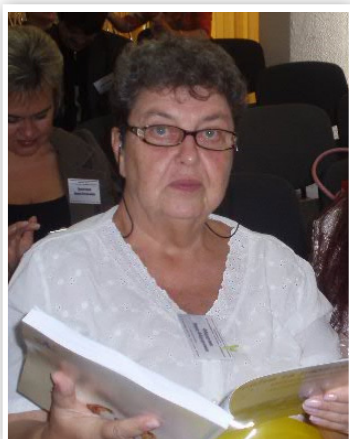




5. АВТОРСЬКІ ПРОГРАМИ ТА ПРОЕКТИ



Ніна Федорівна Федорова,
кандидат педагогічних наук,
старший науковий співробітник,
провідний науковий співробітник
відділу діагностики обдарованості
Інституту обдарованої дитини
НАПН України,
м. Київ

ORCID ID 0000-0003-4392-4686

УДК 37.013.8

АВТОРСЬКА ПРОГРАМА ГУРТКА «ОСНОВИ ГРИ В ШАХИ»

Анотація.

Читачам запропоновано ознайомитися з авторською програмою «Основа гри в шахи», що передбачена для закладів загальної середньої освіти і позакласної та позашкільної освітньої діяльності з метою розвитку в учнів пам'яті, логічного мислення тощо. Авторську програму було розроблено з метою інтелектуального розвитку, розкриття потенційних здібностей і талантів особистості. Завданням впровадження Програми є формування інтелектуально розвинутої молоді в Україні.

Ключові слова: інтелектуальний розвиток; навчання; розвиток таланту.

Пояснювальна записка

Сьогодні особистості, які здатні до розвитку та прийняття нестандартних рішень, – це важливий капітал відкритого демократичного суспільства. У ХХІ ст. в освітньому просторі сформувалося поняття «*провадження освітньої діяльності*», що стосується особистостей різного віку, зокрема дошкільників та учнів. Цей феномен відповідає загальноприйнятим світовим тенденціям, оскільки забезпечує розв'язання багатьох освітніх проблем, перетворюючись у головну задачу – **вкладення капіталу в інтелектуальний розвиток країни.**

Можемо зауважити, що розвиток дитини є природним, нормальним, якщо відповідає психологічному віку.

Системоутворювальний принцип – *єдність навчання, виховання і розвитку* – реалізується в освітніх навчальних закладах різного рівня і форми навчання. Це викликає потребу щодо розвитку мисленнєвої якості особистості. Тому навчання гри в шахи та геометричне конструювання є таким, що сприяє розвитку дитини, розкриттю її здібностей, таланту.

Програми розраховано на дошкільників старшого віку та учнів 1–4 класів закладів загальної середньої освіти (ЗЗСО). Їх запроваджують з метою навчити дітей прийомами логічних задач і вправ, зосереджуватися на певній діяльності, розвивати мислення, моторику, що пропонуються підтверджувати сформовані якості, отримані вміння та навички на конкурсах, олімпіадах тощо.

1. **Метою** програми є формування у дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку вміння грати у шахи, конструювати та сприяти розвитку пам'яті, логічного мислення, їхнього творчого потенціалу.

2. **Основні завдання** програми полягають у формуванні таких компетентностей:

1) *пізнавальної*, що забезпечує ознайомлення з таким видом діяльності, як гра в шахи, розвиток логічного мислення, формування культури мислення, відповідальності, чіткості, зосередженості, толерантності, освітньої діяльності в колективі;

2) *практичної*, що сприяє оволодінню вміннями та навичками гри в шахи та конструюванню;

3) *творчої*, що забезпечує розвиток творчих здібностей дитини (концентрацію уваги, уявлення, просторове мислення тощо).

3. **Гурток** можуть відвідувати діти віком від 5 до 9 років.

4. **Програми** розраховано на чотири роки. Заняття проводяться один раз на тиждень (2 год), усього 140 занять (280 год).

5. **Наповнюваність** навчальних груп становить не більше 15 дітей.

Програмою передбачено оволодіння дітьми головними теоретичними знаннями та практичними навичками гри в шахи.

Підсумком навчання є проведення шахових турнірів між дітьми, де вони демонструють уміння та навички гри в шахи.

У програмі передбачено індивідуальну діяльність з дітьми згідно з Положенням «Про порядок організації індивідуальної та групової освітньої діяльності у позашкільних навчальних закладах», затвердженого наказом МОН України № 651 від 11 серпня 2004 року.



Програми є орієнтовними, а тому керівник має право вносити зміни та доповнення до їхнього змісту.

Заняття проводить особистість (бажано з педагогічною освітою), яка досягла певних успіхів у шахах, обізнана з методикою проведення занять із конструювання, а також знає вікові особливості таких дітей. Заняття проводять у спеціально обладнаному приміщенні (шахові столи, демонстраційна магнітна дошка, набори конструкторів тощо).

Важливо зазначити, що кожне заняття проходить із практичним закріпленням набутих знань. Проведення

навчальних занять передбачає повідомлення, що підготували учні, написання творчих робіт, змагань тощо.

Екскурсії: Відвідування Республіканського будинку дитячої творчості.

Прогнозовані результати.

Наприкінці четвертого року навчання учні мають знати:

- світових чемпіонів з шахів;
- чемпіонів з шахів в Україні;
- історію виникнення шахів;

НАВЧАЛЬНИЙ ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН (Перший рік навчання)

№	Тема	Кількість годин для проведення занять		
		усього	теоретичні	практичні
1	Вступне заняття. У країні шахових чудес. Правила техніки безпеки	21	1	–
2	Знайомство із шаховою дошкою «зачарована дошка». Проспекти вулиць та провулків «зачарованої дошки»	3	1	2
3	«Ні кроку назад». Знайомство із пішаком	2	1	1
4	Прямолінійна швидкохідна фігура. Знайомство із турою, її вагою в порівнянні з пішаком	2	1	1
5	«Ввічливі слони». Знайомство із слонами, співвідношення слона і пішака	2	1	1
6	«Могутня фігура» – назва, де живе ферзь, скільки полів разом контролюють тура і слон	2	1	1
7	«Стрибок, скік і вбік». Як кінь ходить, б'є фігури	3	1	2
8	«І король прагне бою». Умови рокіровки, правила виконання. Навіщо виконують рокіровку і яка краща	2	1	1
9	Умови рокіровки. Дати відповіді на питання шахової шкатулки	2	1	1
10	«Як тура похудішала». Умови рокіровки, правила виконання, навіщо виконують рокіровку, яка краща	2	1	1
11	«Нотація шахової дошки». Позначення фігур і полів. Спеціальні шахові позначки-символи	2	1	1
12	«Зачарований квадрат». Розібрати три діаграми з нічийним кінцевим результатом	2	1	1
13	Опозиція до короля з пішаком. Ходи, що необхідно уникнути	2	1	1
14	«Непереможний». У чому полягає головна задача дебюту?	2	1	1
15	Підсумкове заняття, турнір	3	1	2
Усього		34	17	17

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

№	Назва теми заняття	Кількість годин
1	<i>Вступне заняття</i> Ознайомлення з планом роботи гуртка на навчальний рік, правилами поведінки в колективі, технікою безпеки на заняттях, із організаційними питаннями тощо. Робоче приміщення, наочні матеріали Демонстраційні магнітні шахи, індивідуальні шахи. Закріплення робочих місць	1
2	Знайомство із шаховою дошкою, фігурами, їхніми ходами	3
3	Знайомство із ходами пішака. Повторення попередніх занять	2
4	Знайомство із турою, її вагою у порівнянні з пішаком. Повторення попередніх занять	2
5	Знайомство із слонами, їх ходами. Співвідношення слона та пішака. Повторення попередніх занять	2
6	Ферзь, їх ходи. Скільки полів разом контролюють тура і слон? Повторення попередніх знань	2
7	Знайомство з конем, його ходами. Як б'є фігури кінь. Повторення попередніх знань	3
8	Рокіровка, умови рокіровки, правила виконання. Навіщо виконують рокіровку і яка краща? Повторення попередніх знань	2
9	Умови рокіровки. Дати відповіді на питання шахової шкатулки. Повторення попередніх знань	2
10	Умови рокіровки, правила виконання. Навіщо виконують рокіровку, яка краща? Повторення попередніх знань	2
11	Позначення фігур і полів. Спеціальні шахові позначки-символи. Повторення попередніх знань	2
12	Розібрати три діаграми з нічийним кінцевим результатом. Повторення попередніх знань	2
13	Опозиція до короля з пішаком. Ходи, що необхідно уникнути. Повторення попередніх знань	2
14	Дебют. У чому полягає головна задача дебюту? Повторення попередніх знань	2
15	<i>Підсумкове заняття.</i> Повторення знань про шахи, їх фігури та ходи. Проведення тренувальних занять між учасниками групи. Турнір з метою виявлення початкових знань, нагородження переможців	2



НАВЧАЛЬНИЙ ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН
(Другий рік навчання)

№	Тема заняття	Кількість годин		
		усього	теоретичні	практичні
1	Вступ	1	1	–
2	Практичне заняття із визначення полів шахівниці	2	1	1
3	Правила запису позиції	4	3	1
4	Пішаковий прорив	2	1	1
5	Діагоналі визначення, кількості діагоналей	2	1	1
6	Рокіровка, правила й умови виконання	2	1	1
7	Практичне заняття	2	1	2
8	Шах. Завдання 25, 26–28, 29–30	5	3	2
9	Мат. Виграна партія	5	3	2
10	Завдання 31–32, 33–34, 35–36	5	3	2
11	Підсумки	4	1	3
Усього		34	19	15

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

№	Назва теми заняття	Кількість годин
1	<i>Вступне заняття.</i> Правила техніки безпеки. Поняття про нотацію. Повторення знань, отриманих за минулий рік	1
2	Практичне заняття із визначення полів шахівниці. Закріплення попередніх знань	2
3	Правила запису позиції. Закріплення попередніх знань	4
4	Пішаковий прорив. Закріплення попередніх знань	2
5	Діагоналі визначення, кількості діагоналей. Закріплення попередніх знань	2
6	Рокіровка, правила та умови виконання. Закріплення попередніх знань	2
7	<i>Практичне заняття № 1.</i> Закріплення попередніх знань	2
8	Шах. Завдання 25, 26–28, 29–30	5
9	Мат. Виграна партія	5
10	Розв'язання завдань: 31–32, 33–34, 35–36	5
11	Підсумки, турнір між учасниками групи. Нагородження переможців	4

НАВЧАЛЬНИЙ ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН
(Третій та четвертий роки навчання)

№	Тема заняття	Кількість годин		
		усього	теоретичні	практичні
1	Вправи із швидкого знаходження полів. Знаходження найкоротшого шляху. Якого кольору названі поля?	1	1	–
2	Ера нових чемпіонів	2	–	2
3	Тура – ходи, взаємодія з пішаками, порівняння з вагою пішака	2	1	1
4	Слон – взаємодія з пішаками, турою, співвідношення пішаків	2	1	1
5	Ферзь – де живеш? Скільки полів контролюються разом? Тура та слон і скільки ферзь. Взаємодія ферзя з іншими фігурами	3	1	2
6	Кінь – як ходить, б'є фігури та пішаки? За скільки ходів проходить поле по вертикалі та діагоналі?	3	1	2
7	Король – як ходить? Від кого може одержати мат? Взаємодія з іншими фігурами	3	1	1
8	Рокіровка. Навіщо її виконують? Яка рокіровка краща?	3	1	2
9	Основні умови виконання рокіровки	2	1	1
10	Нотація шахової дошки	2	1	1
11	«Зачарований квадрат». Розібрати п'ять діаграм із нічийним результатом	3	1	2
12	Опозиція до короля з пішаком	2	1	1
13	Початок партії – дебют. Головне завдання дебюту	2	1	1
14	Помилки в дебюті партії. Ходи, що необхідно уникнути	2	1	1
15	Вісім ходів, що вважають хорошими. Підсумки. Турнір	3	1	2
Усього		34	14	20

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

№	Назва теми заняття	Кількість годин
1	<i>Вступне заняття.</i> Вправи зі швидкого знаходження полів. Знаходження найкоротшого шляху, якого кольору названі поля	2
2	Повідомлення про шахових чемпіонів. Готують учасники групи	2



3	Як ходить тура? Взаємодія з пішаками. Порівняння з вагою пішака. Повторення попередньої теми	2
4	Взаємодія слона з пішаками, турою, співвідношення пішаків. Повторення попередньої теми	2
5	Ферзь. Скільки полів контролюють тура та слон і скільки ферзь? Взаємодія ферзя з іншими фігурами. Повторення попередньої теми	3
6	Кінь. Як ходить кінь, як б'є фігури та пішаки? За скільки ходів проходить поле по вертикалі і діагоналі. Повторення попередньої теми	3
7	Король. Як ходить король? Від кого може одержати мат, взаємодія з іншими фігурами? Повторення попередньої теми	3
8	Рокіровка, навіщо її виконують, яка рокіровка краща. Повторення попередньої теми	2
9	Основні умови виконання рокіровки. Повторення попередньої теми	2
10	Нотація шахової дошки. Повторення попередньої теми	3
11	Зачарований квадрат. Розібрати п'ять діаграм із нічийним результатом. Повторення попередньої теми	3
12	Опозиція до короля з пішаком. Повторення попередньої теми	2
13	Початок партії – дебют. Головне завдання дебюту. Повторення попередньої теми	2
14	Помилки в дебюті партії. Ходи, що необхідно уникнути. Повторення попередньої теми	2
15	Вісім ходів, що вважають хорошими. Підсумки. Турнір. Нагородження переможців	3

- шахових фігур, їх ходи.
- вміти:*
- вміло володіти та користуватися шаховими техніками;

- зосереджуватися на певній діяльності;
- передбачати дію суперника;
- добре грати в шахи і вигравати.

Орієнтовний перелік обладнання для організації діяльності гуртка «Основи шахової гри»

№	Основне обладнання	Кількість
1	Демонстраційні магнітні шахи	1
2	Шахи якими можна грати не підлозі	1
3	Настільні шахи	15
4	Столи для гри в шахи	15
5	Стільці	30
6	Годинники	15
7	Записники	15
8	Ручки для записів	15

Пропонуємо прочитати

1. *Алехин А.* На пути к высшим шахматным достижениям / А. Алехин. – Минск : Полымя, 1982. – 185с.
2. *Зак В.* Я играю в шахматы: учебное пособие для детей младшего школьного возраста / В. Зак, Я. Длуголенский. – СПб. : Санта, 1994. – 216 с.
3. *Фишер Б.* Играть в шахматы / Б. Фишер. – Киев : Здоровья, 1991. – 276 с.
4. *Гик Е. Я.* Компьютерные шахматы: эра новых чемпионов / Е. Я. Гик. – М. : Гранд, 1997. – 264 с.
5. *Гик Е. Я.* Шахматы и математика / Е. Я. Гик. – М. : Наука, 1983. – 173 с.
6. *Мельниченко В. А.* Мастера шахматной композиции / В. А. Мельниченко. – Киев : Здоровья, 1984. – 148 с.
7. *Карпов А. Е., Гик Е. Я.* Шахматный калейдоскоп / А. Е. Карпов, Е. Я. Гик. – М. : Наука, 1984. – 136 с.

Fedorova N. The Author's Program "Fundamentals of a Chess Game".

Summary.

Readers are invited to familiarize themselves with the author's program "Fundamentals of a Chess Game", which is intended for general secondary education institutions and extracurricular and extracurricular educational activities in

order to develop pupils' memory, logical thinking, etc. The author's program was developed for the purpose of intellectual development, disclosure of potential abilities and talents of the individual. The task of implementing the Program is the formation of intellectually developed youth in Ukraine.

People who are capable of developing and adopting non-standard decisions are an important capital of an open democratic society. In the XXI Century, the concept of "implementation of educational activity" was formed in the educational space, which applies to persons of all ages, including preschoolers and pupils of institutions of general secondary education, etc. This phenomenon corresponds to the generally accepted world tendencies, as it provides the solution of many educational problems. He turns into the main task - the investment of capital in the intellectual development of the country.

The purpose of the author's program is to create the ability for children to play chess, which contributes to the development of memory, logical thinking, as well as the formation of their creative potential.

The program envisages mastering children with the main theoretical knowledge and practical skills of playing chess. The result of the training is the holding of chess tournaments between children who have the opportunity to demonstrate the acquired skills and skills in the game of chess.

Key words: intellectual development; learning; talent development.

Федорова. Н. Ф. Авторская программа «Основаы игры в шахматы».

Аннотация.

Читателям предложено ознакомиться с авторской программой «Основаы игры в шахматы», предусмотренной для учреждений общего среднего образования и внеклассной и внешкольной образовательной деятельности с целью развития у учащихся памяти, логического мышления и т. п. Авторская программа была разработана с целью интеллектуального развития, раскрытия потенциальных способностей и талантов личности. Задачей внедрения Программы является формирование интеллектуально развитой молодежи в Украине.

Ключевые слова: интеллектуальное развитие; обучение; развитие таланта.

Стаття надійшла до редколегії 10 вересня 2018 року