятие в них возможно не только по диагонали, но также по вертикали и горизонтали. Нельзя ходить одной дамкой более трех раз подряд (если при этом не делается ударный ход, а также за исключением ситуаций, когда у игрока не осталось на доске других шашек, кроме этой дамки). Если соперники сделали 25 ходов дамками подряд и при этом не взяли ни одной чужой шашки, партия заканчивается вничью.

В старинной русской игре столбовые шашки (башни) все фишки остаются на доске до конца игры: побитую шашку ставят под бьющую. Образующиеся по ходу игры башни передвигаются по доске целиком, «подчиняясь» верхней шашке. Башня может пройти в дамки (в нее превращается только верхняя шашка). При взятии башни с нее снимают верхнюю шашку: фишка, находившаяся прежде под ней, становится теперь главной в этой башне.

В северных шашках, в отличие от традиционных русских, при взятии чужой дамки ее не снимают с доски, а заменяют простой шашкой. По правилам ставропольских шашек, можно играть и за противника, а в шашках-самоедах можно (и нужно) бить другую шашку независимо от ее цвета, т.е. и свою, и чужую.

В двухходовых шашках соперники делают по 2 хода подряд (что дает серьезное преимущество белым), а диагональные отличаются от классических русских первоначальной расстановкой фигур: они выстраиваются в противоположных углах доски на темных полях в три ряда так, что в первом (от угла) ряду оказывается 2 шашки, во втором – 4 и в третьем – 6.

В псковских и новгородских шашках игра ведется на гексагональной (6-угольной) доске. При этом новгородские шашки отличаются от псковских не только первоначальной расстановкой фигур и их количеством (соответственно, 8 шашек на малой доске и 15 – на большой у «новгородцев» и 13 и 24 – в псковских шашках), но и тем, что в игре участвуют три соперника.

В игре в невские шашки (она ведется на специальной доске) одновременно участвуют 4 человека, у каждого из которых по 6 шашек (разного цвета).

Некоторые шашечные игры принципиально отличаются от признанных «спортивных» сутью и целью игры. Так, в поддавках надо отдать все свои шашки (или сделать так, чтобы оставшиеся на доске оказались заперты). Суть игры в уголки – постараться быстрее соперника перевести все свои фишки, выстроенные квадратом в углу, в противоположный угол, по очереди передвигая шашки на ближайшие пустые клетки или «перепрыгивая» через соседние фишки, если за ними есть свободное поле (взятия шашек в этой игре нет).

В игре го-бан соперники, имея на руках по 12 шашек, ставят их по очереди (одну за одной) на любое поле доски, стараясь выставить 5 своих фишек в ряд по прямой линии (горизонтально, вертикально или по диагонали) – и не дать сделать это сопернику. Выставив на доску все шашки, они затем по очереди передвигают их (в любую сторону, но только на смежный квадрат, не занятый другой шашкой), стремясь все к той же цели. Каждая удавшаяся комбинация (в виде 5 шашек в ряд) приносит игроку очко. Тот, кто первым наберет 10 очков, побеждает в игре.

Белорусские шашки представляют собой одну из разновидностей «шахматно-шашечной» игры. У каждого игрока помимо 12 шашек, располагающихся на черных полях и передвигающихся, как в обычных шашках, есть 12 пешек, которые ходят по шахматным правилам (т.е. вперед), но бить при этом не могут, а лишь способствуют уничтожению (запиранию) чужих шашек и защите своих.

Некоторые шашечные игры носят имена своих создателей. Например, шашки Ласкера, придуманные чемпионом мира по шахматам в 1910-е на основе русских столбовых шашек. Игра идет на доске 7×7 на белых полях (угловые клетки на такой доске – белые). В шашках Вигмана у соперников по 24 фишки, располагающихся в три ряда на черных и белых полях и передвигающихся по диагонали. По сути, на доске одновременно разыгрываются две партии: на черных и белых полях. При этом действует правило двойного хода: игрок может дважды походить одной и той же шашкой, или сделать два хода подряд разными фишками.

Варианты шашек отличаются:

размерами доски — 12×12 (канадские), 10×10 (международные), 10×8 (80-клеточные), 8×8 (подавляющее большинство вариантов).

особенностями правил. К ним относятся:

- Ход черных первыми.
- Начальное расположение шашек. Возможно размещение по диагонали на чёрных или белых клетках (в испанских шашках), а также по горизонтали (в турецких шашках).
- Направление хода и взятия: по диагонали или по вертикали/горизонтали.
- Возможность или невозможность боя назад простой шашкой.

- Ход дамки на одну клетку или на любое количество клеток.
- Правила взятия: при наличии нескольких вариантов боя в одних видах шашек игрок может выбрать любой вариант, в других требуется брать наибольшее количество. В чешских шашках при возможности боя простой или дамкой нужно бить только дамкой.
- Правила превращения простой шашки в дамку: существуют различия в правиле превращения в дамку при прохождении дамочного поля во время взятия нескольких шашек противника. В одних правилах шашка, попавшая в середине хода на поле превращения, становится дамкой сразу же и может продолжать бить, как дамка, в других — простая становится дамкой только на следующем ходу, если предыдущий завершился на поле превращения.

Дамка ходит на любое количество клеток; простая шашка может бить назад

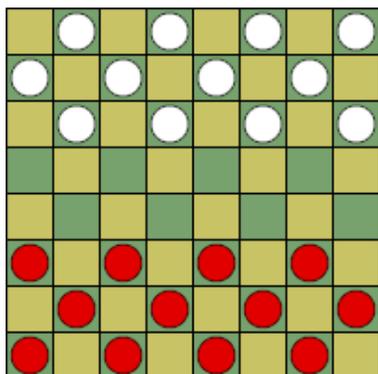
- Русские шашки
- Международные шашки
- Бразильские шашки
- Канадские шашки
- Пул чекерс

Дамка ходит на любое количество клеток; простая шашка не может бить назад

- Испанские шашки
- Португальские шашки
- Чешские шашки
- Турецкие шашки

Дамка ходит на одну клетку; простая шашка не может бить назад

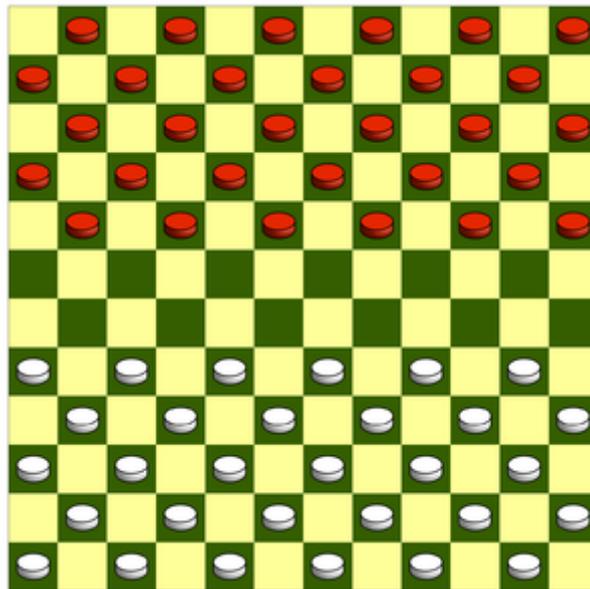
- Английские шашки (чекерс)
- Итальянские шашки



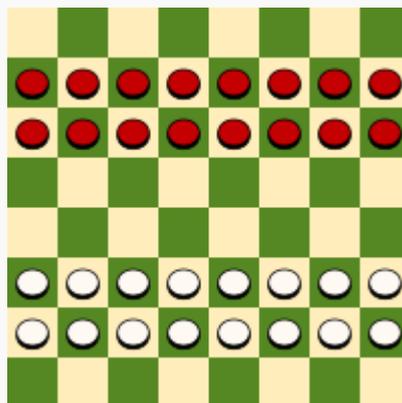
Начальное положение в чекерсе (английские шашки)



Начальная позиция в итальянских шашках



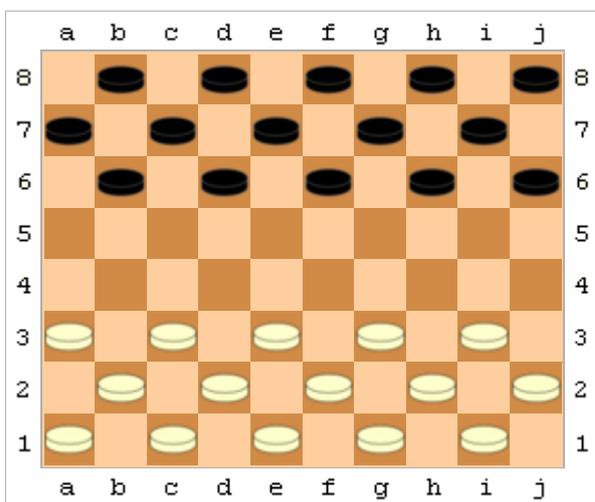
Начальное положение в канадских шашках



Начальная позиция в турецких шашках



Позиция в столбовых шашках



Начальная позиция в 80-клеточных шашках.

Шашечные термины

Дамочные поля — поля, находящиеся в последних горизонтальных рядах шашечной доски.

Дамка — шашка, достигшая дамочных полей.

Простая — обычная шашка (не дамка).

Ход — передвижение шашки с одного поля на другое.

Прходная шашка — шашка, которой обеспечен проход в дамки.

Прорыв — стратегический приём, позволяющий прорваться в дамки.

Тихий ход, или *темп* — простое перемещение шашки.

Ударный ход, *взятие*, или *бой* — ход, сопровождающийся взятием шашки противника.

Турецкий удар — правило взятия, при котором уже побитая, но не снятая с доски до окончания взятия шашка останавливает бьющую шашку.

Размен — ситуация, при которой в результате обмена ударами соперники теряют одинаковое количество шашек.

Дебют — начальная стадия партии, во время которой соперники стремятся наилучшим образом развить свои силы.

Миттельшпиль — срединная часть партии (обычно после 7-12 ходов), в которую она переходит после дебютной части.

Эндшпиль — заключительная стадия партии, в которую она переходит после миттельшпиля.

Гамбит — дебют с жертвой шашки.

Цугцванг — позиция в шашечной партии, когда любой ход ведёт к ухудшению.

Жертва — добровольное предоставление противнику материального преимущества для получения позиционного преимущества или проведения комбинации.

Оппозиция — противостояние белых и чёрных простых шашек на одной вертикали.

Термины, применяемые в русских шашках:

Большая, или главная дорога — самая большая диагональ на шашечной доске (a1-h8).

Двойник — две параллельные диагонали a7-g1 и b8-h2, пересекающие большую дорогу.

Тройник — диагонали a3-f8 и c1-h6, находящиеся по обе стороны большой дороги, и две маленькие диагонали a3-c1 и f8-h6, их соединяющие.

Косяк — связанные между собой диагонали e1-a5-d8-h4-e1.

Бортовые поля — крайние вертикальные поля шашечной доски.

Бортовые шашки — шашки, занимающие бортовые поля шашечной доски.

Поддача — преднамеренная постановка шашки под удар.

Запирание — положение, при котором одна или несколько шашек одной из сторон закрыты шашками соперника и не могут сделать ход.

Отсталая (слабая) шашка — шашки a1 и h2 у белых, и a7 и h8 у чёрных (в начальной позиции).

Петля — приём ловли дамки.

Распутье — положение, в котором простая шашка, достигшая препоследнего ряда, должна следующим ходом избрать поле превращения в дамку. Обычно термин употребляется в том смысле, что любое превращение не спасает от поражения.

Решето — расположение шашек, при котором между ними имеются свободные поля.

Самообложение — положение, в котором собственные шашки ограничивают действие своих сил.

Связка — положение, в котором одна или несколько шашек сковывает силы соперника.

Треугольник Петрова — расположение шашек на доске при ловле тремя дамками одной дамки противника.

8.2. Рабочая программа по обучению игре «Русские шашки»

Тематический план

№ п	Содержание	Количество занятий
1	Дидактическая игра «Составь доску». Игра «Русские шашки». Изучение правил игры: расстановка шашек, ход и бой шашек. Закрепление диагоналей.	1
2	Дидактическая игра «Чего не стало» или «Что изменилось». Изучение правил игры: ходы шашек и дамочек, взятие, выигрыш. Индивидуальные и подгрупповые занятия.	2
3	Интеллектуальная разминка. Викторина по знанию правил игры в шашки. Индивидуальные и подгрупповые занятия.	1

4	«В царстве смекалки»: решение логических задач - шашечных этюдов.	2
5	Индивидуальные и подгрупповые занятия. Анализ сыгранных партий. Изучаем правила игры: ничья в шашках, шашечная нотация и запись партии.	2
6	Парные игры детей. Решение диаграмм (Подмечаем, сравниваем, анализируем, обобщаем). Изучаем правила игры.	2
7	Выкладывание шашечного замка из геометрических фигур на плоскости. Индивидуальные игры с отдельными детьми. Парные игры детей.	1
8	Парные игры детей. Индивидуальные игры с отдельными детьми. Решение шашечных задач.	2

Содержание: игра «Русские шашки»

Шашки, вид спорта, настольная игра между двумя соперниками специальными круглыми фишками (которые тоже называются шашками) на доске, разделенной на клетки-поля, попеременно окрашенные в темные и светлые цвета. Цель игры – взять все шашки соперника или создать положение, при котором у оставшихся на доске чужих шашек не будет возможности для хода.

Существует немало (национальных) разновидностей шашечной игры, отличающихся друг от друга размерами (количеством клеток-полей) и – реже – формой доски, числом используемых фишек и их начальной расстановкой, правилами хода и взятия и пр. Наиболее распространены игры на 64 и 100 клетках.

Помимо очных соревнований по «классическим» шашкам, проводятся турниры по заочной игре (по переписке, по электронной почте, по телефону), по молниеносным и быстрым шашкам, по составлению и решению шашечных композиций.

Правила игры в русские шашки

1. Шашечная доска



Шашечная доска состоит из 64 одинаковых квадратов, попеременно светлых (белых) и темных (светло-коричневых) полей. Игра ведется только по темным полям. Шашечная доска располагается между партнерами таким образом, чтобы слева от играющего находилось темное угловое поле.

В официальных соревнованиях должна применяться доска, отвечающая следующим требованиям:

- иметь игровую поверхность от 40 до 45 см;
- поверхность доски не должна быть блестящей, она должна быть матовой;
- чередование светлых и темных полей должно быть отчетливым, цвет их не должен быть слишком бледным и не должен сливаться с цветом шашек.

2. Наименование диагоналей шашечной доски

Картинка (см. выше)

- Косой ряд полей от одного края доски до другого образует диагональ.
- Диагонали, упирающиеся одним концом в нижний край (борт) доски, считаются нижними диагоналями, а упирающиеся в верхний край - верхними диагоналями.
- Наибольшая из диагоналей, состоящая из 8 черных полей и пересекающая доску слева направо, называется большой дорогой.
- Две диагонали (по 6 полей в каждой), лежащие по обе стороны большой дороги, и две диагонали (по 3 поля в каждой), соединяющие первые по концам образуют тройник. Большие диагонали тройника соответственно называются нижним и верхним тройником, малые - нижним и верхним тройничком.
- Две диагонали, пересекающие большую дорогу и тройник (по 7 полей в каждой), составляет двойник. Они называются нижним и верхним двойником.
- Следующие за двойником две диагонали (по 5 полей в каждой) вместе с соединяющими их по концам диагоналями (по 4 поля в каждой)

образуют косяк. Соответственно они носят названия нижний и верхний косяк, нижний и верхний косячок.

3. Шашки

Партнерам перед началом игры предоставляется по 12 шашек (плоских, круглой формы): одному - белых, другому - черных. Шашки расставляются на черных полях первых трех горизонтальных рядов с каждой стороны.

Шашки должны отвечать следующим требованиям:

- все шашки должны быть одинаковой формы и одного размера;
- их диаметр должен быть меньше поля доски на 5-10 мм;
- толщина шашки должна равняться $\frac{1}{4}$ или $\frac{1}{5}$ ее диаметра;
- все белые и черные шашки должны быть соответственно одинакового цвета;
- они не должны быть блестящими, и их цвет не должен сливаться с полями шашечной доски.

4. Ходы шашек и дамк

- Ходом в партии считается передвижение шашки с одного поля доски на другое. Первый ход всегда делает игрок, играющий белыми. Партнеры поочередно делают по одному ходу до тех пор, пока игра не закончится.
- Шашки разделяются на простые и дамки, но в начальном положении все шашки - простые.
- Простая ходит только вперед на соседнее поле по диагонали.
- Если в процессе игры шашка достигает одного из полей последнего, восьмого (считая от себя) горизонтального ряда, она превращается в дамку, получая новые права. На доске у каждой стороны одновременно может быть по несколько дамк. Дамки обозначаются сдвоенными шашками, т.е. поставленными одна на другую.
- Дамка, в отличие от простой, ходит на любое из свободных полей по диагонали в любом направлении (как вперед, так и назад), но становиться может, как и простая, лишь на не занятые другими шашками поля, причем через свои шашки она перескакивать не может.
- Ход считается сделанным, если игрок после передвижения шашки или дамки с одного поля на другое отнял от нее руку.
- Если игрок, за которым очередь хода, прикоснется к своей шашке, которой можно сделать ход, он обязан ею пойти. Если прикоснется к двум или более, то должен пойти той шашкой, которой коснулся первой, если ход или взятие возможны. Прикосновение к своей

- шашке, у которой не оказывается возможного по правилам игры хода, не влечет за собой никаких последствий, и играющий свободен сделать любой возможный ход.
- Если игрок при совершении хода передвинул свою шашку или дамку на другое поле, но не отнял от нее руку, он вправе переставить эту шашку или дамку на любое возможное для них другое поле.
 - Если игрок хочет поправить одну или несколько шашек, он должен предварительно отчетливо объявить сопернику: "поправляю". Поправлять шашки можно только при своей очереди хода.

5. Взятие

- Если простая **шашка** находится на одной диагонали рядом с шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через эту шашку на свободное поле. Шашка соперника в этом случае снимается с доски.
- Если дамка находится на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой имеется одно или несколько свободных полей, она должна быть перенесена через эту шашку на любое свободное поле. Шашка соперника в этом случае снимается с доски.
- Взятие шашки соперника является обязательным и производится как вперед, так и назад. Взятие считается одним сыгранным ходом. Взятие своих шашек запрещается.
- Взятие должно быть четко обозначено и проводится в определенном порядке. Оно считается законченным после снятия шашки соперника с доски.
- Если в процессе взятия шашкой она вновь оказывается на одной диагонали рядом с другой шашкой соперника, за которой имеется свободное поле, она должна быть перенесена через вторую, третью и т.д. шашку.
- Если в процессе взятия дамкой она снова оказывается на одной диагонали рядом или на расстоянии от шашки соперника, за которой находится одно или несколько свободных полей, дамка должна быть обязательно перенесена через вторую, третью и т.д. шашку и занять любое свободное поле на той же диагонали за последней взятой шашкой.
- После завершения взятия согласно п.п. выше взятые шашки соперника затем снимаются с доски в порядке их взятия. Это называется последовательным взятием.
- В процессе последовательного взятия запрещается переносить шашки или дамки через собственные.

- В процессе последовательного взятия разрешается проходить несколько раз через одно и то же поле, но запрещается переносить шашку или дамку через одну и ту же шашку (дамку) соперника более одного раза.
- Взятие должно быть четко обозначено, шашка за шашкой, ставя берущую шашку на поле взятия и затем на конечное поле.
- Последовательное взятие считается законченным, если игрок по окончании передвижения шашки или дамки отнял от нее руку.
- Взятые шашки могут быть сняты с доски только после завершения последовательного взятия и в том же порядке, в каком проходило их взятие.
- Снятие взятых шашек с доски считается законченным, когда игрок снял последнюю взятую шашку.
- При возможности взятия по двум и более направлениям дамкой или шашкой выбор, вне зависимости от количества или качества снимаемых шашек (дамки или простые), предоставляется берущему.
- Если простая при взятии достигает последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда и если ей предоставляется возможность дальнейшего взятия шашек, то она обязана тем же ходом продолжать бой, но уже на правах дамки.
- Если же простая достигает последнего горизонтального ряда без взятия и ей после этого предоставляется возможность боя, то она должна бить (если эта возможность сохранится) лишь следующим ходом на правах дамки.

6. Шашечная нотация и запись партии

- Шашечной нотацией называется система условных обозначений полей доски. Восемь горизонталей доски обозначаются цифрами от 1 до 8, восемь вертикалей - малыми латинскими буквами от "a" до "h" (a, b, c, d, e, f, g, h) или в русском произношении - "а", "бэ", "це", "дэ", "е", "эф", "же", "аш"). Буквой "а" обозначается крайняя левая вертикаль со стороны играющего белыми (крайняя правая вертикаль со стороны играющего черными). Первой горизонталью считается горизонталь, ближайшая к играющему белыми.
- Каждое поле доски обозначается в зависимости от того, на какой вертикали и на какой горизонтали оно находится, т.е. каждое поле обозначается сочетанием буквы и цифры, показывающих вертикальный и горизонтальный ряды, на пересечении которых расположено поле.
- 1.6.2. Пользование нотацией дает возможность записывать как целые партии, так и отдельные позиции, например, расположение шашек

при начале партии записывается так: белые: a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); черные: a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).

Для записи хода шашки или дамки обозначают сначала поле, на котором шашка или дамка стояла, затем ставят тире и записывают поле, на которое она ставится, например: a3-b4. При записи взятия (боя) вместо тире ставится двоеточие.

При взятии одним ходом нескольких шашек запись хода производится следующим образом: сначала записывается поле, с которого шашка начала свой ход, затем ставится двоеточие и обозначается поле, на которое она встала после боя.

Если необходимо отметить направление взятия, то после записи поля, с которого начался бой, последовательно записывают обозначение полей, на которых совершалось изменение направления. Между обозначениями отдельных полей ставится двоеточие.

Пример записи начала партии:

1. e3-d4 d6-c5
2. g3-f4?? c5:e3:g5
3. ...

7. Цель игры

Для каждой из сторон конечной целью является выигрыш либо ничья, в зависимости от задач, которые ставит перед собой игрок в данной конкретной партии.

8. Выигрыш партии

Выигравшим партию признается тот, кто первым достигнет положения, при котором его соперник:

- признав свою позицию проигранной, заявил о том, что сдается;
- не сможет сделать очередной ход;
- не имеет ни одной шашки;
- не успел сделать установленное количество ходов за определенное время.

9. Ничейные окончания

Партия считается закончившейся вничью в таких случаях:

- по взаимному согласию оппонентов (один из участников предлагает ничью, а другой ее принимает это предложение);

- при невозможности выигрыша ни одного из соперников;
- если участник, имея в окончании партии три дамки (и более) против одной дамки противника, своим 15 ходом (считая с момента установления соотношения сил) не возьмет дамку противника;
- если в позиции, в которой оба соперника имеют дамки, не изменилось соотношение сил (т.е. не было взятия, и ни одна простая шашка не стала дамкой) на протяжении:
- если участник, имея в окончании партии три дамки, две дамки и простую, дамку и две простые, три простые против одинокой дамки, находящейся на большой дороге, своим 5-м ходом не сможет добиться выигранной позиции;
- если в течение 15 ходов игроки делали ходы только дамками, не передвигая простых шашек и не производя взятия;
- если три (или более) раза повторяется одна и та же позиция (одно и то же расположение шашек), причем очередь хода каждый раз будет за одной и той же стороной.

Порядок признания ничьей в случае повторения позиции:

- если играющий сделает ход, в результате которого позиция повторится третий раз или более, то его партнер имеет право до совершения своего очередного хода заявить судье соревнований о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью;
 - если один из играющих хочет сделать ход, в результате которого позиция повторится третий раз (или более), то он, не делая этого хода на доске, должен записать его на бланке и заявить судье о прекращении партии и признании ее закончившейся вничью. Если очередной ход все же будет сделан, то право требования ничьей этим участником утрачивается и восстанавливается вновь в случае очередного повторения той же позиции;
 - не обязательно, чтобы повторение позиции следовало одно за другим;
- Требовать ничьей можно и в том случае, если позиция повторяется трижды в различные моменты партии, т. е. через любое количество ходов, но при той же очереди хода;
- правильность заявления о признании партии ничьей ввиду троекратного повторения позиции проверяется судьей соревнований за счет времени того из противников, который сделал это заявление. Если проверка установит, что троекратного повторения не было, то записанный заявителем ход считается сделанным и партия продолжается
 - если при проверке время участника, добивающегося признания ничейного исхода партии, истечет, но будет установлено, что троекратное повторение позиции имеет место, партия признается закончившейся вничью; если троекратного повторения позиции не было, то заявителю, время которого при проверке истекло, засчитывается поражение.

- Участник может предложить ничью в тот момент, когда он только что передвинул шашку или дамку. Предложив ничью, он пускает часы партнера. Предложение ничьей и ответ на него должны выражаться в краткой форме: "предлагаю ничью", "согласен", "не согласен",- и не оговариваются никакими условиями. Последний может принять предложение или отклонить его словесно либо ответным ходом.
- Если игрок предлагает ничью, когда идут часы его партнера, обдумывающего свой ход, последний может согласиться или отклонить его предложение. Игрок, предлагающий ничью, таким образом, должен быть предупрежден арбитром.
- Если игрок предлагает ничью, когда идут его часы, партнер может принять предложение, отклонить его или отсрочить свое решение, пока он не увидит ход играющего.
- Если предложение ничьей не будет принято, тот же участник может вторично предложить ничью лишь после того, как другой участник использует на это свое право.

Крупные турниры проводятся по швейцарской системе в несколько раундов. Каждый раунд представляет собой микроматч из двух игр. За победу в микроматче даётся 2 очка, за ничью 1, за поражение 0. Место занятое участником определяется по количеству набранных очков. При их равенстве применяются дополнительные критерии, определённые в регламенте официальных соревнований Секции-64 ФМЖД-IDF^[1].

В последнее время соревнования по русским шашкам проводятся по двум вариантам: по классическим правилам и с выборочным жребием (с жеребьевкой начальных ходов и позиций). Во втором варианте перед началом каждой игры микроматча путём жребия определяются первые ходы, которые обязательно должны совершить соперники. После установленной таким образом начальной позиции соперники должны продолжить игру. В следующей игре микроматча шашист, игравший эту позицию за белых, играет её за чёрных и наоборот. Результат встречи двух шашистов определяется по результатам сыгранных в нём партий.

8.3. Рабочая программа по обучению игре «Шиворот навыворот» (игра в поддавки)

Тематический план

№ п	Содержание	Количество занятий
1	«Шиворот – навыворот» (игра в поддавки) Правила хода и боя. Выигрыш. Индивидуальные игры с отдельными детьми.	1
2	Индивидуальные игры с отдельными детьми. Парные игры детей.	1

Содержание: игра «Шиворот навыворот» (игра в поддавки)

Шашки — игра для двух игроков на многоклеточной доске, подобной шахматной, специальными фишками-шашками. Подобно шахматам, шашки воспроизводят действия сражающихся по определённым правилам сил.

Цель игры - поддаться или запереть все свои шашки.

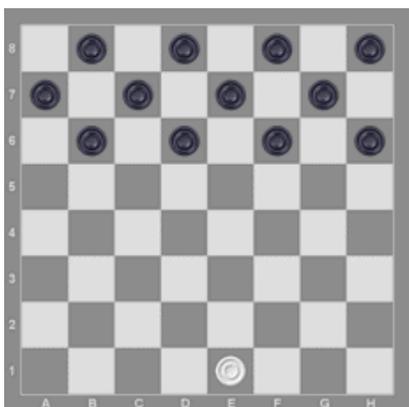
Правила аналогичны правилам игры в русские шашки, отличие составляет только цель игры – поддаться.

Стратегия игры в поддавки значительно отличается от игры в обычные («прямые») шашки. В поддавки выигрывает тот, кто первый отдаст или запрет все свои шашки. При игре в поддавки нужно стремиться “подставить” все свои шашки противнику, выигрывает тот, у кого не останется шашек.

В процессе игры в обычные шашки наличие у одного из соперников большего количества шашек, чем у другого, в большинстве случаев обеспечивает первому преимущество. Однако в поддавки обратное правило не соблюдается, то есть наличие меньшего количества шашек в какой-либо момент игры вовсе не означает преимущество и связано это с тем, что у игрока меньше возможностей осуществлять тактические комбинации.

Так, на вопрос о том, кто одержит победу в поддавки, если белые играют одной шашкой, а черные — всем начальным комплектом шашек (например, для русских шашек – всеми двенадцатью шашками), казалось бы, ответ очевиден: выиграет, конечно, соперник играющий белыми, ведь у него

всего одна шашка и отдать ее не составит труда. Однако это не так, победу в этом случае (при правильной игре) одержит соперник, играющий черными.



Поддавки: одна против двенадцати

Неопытному игроку трудно в это поверить, но это факт: при игре в поддавки полным комплектом шашек против одной, играющему всеми шашками удастся отдать все свои шашки и победить, так как обладатель единственной шашки не имеет возможности в выборе ходов и тактических маневров и поэтому он форсировано проигрывает.

Поэтому, при игре в поддавки главная задача каждого из соперников на середину и конец игры — это не избавление от своих шашек, а поиск комбинаций, благодаря которым можно было бы отдать сразу все свои шашки.

8.4. Рабочая программа по обучению игре «Встань в линию»

Тематический план

№ п	Содержание	Количество занятий
1	«Встань в линию» (знакомство с новой игрой в шашки). Правила хода. Выигрыш.	1
2	Индивидуальные игры с отдельными детьми. Парные игры детей.	1

Содержание: игра «Встань в линию»

Цель игры – выставить пешки в своем углу в линию, обойдя круг, быстрее противника.

В эту игру можно играть вдвоем, втроем и вчетвером, используя цветные пешки или перевернутые. Играют в шашки на квадратной доске, разделенной на клетки двух контрастных цветов, чередующиеся друг с другом во всех направлениях. Доска во время игры располагается так, чтобы квадрат в ближайшем к игроку левом углу был черного (темного) цвета. У соперников имеется равное количество фишек: у одного – белые (светлые), у другого – черные (темные) по 4 штуки. Если играют 4 игрока, то используют перевернутые.

Первоначального расположения фишек нет. Право первого хода разыгрывается так: каждый игрок кидает один игральный кубик. Это жребий: право первого хода получает тот, у кого выпало большее количество очков. При одинаковом количестве выпавших очков кидок повторяется.

Бросать кубик лучше из небольшого стаканчика или коробка, но можно и из ладоней. Следует стараться кидать так, чтобы кубик упал на одну половину доски и устойчиво лег на грань. Если кубик упал на пол, на стол (тем более под стол), или кубик одного из игроков встал косо, прислонившись к бортику или шашке, то бросок повторяют.

Игрок должен пройти всеми шашками полный круг, пройти ими в "дом" раньше, чем это сделает противник. "Домом" для каждого игрока считается линия в своем углу.

Право хода дает бросок кубика, число равное 1. Игрок выставляет свою фишку и проходит ей полный круг. Затем ход повторяется на следующее выпавшее число. После броска игрок передвигает любую из своих шашек на число клеток, равное выпавшему числу одного из кубиков. То есть, если на кубике выпало "три", то, соответственно, можно передвинуть одну свою шашку на три клетки.

При каждом броске игрок может ввести новые шашки или использовать для продвижения те, которые уже стоят. За один ход игрок может ввести одну новую шашку и одну передвинуть. При желании он может использовать все выпавшие очки для продвижения одной шашки из тех, что уже стоят в лунках или из тех, которые еще не введены в игровое поле.

Игроки ходят по очереди. При этом возможна задержка противника или «Рубка» - снятие с доски. Задержка происходит при выпадении числа большего, чем в наличии хода клеток или равного ему, при этом игрок «рубит» противника – снимает с поля пешку или делает ход имеющейся другой. На поле могут находиться все пешки игрока, но при этом затруднено движение, как для себя, так и для противника. Есть большой риск быть «срубленным».

Победившим считается тот, кто выбросил все свои шашки, второй считается проигравшим, даже если следующим броском может тоже выбросить все свои шашки. Партия заканчивается.

8.5. Рабочая программа по обучению игре «Уголки»

Тематический план

№ п	Содержание	Количество занятий
1	«Уголки» (знакомство с новой игрой в шашки). Расстановка шашек для игры. Перемещение. Основные правила. Завершение игры.	1
2	Индивидуальные игры с отдельными детьми. Парные игры детей. Закрепление правил.	1

Содержание: игра «Уголки» - «Халма»

Цель игры - переместить свои «камни» (пешки) в «дом» (угол) противника. Традиционно, игрок в халму, который заводит свои камни в дом противника, сразу же получает победу.

Халма - настольная логическая игра, в упрощенной форме известная как "уголки", приобрела свой современный вид в 80х годах 19 века. В эту игру можно играть вдвоем, втроем и вчетвером. В переводе с греческого "халма" означает "прыжок".

Существует несколько разновидностей этой игры. Например, американская игра "китайские шашки" не является ни китайской, ни шашками – она является модифицированным вариантом халмы, только в отличие от первой, играемой на квадратной доске, играется на шестиконечной звезде и число игроков в ней варьируется от двух до шести (запатентована в США в конце 19 века как Хоп-чин шашки). В Европе эта игра была известна под именем "звездная халма" (Stern-Halma). Сейчас наиболее распространенное название данной разновидности "китайские шашки" (Chinese checkers).

Однако, традиционно в игре халма два соперника и борьба проходит на квадратной доске 8x8 или 10x10 клеток.

Дом в уголках (халме)

Территория, на которой фишки (камни) занимают начальное положение, называется дом (иногда "двор") и может иметь несколько вариантов. Камни двух противников (по 10 для каждого для игры на доске



8X8) располагаются треугольником 1-2-3-4 (e1h4h1) в противоположных углах (свой камни - в правом нижнем углу, камни противника - в левом верхнем). В игре уголки первоначальное расположение фишек - в виде прямоугольника 3x4, в мини-уголки - 3x3.

Перемещение камней

Ход выполняется следующим образом. Игрок может переместить свой камень в соседнюю пустую клетку в любом направлении.

Игрок также может своим камнем перепрыгнуть как свой, так и камень противника и встать в следующую за ним пустую клетку. За один прыжок можно перепрыгнуть только через один камень. Если после прыжка опять появляется возможность совершить прыжок, то игрок может это сделать. Таким образом за один ход можно одним камнем выполнить несколько прыжков.

В халме прыгать и перемещаться можно по горизонтали, вертикали и диагонали. В игре **уголки** ходить по диагонали нельзя. Однако, иногда применяется вариант игры в уголки с возможностью ходов по диагонали.

Существует распространенное мнение, что уголки - это игра двенадцатью шашками (3x4) на доске 8x8. Это не так. Данная игра в силу слишком малого свободного пространства быстро превращается в фарс. Игроки, вместо того чтобы вести свои шашки в дом, пытаются всячески блокировать чужие шашки в разных частях доски, не давая противнику никакой возможности следовать главной цели игры.

Поэтому существует только три основных вида уголков: халма 8x8 (с расстановкой 1-2-3-4), халма 10x10 (расстановка 1-2-3-4-5) и мини-уголки (3x3). Именно в этих видах максимально проявляется спортивная составляющая игры уголки - возможность долгосрочного совершенствования.

Темповое число в уголках – показывает суммарное число ходов всех фишек до противоположного угла без учета ходов по диагонали. Темповое число служит для упрощения оценки позиции: у кого оно меньше, у того чаще всего позиция ближе к победе.

Завершение игры в уголки (халму)

В случаях, когда один из игроков выполнил цель игры (построил дом), игра завершается на этом ходу. Проверка построения дома проводится после хода черных. Если в этот момент оба построили, то ничья.

Дополнительно существует два этапа принудительного окончания игры:

- 1 – проверка покидания дома (без диагонального хода на доске 8x8 - 40 ходов, на доске 10x10 - 60 ходов; с возможностью ходить по диагонали отсечка уменьшается на 10 ходов)

- 2 – проверка темпового числа (на доске 8x8 - 80 ходов, на доске 10x10 - 120 ходов)

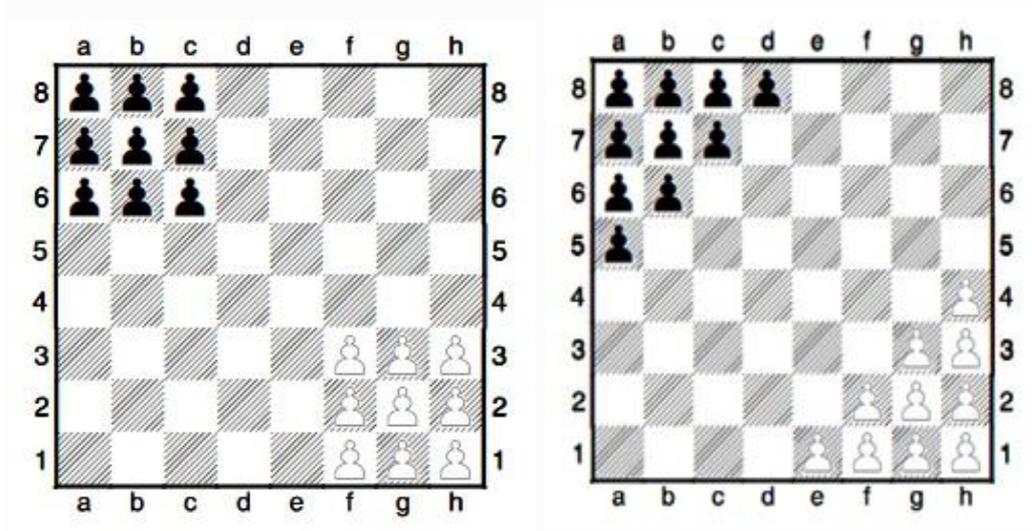
После окончания 1 этапа идет проверка, все ли фишки покинули свой дом: если оба игрока имеют оставленные в своем доме камни - фиксируется ничья; если только один игрок – он получает поражение; если оба игрока успели вывести - игра продолжается.

После окончания 2 этапа игра в любом случае заканчивается. У кого меньше темповое число, тот выиграл, при равенстве – ничья.

Принудительное окончание игры необходимо в целях ухода от бесконечных партий, когда игроки не следуют прямой цели игры, а пытаются путем определенных маневров задержать фишки соперника.

Как расставить шашки для игры в уголки

Вот возможные расстановки для игры в УГОЛКИ. Пешки расположились по УГЛАМ друг против друга по диагонали. Они занимают квадрат–ГОРОД 3 на 3. Кстати, расстановки для игры в «УГОЛКИ» могут быть и другие. Например, 3 на 4 или 4 на 4, то есть на доске расставляется по 9 или даже по 16 Пешек–Шашек. Интересно диагональное построение 10 или 15 шашек.



При большом количестве шашек игра может затянуться, так как возникнут заторы. Но, возможно, что взаимная БЛОКАДА многим может доставить удовольствие. Потребуется столько выдумки и фантазии, чтобы преодолеть заторы из своих и чужих Пешек.

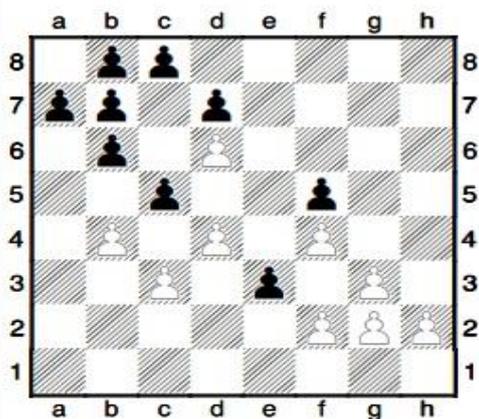
Правила игры в уголки на шахматной доске

1. Надо поменяться местами. Выигрывает тот, кто первый полностью займёт территорию вражеского ГОРОДА своими ПЕШКАМИ.
2. Ходить можно по горизонтали и по вертикали вперёд и назад в любом направлении на одну клетку.

3. Можно Пешками перепрыгивать через свои и чужие Пешки. Можно перепрыгивать за один ход несколько раз подряд. Например, Пешка g2 может перепрыгнуть несколько Пешек и оказаться на a8!

1. g2–e2–e4–c4–c6–a6–a8.

4. Чёрная Пешка b7, в свою очередь, допрыгнет до поля h1.



1. ... b7–b5–b3–d3–f3–h3–h1.

5. Перепрыгивать можно только через ОДНУ Пешку. Например, Белая Пешка h2 не может сразу перелететь через стоящие рядом g2 и f2. Не путай. Можно несколько раз через одну Пешку за один ход, но не разом через несколько Пешек, стоящих рядом!

6. Иногда бывает, что из вредности один из противников не выводит из своего города Пешки, чтобы не пустить Пешки противника в свой город. Поэтому можно ввести для ВРЕДНЮГ дополнительное правило.



7. Как только один из противников освободит все поля в своём ГОРОДЕ (расположение Пешек в начале игры), то же незамедлительно делает его соперник. Он обязан ходить только Пешками, оставшимися в своём городе. Это правило избавит Вас от «вреднючек»!

8. Есть и другие разновидности игры в УГОЛКИ. Усложните эту игру! Добавьте к правилам пере-движения Пешек по диагонали. Также во всех направлениях можно и перепрыгивать через Пешки–Шашки. Белые: 1. g3–e5–c7; чёрные: 1. ... c8–e6–g4.

9. Оценочные и методические материалы

9.1. Оценочные материалы.

К оценочным материалам относится мониторинг детского развития, который проводится два раза в год (в октябре и мае). Основная задача оценочных материалов заключается в том, чтобы определить степень освоения ребенком дополнительной общеобразовательной программы на развитие ребенка.

Оценочные материалы включают в себя два компонента: мониторинг образовательного процесса и мониторинг детского развития. Мониторинг образовательного процесса осуществляется через отслеживание результатов освоения общеобразовательной программы, а мониторинг детского развития проводится на основе оценки развития интегративных качеств ребенка.

Мониторинг образовательного процесса

Мониторинг образовательного процесса (мониторинг освоения общеобразовательной программы) проводится педагогом дополнительного образования, ведущим занятия с дошкольниками. Он основывается на анализе сформированности умения детей играть в шашки (Давыдова Т. Г., Атаян Г. М. Обучение детей игре в шашки).

С помощью средств мониторинга образовательного процесса можно оценить степень продвижения дошкольника в образовательной программе. Форма проведения мониторинга преимущественно представляет собой наблюдение за игрой ребенка с педагогом, сверстниками; предусматривает вопросы к ребенку по поводу умения играть в шашки; а также беседы с родителями о том, как дошкольник играет в шашки дома. Данные о результатах мониторинга заносятся в специальную карту развития ребенка в рамках общеобразовательной программы (таблица 1)

Диагностическая карта развития ребенка

Таблица 1.

Мониторинг образовательного процесса									
Дата проведения мониторинга									
Уровни овладения необходимыми навыками и умениями									
Фамилия, имя ребенка	Расставляет шашки на поле	Начало игры	Ход шашек	Бой шашек соперника	Решение диаграмм	Дамка		Доводит игру до конца	Итог
						Ход	Бой		

Пояснения к пунктам таблицы:

1. Ребенку предлагается расставить шашки в количестве 24 штук двух цветов для дальнейшей игры.
2. Педагог спрашивает у ребенка, кто начинает игру и почему? Как определить, кто играет белыми шашками?
3. Педагог предлагает ребенку начать игру, наблюдая за тем, как он делает ходы.
4. В игре педагог создает ситуацию, при которой ребенок имеет возможность бить шашки соперника как по одной, так и несколько.
5. Педагог предлагает разыграть диаграммы в соответствии с определенным условием.
6. Проверка понимания игроком преимущества дамки перед обычной шашкой проходит непосредственно во время игры.
7. Проверку целесообразно проводить в игре как со взрослыми, так и со сверстниками.
8. Если ребенок оставляет партию незаконченной, педагог должен попытаться выяснить причину. Нежелание проиграть партию, обида на соперника, отставание в счете битых у соперника шашек расценивается как низкий уровень развития игровой мотивации.

Оценка уровня развития:

- 4 балла - высокий уровень – ребенок самостоятельно и правильно справился с заданием;
- 3 балла – соответствует возрасту - ребенок справился с заданием с небольшой подсказкой педагога;
- 2 балла – отдельные компоненты не развиты – для правильного выполнения задания ребенку требуется несколько самостоятельных попыток или подсказка педагога;
- 1 балл – большинство компонентов недостаточно развиты - ребенок не выполнил задание даже после подсказки педагога.

Мониторинг детского развития

Мониторинг детского развития (мониторинг развития интегративных качеств) предназначен для выявления индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, и наметить при необходимости индивидуальный маршрут образовательной работы для максимального раскрытия потенциала детской личности.

Мониторинг детского развития включает в себя оценку физического развития ребенка, состояния его здоровья, а также развития общих способностей: познавательных, коммуникативных и регуляторных.

Мониторинг детского развития осуществляется с использованием метода наблюдения, критериальных диагностических методик и тестовых

методов. На основе проведенных методик составляется индивидуальная карта развития ребенка, педагог заполняет таблицу 2.

Таблица 2.

Мониторинг детского развития									
Дата проведения мониторинга									
Уровень развития интегративных качеств									
Фамилия, имя ребенка	Физическое развитие	Любознательность, активность	Эмоциональность, отзывчивость	Овладение средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми	Способность управлять своим поведением и планировать действия	Способность решать интеллектуальные и личностные задачи	Представления о себе, семье, обществе, государстве, мире и природе	Овладение предпосылками учебной деятельности	Итоговый результат

Оценка уровня развития:

4 балла - высокий уровень

3 балла – соответствует возрасту

2 балла – отдельные компоненты не развиты

1 балл – большинство компонентов недостаточно развиты.

9.2. Методические материалы

Методические материалы программы представляют собой пакет методической продукции и оборудования, используемых в процессе обучения.

Дидактический материал: схемы, фотографии, дидактические игры и упражнения, специальная литература.

Раздаточный материал: наборы шашек и шашечных досок, изобразительный материал (простой карандаш, линейка, бумага)

Имеются консультации, рекомендации, родителям педагогам, а также игры и упражнения на развитие внимания, памяти, мышления.

Игры и упражнения, способствующие развитию внимания

- «Прогуляйся по улице», «Поднимись на лифте», «Ракеты»,
Выполнение заданий по словесной команде.

Игры и упражнения для развития памяти

- «Почтальон разносит «письма», «Путешествие». Учить запоминать и воспроизводить информацию.
- «Что изменилось». Развивать произвольное запоминание.

Игры и упражнения для развития мышления

- «Составь доску». Учить учитывать последовательность событий.
- «Найди лишний предмет», «Найди в ряду лишнюю фигурку». Учить классифицировать предметы по признакам и назначению.
- «В царстве смекалки»: решение логических задач (диаграмм).
- «Шашечный замок» - выкладывание шашечного замка из геометрических фигур.

10. РАБОТА СО ВЗРОСЛЫМИ

Привлечение к деятельности взрослых способствует самореализации каждого ребенка и взаимообогащению всех, так как взрослые и дети выступают здесь как равноправные партнеры взаимодействия. Именно в общей игре, в совместной деятельности ребенок естественно и непринужденно усваивает богатейший опыт взрослых, перенимая образцы поведения. Кроме того, в такой совместной деятельности воспитатели лучше узнают детей, особенности их характера, темперамента, мечты и желания. Создается микроклимат, в основе которого лежит уважение к личности маленького человека, забота о нем, доверительные отношения между взрослыми и детьми.

- привлечение родителей к шахматным турнирам, игре
- консультации для родителей.
- анкетирование.

План взаимодействия со взрослыми

Сроки	Тема	Форма проведения
I квартал	<ul style="list-style-type: none">• Наглядно-информационное обращение к родителям с сообщением о начале работы кружка «Волшебные шашки», с указанием целей занятий и просьбой приобрести настольную игру «Шашки». Помощь	Стендовая информация

	родителей при подготовке досок и фишек для игры в шашки.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Наглядная информация с описанием истории шашечной игры и правил игры. • Проведение анкетирования на тему «Роль игры в шашки в вашей семье» 	анкетирование
2 квартал	<u>Консультация для родителей:</u> «Как научить ребёнка играть в шашечную игру».	Стендовая информация
3 квартал	<u>Консультация для родителей:</u> «Роль игры в шашки в развитии детей!» Цель: заинтересовать родителей в совместной игре с ребенком.	Стендовая информация
	Шашечный турнир «Юный шашист»	Фотовыставка

11. Список литературы

1. Барский Ю.П., Городецкий В.Б. Сеня, Храбрик и шашки. Правила шашек. Книга для детей младшего школьного возраста. – М.: Владос, 1998;
2. Бодров М. Как играют в шашки. Правила. – М.: Владос, 2008;
3. Городецкий В.Б. Ловушки в начале партии. – Ростов н/Д: Феникс, 2011;
4. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. – М.: Просвещение, 2007;
5. Медведев В. Необычные шашки: 50 новых шашечных игр. – Ростов н/Д: Феникс, 2014;
6. Погрибной В.К., Юзюк В.Я. Шашки для детей. – Ростов н/Д: Феникс, 2013.

Объявление для родителей
Уважаемые родители!

В нашей группе начинает работу кружок «Волшебные шашки».

Цель работы кружка:

1. Раскрытие интеллектуального и волевого потенциала личности воспитанников.
2. Организация досуга и развитие творческого потенциала через игру в шашки.
3. Помочь ребенку ощутить атмосферу риска, учить его видеть допущенные ошибки
4. Прогнозировать результаты своих действий и чувствовать себя в безопасности, выступая на равных со взрослыми соперниками и со сверстниками.
5. Помочь ребенку осознать, что и в реальной жизни есть определенные правила, которые мы должны соблюдать, нравиться нам это или нет. Любое наше действие может иметь определенные последствия.

Задачи программы:

Образовательные:

- обучить технике игры в шашки;
- ознакомить детей с теорией шашечной игры.

Развивающие:

- активизировать мыслительную деятельность дошкольников: тренировать логическое и стратегическое мышление, память и наблюдательность;
- развивать умственные способности: умение производить расчеты на несколько ходов вперед, образное и аналитическое мышление; учить ориентироваться на плоскости.

Воспитательные:

- воспитывать отношение к шашкам как к серьезным и полезным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- воспитывать настойчивость, целеустремленность, уверенность и волю к победе;
- выработать у воспитанников умение применять полученные знания на практике.

Огромная просьба приобрести игру «Шашки» для тренировок с детьми в домашних условиях.

Руководитель кружка: _____

Анкета для родителей на тему «Шашки в семье».

1. Какие настольные игры вы знаете? _____
2. Вы знакомы с игрой шашки?
 - а) да
 - б) нет
 - в) частично
3. Во сколько лет вы научились играть в шашки?
 - а) 2-5 лет г) 12-15 ж) 31-40
 - б) 6-8 д) 16-20 з) 41-60
 - в) 9-11 е) 21-30 и) 60 выше
4. С семьей играете в шашки?
 - а) да
 - б) нет
 - в) иногда
5. Ваш ребенок, какие настольные игры предпочитает? _____

6. Как вы думаете, в каком возрасте необходимо научить ребенка играть в шашки? ____
7. Влияет ли игра в шашки на развитие ребенка? Как? _____

8. Как вы относитесь, если уже в детском саду начать обучать играть в шашки? _____
9. Ваш ребенок умеет играть в шашки?
 - а) да в) частично
 - б) нет г) не интересовался
10. Вы в какой степени владеете игрой в шашки?
 - а) очень хорошо в) плохо б) хорошо г) не умею

Как научить ребенка играть в шашки

Современные дети все больше времени проводят перед телевизором или экраном монитора. Между тем, в силах родителей организовать досуг ребенка с пользой, так, чтобы в процессе игры он тренировал внимание и развивал аналитические способности. Для этой цели прекрасно подходят знакомые всем с детства шашки. Научив ребенка играть в шашки, вы поможете ему научиться таким важным качествам, как внимательность, усидчивость и способность мыслить логически.

Инструкция

1. Приобретите набор для игры в шашки, состоящий из многоклеточной доски и шашек черного и белого цвета. Для 3-4-летних малышей в продаже имеются специальные детские наборы, в которых шашки выполнены в виде машинок, самолетов или динозавров. Забавные фигурки заинтересуют малыша сильнее, чем стандартные черно-белые шашки.

2. В доступной форме объясните ребенку правила игры в шашки. Существует множество вариантов этой занимательной игры, однако классическими считаются «русские шашки». Эта игра проводится на доске размером 8x8 клеток. В распоряжении каждого игрока имеется по 12 шашек, которые в начале игры расставляются в три ряда на черные клетки. Шашки можно переставлять на свободные черные клетки: ходить по диагонали на одну клетку и «бить» шашки соперника, перепрыгивая через них. Побитая шашка в игре больше не участвует и снимается с доски. Шашка, дошедшая до конца доски, носит название «дамка» и может перемещаться по диагонали на любое число полей в любом направлении. Конечной целью этой игры – «побить» все шашки соперника.

3. Приобретите специальную литературу для детей, в которой просто и занимательно описаны правила и приемы игры в шашки.

4. Научив ребенка играть в шашки, старайтесь, чтобы интерес к новой игре не угас. Устраивайте внутрисемейные турниры или пригласите для игры его сверстников. При обучении важно, чтобы ребенок имел возможность играть как с более сильными, так и более слабыми соперниками.

5. Не торопите ребенка, если он путается в правилах или недостаточно хорошо, по вашему мнению, продумывает ходы. Наверняка вы тоже не родились с умением играть в шашки, и вам потребовалось некоторое время, чтобы этому научиться.

6. Обязательно хвалите ребенка за каждый его успех и не забывайте говорить ему, какой он умный, и как вы гордитесь его победами.

Почему важно учить ребенка играть в шашки и шахматы

Описание: материал разработан для родителей детей старшего дошкольного возраста, будет полезен также и педагогам детей старшего дошкольного возраста.

Часто у родителей детей 5-6 лет появляются проблемы - чем и как занять вечернее время дошкольника, чтобы это приносило ему пользу и развивало его способности? Родители хотят вырастить своих детей успешными, умеющими преодолевать трудности, достигать поставленной цели. Но как привить ребёнку тягу к самостоятельному мышлению, как отвлечь ребенка от бесцельного сидения за компьютерными играми? Один из лучших способов – научить его игре в шашки и шахматы!

В примерной основной общеобразовательной программе дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» содержание образовательной области «Социализация» направлено на достижение целей освоения первоначальных представлений социального характера и включения детей в систему социальных отношений через решение задач, одной из которых является **развитие игровой деятельности детей. Игра – ведущий вид деятельности детей, в которой ребенок учится, развивается, растет. Игра в шашки и шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме.**

*Игра, где правила легки: «Не выходя за рамки,
Лишь делать мелкие шашки для попадания в дамки.
Шажки, шажки, одни шажки, и нету здесь поблажки.
Назвали встарь игру «шажки», сейчас привычней «шашки»!*

Шахматы – игра сильнейших,
Для ума заряд дает.
Волю, стойкость воспитает,
Логiku всем разовьет.

Процесс обучения азам игр в шашки и шахматы способствует также развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию логического мышления, суждений, умозаключений; учит ребёнка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; вырабатывает умение вести точные и глубокие расчёты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формирует волю к победе в напряжённой борьбе.

«Шахматы – нечто большее, чем просто игра. Это интеллектуальное времяпрепровождение, в котором есть определённые художественные свойства и много элементов научного. Для умственной работы шахматы значат то же, что спорт для физического совершенствования: приятный путь упражнения и развития отдельных свойств человеческой природы...» (Рауль Капабланка, выдающийся кубинский гроссмейстер и третий чемпион мира, научился играть в пять лет, наблюдая за игрой отца).

Знаменитый советский педагог **В. А. Сухомлинский**, считал, что *«Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти...»*.

Благодаря играм в шашки и шахматы дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию у детей способности действовать в уме и развитию морально-волевых качеств. Умные, талантливые и сильные духом дети - это залог будущего процветания нашей страны.

Сценарий турнира для детей подготовительной группы

Цели:

1. Оценить умения детей играть в шашечную игру. Формировать умения детей планировать очередной ход.
2. Развивать у детей логического мышления, сообразительность, смекалку.
3. Воспитание коллективизма, дружеских отношений.

Предварительная работа: обучение детей играть в шашки, подготовка грамот победителям и участникам.

Участники:

Ведущий.

Дети.

Шахматная Королева.

Тренер по шашкам.

Ход турнира

Дети танцуют вальс и садятся.

Ведущий.

- Здравствуйте, дорогие дети и гости. Мы сегодня в гостях в шашечной стране. У нас сегодня шашечный турнир. Вместе весело поиграем и отдохнем.

- Ребята, а вы какие настольные игры знаете?

- Что нужно для игры в шашки?

- Какой формы шашечная доска?

- Какого цвета квадраты в шашечной доске?

- А в нашей игре мы используем доски разных цветов. Турнир называется «Цветные шашки».

(Звучит музыка, заходит Шахматная Королева) .

Шахматная Королева.

- Ой, где и как я здесь очутилась.

Ведущий.

- А вы кто? Как здесь оказались?

Шахматная Королева.

- Ребята, а вы знаете шахматную игру? Я - Шахматная Королева. Вышла осматривать свои владения – и заблудилась. А где же я?

Ведущий.

- Вы, уважаемая Королева, в стране Шашек.

Шахматная Королева.

- Интересно-о-о, кроме страны Шахматов, какая еще страна может быть? Игра в шахматы – это самая увлекательная, древняя, великая игра царей. А шашки! Фи... .

Ведущий.

- Подождите, подождите. Уважаемая Королева, мы много знаем про игру в шашки. Игра в шашки появились ещё в древние времена. Известно, что первые шашки появились в Древнем Египте. А в нашей стране шашки появились в X веке. Шашки играют во многих странах: в Англии, Америке, Италии, Канаде и др. Играют в шашки на квадратной доске, разделенной на белые и чёрные клетки. Играют 2 соперника, у одного белые, а другого черные шашки. Начинают игру белые. Соперники делают ходы по очереди, передвигая свою фишку по диагонали. По ходу игры можно взять, оказавшуюся по соседству фишку соперника. Когда простая шашка оказывается на противоположной стороне в последней горизонтали доски, то она превращается в «дамку». «Дамка» имеет преимущество перед

остальными шашками. Она передвигается по диагонали неограниченное количество квадратов.

В шашки играют только умные, способные люди.

Шахматная Королева.

- Вы оказывается, очень многое знаете о шашечной игре. А на мои вопросы вы сможете ответить? У меня в сказочной доске есть интересные вопросы. Давайте, попробуем ответить.

1. 5 груш росло на дубе. Пришли мальчишки и сбили 2 груши. Сколько груш осталось?
2. Что можно увидеть закрытыми глазами (Ничего)
3. Когда человек бывает в комнате без головы (Когда высовывает её из окна на улицу.)
4. По чему, когда захочешь спать, идешь к кровати? (По полу)
5. Назовите по порядку цвета радуги.

- Молодцы, ребята. Вы очень умные, способные дети. Мне пора уже идти. В стране Шахматов меня, наверное, заждались. А мы с вами, ребята, в будущем обязательно встретимся. До скорых встреч!

Ведущий.

- До свидания, Шахматная Королева. А сейчас мы с вами начнём турнир по шашкам.

(Выбирают жюри. Приглашаются команды для приветствия.)

1. Здравствуй, ровесники!

Сегодня мы соперники.

Во всём удачи мы желаем,

И на турнир Вас приглашаем!

2. Шашка древняя игра

Она полезна и нужна.

Быть внимательным и честным

Учит нас всегда.

3. Шашки - игра настольная.

Желающим доступная.

Нужна не только логика,

Но и воля сильная.

4. Иди в наш детский сад,

Там научишься играть.

И возможно, будешь многих

Через время побеждать.

5. Встретимся сегодня

Силы измерять.

На что способны дети

Всем вам показать.

6. Дети современности

Знают много ценностей.

Мы едины и дружны,

И энергией полны.

1. Игра «Выбери свой цвет». (Игроки выбирают шашечные доски разных цветов).

2. Игра «Кто быстрее разложит шашки на доске? »

3. Игра в шашки. В финале дети играют шашки с конфетами.

После каждого тура музыкальная пауза.

4. Оценка жюри. Награждение игроков о победителей грамотами.

Ведущий.

- Наше соревнование подошло к концу. Спасибо тем, кто участвовал, спасибо болельщикам и гостям.