

Содержание

1.	Информационная карта программы	3
2.	Общая характеристика программы	4
2.1.	Пояснительная записка.....	4
2.2.	Нормативные документы	4
2.3.	Цели и задачи реализации программы.....	5
2.4.	Планируемые результаты обучения	6
3.	Порядок аттестации	7
4.	Содержание программы	8
4.1.	Учебно-тематический план	Error! Bookmark not defined.
4.2.	Календарный учебный график	9
4.3.	Содержание учебно – тематического плана	10
5.	Организационно-педагогические условия программы	11
6.	Материально-техническое обеспечение	12
7.	Оценочные материалы.....	13
8.	Список рекомендуемой литературы	15
9.	Приложения	16
10.	Рабочая программа	18

1. Информационная карта программы

1	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы. Подготовка к соревнованиям»
2	Авторы программы	Медведева Анна Александровна
3	Название образовательной организации	АНО ДПО «Центр новых форм развития образования» структурное подразделение «Кванториум Бор»
4	Адрес организации	г. Бор, поселок Неклюдово, ул. Трудовая 10А
5	Форма обучения	Очная
6	Форма организации учебной деятельности	Фронтальная, групповая, индивидуальная, парная.
7	Вид программы по уровню усвоения содержания программы	Стартовый модуль
8	Цель программы	Создание необходимых условий для творческого и интеллектуального развития личности ребенка, через подготовку к соревнованиям по шахматам.
9	Направленность программы	социально-педагогическая (социально-гуманитарная)
10	Сроки реализации	18 часов
11	Количество участников программы	Группы 10-15 человек.
12	Условие участия в программе	Обучающиеся 10-16 лет
13	Условия размещения участников программы	Оборудованный кабинет детского технопарка «Кванториум-Бор»
14	Ожидаемый результат	<p><i>Предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - будут знать правила игры в шахматы, возможные функции шахматных фигур; - будут уметь использовать различные тактики и стратегии во время игры в шахматы; - научатся распознавать этапы игры в шахматы и их специфику. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - будут владеть навыками коммуникации; - будут уметь осмысливать свои действия, нести за них ответственность; - будут владеть навыками стратегического мышления. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - приобретут лидерские навыки, умение аргументировать свою точку зрения; - будут развивать настойчивость, целеустремленность, внимательность; - приобретут умение не сдаваться в сложных ситуациях.

2. Общая характеристика программы

2.1. Пояснительная записка

Актуальность программы заключается в том, что настольные игры способствуют не только живому общению между игроками, но и дают возможность развиваться творческому потенциалу. Выполнение игровых задач и достижение определенных целей игры так же способствует развитию терпения, умению находить выход в различных непростых ситуациях, приучает ребенка не сдаваться, если что-то идет не совсем гладко, делать выводы на основе своих решений, анализировать действия оппонентов, выявлять наиболее оптимальные пути решения задачи. Умение находить нестандартные решения в стандартных задачах не только помогает в интеллектуальном развитии ребенка, но и готовит его к исследовательской деятельности, когда навык «видеть под другим углом» играет ключевую роль в научной деятельности, дает пространство для размышления и потенциальных открытий.

Педагогическая целесообразность изучения материала программы состоит в том, что в процессе игры ученики действуют самостоятельно, принимая решения основываясь на собственном опыте, помещаются в естественные для ребенка игровые условия. Это снижает эмоциональное напряжение от возможности совершить ошибку, так как в играх нет понятие «ошибка». Опираясь понятиями «удачное действие» / «удачный ход» или «неудачное действие» / «неудачный ход», педагог сообщает ученику, было ли успешное то или иное действие, мотивируя обучающихся к мыслительному процессу, анализу игровой ситуации, без строгой оценки их действий. Кроме того, отсутствие заведомо правильного ответа дает простор для творчества, поиска нестандартных решений, что также благоприятно сказывается на творческом развитии ученика. Оценка изящества решения формирует чувство игровой эстетики, умение наслаждаться игровым процессом, что в случае проигрыша не приводит к негативным последствиям и благоприятно сказывается на психическом состоянии ученика.

Направленность программы – социально-педагогическая (социально-гуманитарная)

2.2. Нормативные документы

Программа разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых документов:

– Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 N 1642 (ред. от 07.07.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 № 1ДГ 245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий");
- Устав и локальные акты Автономной некоммерческой организации дополнительного профессионального образования «Центр новых форм развития образования».

2.3. Цели и задачи реализации программы

Цель программы:

Создание необходимых условий для творческого и интеллектуального развития личности ребенка, через подготовку к соревнованиям по шахматам.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с различными механиками игрового взаимодействия, как в теории, так и в процессе игры;
- познакомить с правилами и принципами организации шахматных турниров;

Развивающие:

- развивать познавательный интерес и коммуникативные навыки;
- развивать стратегическое мышление.

Воспитательные:

- сформировать культуру настольной игры;
- сформировать нравственные качества личности и культуру поведения в

обществе.

2.4. Планируемые результаты обучения

Предметные:

- будут знать правила игры в шахматы, возможные функции шахматных фигур;
- будут уметь использовать различные тактики и стратегии во время игры в шахматы;
- научатся распознавать этапы игры в шахматы и их специфику.

Метапредметные:

- будут владеть навыками коммуникации;
- будут уметь осмысливать свои действия, нести за них ответственность;
- будут владеть навыками стратегического мышления.

Личностные:

- приобретут лидерские навыки, умение аргументировать свою точку зрения;
- будут развивать настойчивость, целеустремленность, внимательность;
- приобретут умение не сдаваться в сложных ситуациях.

3. Порядок аттестации

В соответствии с Положением об аттестации обучающихся АНО ДПО «ЦНФРО», в Учреждении предусмотрено проведение промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация – это оценка качества освоения обучающимися уровня достижений, заявленных в программе по завершении реализации программы на основании комплексной оценки уровня сформированности Hard и soft skills компетенций. Форма проведения промежуточной аттестации: демонстрация результатов освоения программы (турнир на первенство группы).

Критерии оценки результативности не должны противоречить следующим показателям:

80% и более – высокий уровень освоения – обучающийся демонстрирует уверенное владение понятийным аппаратом, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

От 50% до 79% – средний уровень освоения - сочетает специальную терминологию с бытовой; работает с оборудованием с помощью педагога; выполняет задания самостоятельно.

4. Содержание программы

4.1.

№	Наименование разделов и дисциплин	Всего	В том числе		Формы и методы контроля
			Теория	Практика	
1.	Шахматная нотация.	2	1	1	Опрос
2.	Компьютерные шахматы.	2	1	1	Наблюдение
3.	Шахматные наборы как вид искусства.	2	2	0	Беседа
4.	Шахматный кодекс.	2	1	1	Беседа
5.	Разряды и звания в шахматах.	2	2	0	Беседа
6.	Знаменитые шахматисты.	2	2	0	Беседа
7.	Организация соревнований.	2	2	0	Наблюдение
8.	Шахматный турнир.	2	0	2	Наблюдение
9.	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Рефлексия.	2	0	2	Демонстрация результатов освоения программы (турнир на первенство группы)
ВСЕГО		18	11	7	

4.2. Календарный учебный график

Разделы	Сентябрь			Октябрь			Ноябрь			Декабрь			Январь		Итого
Шахматная нотация.	2												К		2
Компьютерные шахматы.		2											К		2
Шахматные наборы как вид искусства.				2									К		2
Шахматный кодекс.					2								К		2
Разряды и звания в шахматах.							2						К		2
Знаменитые шахматисты.								2					К		2
Организация соревнований.									2				К		2
Шахматный турнир.										2			К		2
Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Рефлексия.												2	К		2
Итого															18

4.3. Содержание учебно – тематического плана

№	Темы занятия	Содержание занятий
1.	Шахматная нотация.	Теория: Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Практика: Запись шахматной партии.
2.	Компьютерные шахматы.	Теория: Как компьютер играет в шахматы. Обзор современных игровых программ и возможности их использования на уроке. Практика: Шахматные партии с компьютером.
3.	Шахматные наборы как вид искусства.	Теория: Варианты оформления шахматных наборов, оригинальные и уникальные шахматы. Коллекционные шахматные наборы как предметы искусства.
4.	Шахматный кодекс.	Теория: Общепринятые и негласные правила поведения при игре в шахматы. Практика: Отработка умения применять на практике полученные шахматные знания, грамотно вести шахматную борьбу за доской.
5.	Разряды и звания в шахматах.	Теория: Рейтинг Эло и его вычисление. Разряды и звания в шахматах.
6.	Знаменитые шахматисты.	Теория: Знакомство с именами и достижениями знаменитых шахматистов, чемпионов мира. (2 ч.)
7.	Организация соревнований.	Теория: Временной контроль на соревнованиях. Системы проведения соревнований и составление турнирной таблицы. Определение победителей: основной показатель и дополнительные коэффициенты.
8.	Шахматный турнир.	Практика: Шахматный турнир.
9.	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Рефлексия.	Практика: Демонстрация результатов освоения программы (турнир на первенство группы), разбор сыгранных партий.

5. Организационно-педагогические условия программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 10-16 лет.

Срок реализации программы: 18 академических часа.

Режим занятий: 1 раз в 2 недели по 2 академических часа с десятиминутным перерывом (каждый час по 45 минут).

Формы организации учебной деятельности: фронтальная, групповая, индивидуальная, парная.

Количество обучающихся в группе: 10 - 15 человек.

6. Материально-техническое обеспечение

№	Наименование	Кол-во
1	LED панель. Телевизор Samsung UE65RU7400UXRU+ стойка	1
2	Доска настенная шахматная демонстрационная	1
3	Шахматы	15
4	Шахматные часы	15
5	Smart KAPP	1

7. Оценочные материалы

Типовые показатели и оценки критериев аттестации.

Оценка	Критерии	Показатели
Высокий уровень (80-100%)	Теоретические знания.	Обучающийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам. Обучающийся заинтересован, проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий.
	Практические умения и навыки.	Обучающийся способен применять практические умения и навыки во время выполнения самостоятельных заданий. Правильно и по назначению применяет инструменты. Работу аккуратно доводит до конца. Может использовать средства вычислительной техники для реализации идеи. Способен применять современные технологии обработки материалов и создания прототипов. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.
	Конструкторские способности.	Обучающийся способен узнать и выделить объект (конструкцию, устройство), определить его составные части и конструктивные особенности. Обучающийся способен выразить идею различными способами – текстовым описанием, эскизом, макетом, компьютерной моделью, прототипом. Обучающийся способен выделять составные части объекта. Обучающийся способен видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам. Обучающийся способен из преобразованного или видоизмененного объекта, или его отдельных частей собрать новый.
Средний уровень (50-79%)	Теоретические знания.	Обучающийся освоил базовые знания, ориентируется в содержании материала по темам, иногда обращается за помощью к педагогу. Обучающийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.
	Практические умения и навыки.	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может выполнить самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно. Может использовать средства вычислительной техники для реализации идеи или выражения отдельных ее сторон. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога.
	Конструкторские способности.	Обучающийся может узнать и выделить объект (конструкцию, устройство). Обучающийся не всегда способен самостоятельно разобрать, выделить составные части конструкции. Обучающийся не способен видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам без подсказки педагога.

		Обучающийся способен выразить идею по крайней мере двумя способами – текстовым описанием, эскизом, макетом, компьютерной моделью, прототипом.
Низкий уровень (меньше 50%)	Теоретические знания.	Владеет минимальными знаниями, ориентируется в содержании материала по темам только с помощью педагога.
	Практические умения и навыки.	Владеет минимальными начальными навыками и умениями. Обучающийся способен выполнять каждую операцию только с подсказкой педагога или товарищей. Не всегда правильно применяет необходимый инструмент или на использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти их даже после указания. Не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.
	Конструкторские способности.	Обучающийся с подсказкой педагога может узнать и выделить объект (конструкцию, устройство). Обучающийся с подсказкой педагога способен выделять составные части объекта. Разобрать, выделить составные части конструкции, видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам может только в совместной работе с педагогом.

8. Список рекомендуемой литературы

1. Репринцева Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация ... доктора педагогических наук : 13.00.01 Курск, 2005
2. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хёйзинга // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. — М., 1992. С. 5— 240
3. Юдович М. М. «Занимательные шахматы», 3-е доп. и испр. изд. М., «Физкультура и спорт», 1976. 232 с. с ил.
4. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем,- М.: Педагогический университет «Первое сентября»,2013
5. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М., 2003.

9. Приложения

Турнир на первенство группы. Блиц.

Правила игры в блиц:

Формат игры строго регламентирован временем, на всю партию выделяют 5 минут каждому игроку.

Игрок делает ходы только одной рукой. Ей же переключает часы. Нажимает на кнопку пальцем. Запрещается держать палец на кнопке, закрывать её, мешая сопернику перевести время, бить по ней ладонью. Если блицор тронул фигуру, он должен обязательно ей пойти.

Строгое правило игры предусматривает поражение шахматиста в случае невозможного хода. Если один игрок ошибся – неправильно пошёл фигурой, а затем перевёл часы, то другой вправе указать на просчёт соперника и потребовать засчитать его поражение. Важно заявить об этом до своего ответного хода.

При случайном падении фигур, игрок поправляет позицию за счёт своего времени. Если он сделал ход, а потом задел рукой фигуры и они упали, то часы переключаются назад, чтобы поставить на место фигуры.

Когда засчитывается выигрыш игроку:

- Когда тот закончил игру матом.
- Его соперник заявил о своём поражении.
- Флажок соперника упал во время игры. Должно соблюдаться условие – игрок замечает и останавливает игру.

Блиц закончен ничьей:

- Король одного из игроков находится в положении пата.
- Шахматисты при обоюдном согласии пришли к такому решению.
- Следуют друг за другом падения флажков игроков, но о победе одного из них не было заявлено.
- На чёрно-белом поле возникла «мёртвая» позиция и «вечный» шах.
- Если у одного из участников блица упал флажок, а у другого нет преимущества в игре – достаточной позиции для мата.

Турнир проводим по швейцарской системе.

Базовый принцип швейцарской системы — подбор соперников на основании равного количества набранных по ходу шахматного турнира очков. Формула применяется после партий первого тура. Победители стартовых поединков играют друг с другом.

Аналогичным образом составляются пары из проигравших. Принцип используется до завершения турнира.

Швейцарская система не предполагает выбывания игроков из сетки соревнований. Все соперники проводят одинаковое количество партий. Формат применяется на состязаниях средней продолжительности — от 7 до 13 туров.

Швейцарская система предполагает соблюдение нескольких правил:

шахматисты не могут встречаться друг с другом более одного раз по ходу турнира;
каждый тур применяется чередование цветов фигур для каждого игрока;
при нечетном количестве заявленных на соревнования шахматистов игрок, пропустивший первый тур, получает один балл.

Распределение мест по итогам соревнований осуществляется с учетом набранных игроками баллов. При наличии игроков с одинаковыми результатами учитываются дополнительные коэффициенты. Одним из основных становится методика Бухгольца. Её применение предполагает подсчет очков, набранных соперниками шахматистов с равным количеством баллов в турнирной таблице.

Высокий уровень: Занято призовое (1,2,3 место) в турнире. Достойная игра на турнире,
замечаний по ходу игры нет.

Средний уровень: Достойная игра на турнире, есть замечания по несоблюдению правил игры или по неспортивному поведению.

Низкий уровень: Несоблюдение правил игры, неспортивное поведение.

**Министерство образования и науки Нижегородской области
Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Центр новых форм развития образования»
структурное подразделение «Кванториум Бор»**

РАССМОТРЕНА

На педагогическом совете
АНО ДПО «Центр новых форм развития
образования»
протокол № 21 (3.23-24)
от «12» января 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор
АНО ДПО «Центр новых форм развития
образования»
С.А.Рыбий
«15» января 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
на 2023 - 2024 учебный год
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Шахматы. Подготовка к соревнованиям»**

Направленность: социально-педагогическая (социально-гуманитарная)

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Длительность модуля: 18 часов

Номера групп: ШМи-24.1

Автор: Медведева Анна Александровна,
педагог дополнительного образования
по направлению «Квантошахматы»

Бор, 2024

Группа ШМи-24.1*Расписание: среда 12:50-14:30*

	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	
			По плану	По факту
1.	Шахматная нотация.	2	24.01	
2.	Компьютерные шахматы.	2	07.02	
3.	Шахматные наборы как вид искусства.	2	21.02	
4.	Шахматный кодекс.	2	06.03	
5.	Разряды и звания в шахматах.	2	20.03	
6.	Знаменитые шахматисты.	2	03.04	
7.	Организация соревнований.	2	17.04	
8.	Шахматный турнир.	2	08.05	
9.	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Рефлексия.	2	22.05	