МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТНОЙ ЦЕНТР ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

Рекомендовано
методическим советом
ГБУ ДО ТОЦЮТ
Протокол № 1
от «03» 09 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
И. о. директора ГБУ ДО
«Тверской областной Центр
юных техников»
_____ Е. Л. Колина
«03» 09 2021 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Квантошахматы. 1 уровень»

Направленность: физкультурно-спортивная
Общий объем программы: 72 часа
Возраст обучающихся: 7-17 лет

Рег. № 40-21

Тверь - 2021 г.

Информационная карта программы	
Название	Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа **«Квантошахматы. 1 уровень»**
Направленность	Физкультурно-спортивная, сопутствующая основной образовательной деятельности «Детского технопарка «Кванториум», стартового уровня сложности
Общий объем программы в часах	72 часа
Целевая категория обучающихся	7-17 лет
Форма обучения	Очная
Аннотация программы	Предлагаемая программа нацелена на формирование интереса обучающихся к занятиям шахматами, развитию логики, а также, абстрактного мышления. Обучение по программе позволяет получить практические навыки и знания в шахматной игре. Одной из особенностей программы является технология смешанного обучения, позволяющая использовать разные формы проведения занятий, учитывая базу знаний каждого учащегося.
Планируемые результаты реализации программы	Знания шахматных терминов, умения ориентироваться на шахматной доске, играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил игры в шахматы.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Квантошахматы. 1 уровень»** составлена в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

Направленность программы – физкультурно-спортивная, стартового уровня сложности. Программа позволяет заинтересовать обучающихся техникой шахматной игры, способствует развитию логического мышления, расширяет кругозор, вовлекает в серьезную самостоятельную работу.

Новизна программы обеспечивается тем, что дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Квантошахматы. 1 уровень», реализуемая на базе «Детского технопарка «Кванториум», предоставляет возможность организовать образовательный процесс на основе установленных федеральным оператором требований, сохраняя основные подходы и технологии в организации образовательного процесса. В тоже время, педагог-наставник может наполнять программу содержанием в зависимости от имеющихся в Тверском регионе возможностей.

Актуальность программы. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особое значение приобретает способность человека быстро и грамотно разбираться в бесконечных потоках информации, умение анализировать её и делать правильные выводы. Важную роль в формировании логического и системного мышления человека играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, развивает умение концентрировать внимание на решение конкретных задач в условиях ограниченного времени. Обучение игре в шахматы позволяет наиболее полно использовать развивающий и творческий потенциал, заложенный в детях. Основным моментом занятия становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выявляют закономерности.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы управления поведением. Способствуют расширению круга общения, учат уважать соперника и видеть в нём друга, прислушиваться к мнению окружающих и выражать своё видение той или иной проблемы.

Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у обучающихся умений самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

Содержание программы соответствует познавательным возможностям школьников и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

Цель реализации программы: создание условий для самореализации и самоутверждения личности обучающегося посредством обучения шахматной игре и повышения спортивного мастерства.

Задачи программы:

Обучающие:

- популяризировать занятия шахматами среди обучающихся и их родителей;
- овладеть основами техники, тактики и стратегии игры в шахматы;
- сформировать устойчивую мотивацию на повышение спортивного мастерства, достижение высоких результатов в соревнованиях различного уровня;
- сформировать основы алгоритмического мышления;

Развивающие:

- формировать творческую инициативу;
- развивать логику, внимание, память, абстрактное мышление;
- формировать гибкие (soft) компетенции (4К: критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- развивать личностные компетенций такие как: память, внимание, способность логически мыслить и анализировать, концентрировать внимание;
- расширять круг интересов, развивать самостоятельность, аккуратность, ответственность, активность, критическое и творческого мышление;
- формировать основы культуры и грамотности при работе;
- формировать способности решать проблемы и актуальные задачи в заданные сроки.

Воспитательные:

- воспитывать дисциплинированность, ответственность, самоорганизацию;
- формировать организаторские и лидерские качества;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

Отличительной особенностью данной программы является то, что в её содержание дополнительно были введены разнообразные обучающие игры, самостоятельно разработанные домашние задания, а также, дополнительные наглядные пособия и тесты. Педагогическая целесообразность заключается в модели организации образовательного процесса, включающей разные ступени обучения.

Во время освоения программы закладываются базовые знания в области шахматной игры. Занятия проводятся в разных формах, делается упор на формирование логического мышления.

Программа является краткосрочной, на 1 уровне обучающиеся получают знания элементарной грамотности шахматной игры.

На данном периоде обучения закладываются знания о шахматах, как виде спорта, формируются первые представления о влиянии шахмат на физическое и психическое здоровье человека. На каждом из занятий изучается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных, особо важных тем. Основной упор на занятиях делается на детальное изучение силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом году обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, объяснить свою игру, делать выводы. Обучение проводится с использованием игр и игровых моментов.

При этом, из всего обилия шахматного материала, в содержание программы отобран учебный материал не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие обучающихся.

Функции программы:

Образовательная функция заключается в организации обучения детей игре в шахматы, в применении и развитии полученных знаний для совершенствования культуры личности, самосовершенствования и самопознания.

Компенсаторная функция программы реализуется посредством чередования различных видов деятельности детей, характера нагрузок, темпов осуществления деятельности.

Социально–адаптивная функция программы состоит в том, что обучающийся отрабатывает навыки взаимодействия с другими участниками программы, преодолевая проблемно-конфликтные ситуации,

переживая успехи и неудачи, вырабатывает индивидуальный способ самореализации, успешного существования в реальном мире.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся в возрасте от 7 до 17 лет, без ограничений возможностей здоровья, проявляющих интерес к шахматной игре. Количество обучающихся в группе – 10-14 человек.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Ожидаемые результаты

Личностные результаты освоения программы:

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- соотнесение целей с возможностями;
- определение временных рамок;
- определение шагов решения задачи;
- видение итогового результата;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение задавать вопросы;
- умение получать помощь;
- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами;
- умение составлять шахматные задачи;

- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании);
- способность принять другую точку зрения, отличную от своей;
- способность работать в команде;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

Компетентностный подход реализации программы позволяет осуществить формирование у обучающегося как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций через используемые формы и методы обучения, нацеленность на практические результаты.

В процессе обучения по программе у обучающегося формируются:

универсальные компетенции (SoftSkills):

- умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- наличие высокого познавательного интереса;
- умение ориентироваться в информационном пространстве;
- умение ставить вопросы;
- умение выбирать наиболее эффективные решени в зависимости от конкретных условий;
- наличие критического мышления;

предметные компетенции (HardSkills):

обучающиеся должны ***знать***:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры, обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур, ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;

обучающиеся должны ***уметь***:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами, правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один и два хода;
- записывать шахматную партию;

- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации;
- знать основные шахматные дебюты.

Мониторинг образовательных результатов

В течение обучения проводится мониторинг, учитываются полученные компетенции, анализируется, как формируется мотивация к освоению содержания программы, как повышается внимание и улучшается память, логическое мышление, абстрактное мышление, усидчивость и умение работать в команде, развитие мотивации к шахматной игре и уважительное отношение к сопернику.

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

1. Надежность знаний и умений – предполагает усвоение терминологии, способов и типовых решений ситуаций в шахматной игре.

2. Сформированность личностных качеств – определяется как совокупность ценностных ориентаций в шахматной игре, отношения к выбранной деятельности, понимания ее значимости в обществе.

3. Готовность к продолжению обучения в сфере шахматной игры – определяется как осознанный выбор более высокого уровня освоения выбранного вида деятельности, готовность к соревновательной и публичной деятельности.

Способы определения результативности реализации программы и формы подведения итогов реализации программы

В процессе обучения проводятся разные виды контроля результативности усвоения программного материала.

Текущий контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося, процессом формирования компетенций. Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и служит для определения педагогических приемов и методов для индивидуального подхода к каждому обучающемуся, корректировки плана работы с группой.

Промежуточный контроль проводится с целью промежуточного анализа процесса формирования компетенций у обучающегося в процессе освоения материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, изученного за определённый период. Промежуточный контроль проводится в виде педагогического анализа результатов выполнения исследовательских кейсов: «Мат с помощью жертвы материала», «Двойной удар», «Проведение пешки», «Французская защита», «Гамбит Эванса».

Итоговый контроль проводится в виде педагогического анализа результатов выполнения учащимися диагностических заданий. Формами

оценивания освоения программы являются участие в турнирах и соревнованиях различного уровня.

Критерии оценивания приведены в таблицах 1,2.

Таблица 1.

Критерии оценивания сформированности компетенций SoftSkills и HardSkills

Уровень	Описание поведенческих проявлений
1 уровень - недостаточный	Обучающийся не владеет навыком, не понимает его важности, не пытается его применять и развивать.
2 уровень – развивающийся	Обучающийся находится в процессе освоения данного навыка. Обучающийся понимает важность освоения навыков, однако не всегда эффективно применяет его в практике.
3 уровень – опытный пользователь	Обучающийся полностью освоил данный навык. Обучающийся эффективно применяет навык во всех стандартных, типовых ситуациях.
4 уровень – продвинутый пользователь	Особо высокая степень развития навыка. Обучающийся способен применять навык в нестандартных ситуациях или ситуациях повышенной сложности.
5 уровень – мастерство	Уровень развития навыка, при котором обучающийся становится авторитетом и экспертом в среде сверстников. Обучающийся способен передавать остальным необходимые знания и навыки для освоения и развития данного навыка.

Таблица 2.

Критерии оценивания уровня освоения программы

Уровни освоения программы	Результат
Высокий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт

Средний уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

2. Содержание программы

2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Квантошахматы. 1 уровень»

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Знакомство с шахматами	14	7	7
2.	Знакомство с шахматной тактикой	14	6	8
3.	Знакомство с эндшпилем в шахматах	6	3	3
4.	Знакомство с шахматными дебютами	30	11	19
5.	Участие турнирах и в финальных этапах межрегиональных и всероссийских конкурсов	8	0	8
	Итого	**72**	**27**	**45**

2.2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Квантошахматы. 1 уровень»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Кол-во часов, всего	в том числе		Форма аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	**Знакомство с шахматами**	**14**	**7**	**7**	
1.1	Техника безопасности. Знакомство с шахматами: шахматная доска, шахматные фигуры, ходы и взятия фигур, шах. Цель игры – мат королю	2	2	0	Ответы детей в процессе диалога
1.2	Рокировка, взятие на проходе. Защита от шаха. Решение задач на выбор лучшей защиты от шаха. Шахматная нотация	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
1.3	Мат королю: виды мата (линейный, батарейный, спертый, эполетный). Решение задач на мат в 1 ход	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
1.4	Мат с помощью жертвы материала. Кейс на тему «Мат с помощью жертвы материала»	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
1.5	Защита от мата (предотвращение мата)	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
1.6	Ничья, пат. Решение задач с целью сделать ничью	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
1.7	Конкурс решения задач на пройденные темы	2	0	2	Ответы детей в процессе диалога
2.	**Знакомство с шахматной тактикой**	**18**	**6**	**12**	
2.1	Знакомство с шахматной тактикой: двойной удар. Кейс на тему «Двойной удар»	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
2.2	Знакомство с шахматной тактикой: связка	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
2.3	Знакомство с шахматной тактикой: открытый шах, открытое нападение, двойной шах	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога

2.4	Знакомство с шахматной тактикой: сквозной удар	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
2.5	Знакомство с шахматной тактикой: отвлечение, мат с помощью отвлечения	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
2.6	Знакомство с шахматной тактикой: завлечение, мат с помощью завлечения	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
2.7	Конкурс решения задач на пройденные темы	2	0	2	Ответы детей в процессе диалога
2.8	Промежуточный внутренний шахматный турнир	4	0	4	Результаты турнира
3.	**Знакомство с эндшпилем в шахматах**	**6**	**3**	**3**	
3.1	Проведение пешки. Кейс на тему «Проведение пешки»	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
3.2	Техника матования одинокого короля с помощью ферзя и ладьи, двух ладей	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
3.3	Техника матования одинокого короля с помощью ферзя и короля, ладьи и короля	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.	**Знакомство с шахматными дебютами**	**30**	**11**	**19**	
4.1	Дебют четырех коней	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.2	Русская партия	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.3	Итальянская партия	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.4	Сицилианская защита	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.5	Конкурс решения задач на пройденные темы	2	0	2	Ответы детей в процессе диалога

4.6	Французская защита. Кейс на тему «Французская защита»	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.7	Испанская партия	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.8	Славянская защита	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.9	Конкурс решения задач на пройденные темы	2	0	2	Ответы детей в процессе диалога
4.10	Шотландская партия	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.11	Защита Каро — Канн	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.12	Центральный дебют	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.13	Гамбит Эванса. Кейс на тему «Гамбит Эванса»	2	1	1	Ответы детей в процессе диалога
4.14	Конкурс решения задач на пройденные темы	4	0	4	Ответы детей в процессе диалога
5.	**Участие турнирах и в финальных этапах межрегиональных и всероссийских конкурсов**	**4**	**0**	**4**	
5.1	Внутренний шахматный турнир	2	0	2	Подведение итогов
5.2	Внешний шахматный турнир	2	0	2	Подведение итогов
	Итого:	**72**	**27**	**45**	

3. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Квантошахматы. 1 уровень»

3.1. Материально-техническое обеспечение

Программа реализуется на базе детского технопарка «Кванториум».

Помещение - учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

№ п/п	Наименование	Количество, шт.
1.	**Профильное оборудование**	
1.1	Комплект шахмат	7
1.2	Часы шахматные	7
2.	**Компьютерное оборудование**	
2.1.	Ноутбук	14
2.2.	Мышь	14
3.	**Презентационное оборудование**	
3.1.	Доска магнитно-маркерная поворотная	1
3.2.	Интерактивная панель с мобильной стойкой	1
4.	**Программное обеспечение**	
4.1	Офисное ПО	1
4.2	Антивирус	1

3.2 Информационное обеспечение

Список рекомендуемой литературы

Для педагога:

1. Авербах Ю.Л., Котов А.А., Юдович М.М. Шахматная школа. - М.: Физкультура и спорт, 1976.
2. Гил В.Я. Необычные шахматы. – М.: Астрель, 2002.
3. Карахал Ю.И. Шахматы – увлекательная игра. - М.: Знание, 1982.
4. Конотоп В.А., Конотоп С. В. «Тесты по тактике для начинающих шахматистов», М., 2005. - 145 с.
5. Костенюк А., Костенюк Н. «Как научить шахматам». М., 2008. - 143 с.
6. Костров В., Давлетов В. «Шахматный учебник», М., 2009. - 142 с.
7. Костров В., Рожков П. «1000 шахматных задач», М., 2009. - 149 с.
8. Костьев А.Н. Уроки шахмат. - М.: Физкультура и спорт, 1994.
9. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. - М,: Физкультура и спорт, 1986.

10.Пан В.Н. Сборник шахматных задач, этюдов, головоломок. - Донецк: 2004.
11.Пожарский В.Н., Шахматный учебник – Рязань: 1994.
12. Притчард Д. «Шахматы. Учебник для начинающих», М., 2007. - 128 с.
13.Славин И.И. Учебник-задачник шахмат. – Архангельск: тт. 1-7, Правда Севера, 1997- 2000.
14.Шахматы, наука, опыт, мастерство / Под ред. Б.А. Злотника. - М.: Высшая школа, 1990.
15.Шахматы. Энциклопедический словарь. - М.: Советская энциклопедия, 1990.
16.Юдович М.М. Занимательные шахматы – М.: «Физкультура и спорт», 1966.

Для обучающихся:

1. Агафонов А.В. Шах и Мат. Задачи для начинающих. - Казань, Учебное издание. 1994.
2. Бретт Н. Как играть в шахматы – М.: Слово, 1999.
3. Волчок А.С. Самоучитель тренажер шахматиста. - Николаев: Мысль, 1991.
4. Горенштейн Р.Я. Подарок юному шахматисту. – М.: Синтез, 1994.
5. Давыдюк С.И. Начинающим шахматистам. Упражнения. Партии. Комбинации. - Минск: Полымя, 1994.
6. Иващенко С.Д. Сборник шахматных комбинаций. - Киев, 1986
7. Мацукевич А.А. Шахматные правила – М.: Астрель, 2007.
8. Нестеров Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: РиПДЛ-Классик, 2006.

Перечень Интернет-ресурсов

1. window.edu.ru «Школа шахмат»
2. window.edu.ru «Учимся играть в шахматы»
3. window.edu.ru «Развиваем интеллект»
4. window.edu.ru «Научится играть в шахматы самостоятельно»
5. http://moscowchess. org/
6. http://chess 555.narod.ru/
7. http://dop-obrazovanie.com/
8. http://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/
9. http://www.chessm.ru/suhin-ig/
10. http://uroki-online.com/
11. https://lichess.org

3.3 Методическое обеспечение
Методы образовательной деятельности

Методическое обеспечение направлено на повышение мотивации интереса к шахматной игре и проводится в игровой форме, на получение новых знаний и в дальнейшем их расширение и закрепление.

В период обучения применяются такие методы обучения и воспитания, которые позволят установить взаимосвязь деятельности педагога-наставника и обучающегося, направленную на решение образовательно-воспитательных задач.

По уровню активности используются методы:

– объяснительно-иллюстративный;

– эвристический метод;

– метод устного изложения, позволяющий в доступной форме донести до обучающихся сложный материал;

– метод проверки, оценки знаний и навыков, позволяющий оценить переданные педагогом материалы и, по необходимости, вовремя внести необходимые корректировки по усвоению знаний на практических занятиях;

– исследовательский метод обучения, дающий обучающимся возможность проявить себя, показать свои возможности, добиться определенных результатов.

– проблемного изложения материала, когда перед обучающимся ставится некая задача, позволяющая решить определенный этап процесса обучения и перейти на новую ступень обучения;

– закрепления и самостоятельной работы по усвоению знаний и навыков;

– диалоговый и дискуссионный.

Приемы образовательной деятельности:

– игра-квест (на развитие внимания, памяти, воображения);

– соревнования и конкурсы;

– наглядный (рисунки, плакаты, чертежи, фотографии, схемы, модели, приборы, видеоматериалы, литература).

Занятие состоит из теоретической (лекция, беседа) и практической части, создаются все необходимые условия для творческого развития обучающихся. Каждое занятие строится в зависимости от темы и конкретных задач, которые предусмотрены программой, с учетом возрастных особенностей детей, их индивидуальной подготовленности.

Основные формы деятельности:

– познание и учение: освоение способов управления вниманием и возможностями организма;

– общение: принятие правил, ответственность как за собственные учебные достижения, так и за результаты в рамках «общего дела»;

– игра: игра в команде, индивидуальные соревнования;

– труд: усвоение позитивных установок к труду.

Типы учебных занятий:

- первичного ознакомления с материалом;
- усвоение новых знаний;
- комбинированный;
- практические занятия;
- закрепление, повторение;
- итоговое.

Диагностика эффективности образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях обучающихся, планировать коррекционную работу, отслеживать динамику развития детей. Для оценки эффективности образовательной программы выбраны следующие критерии, определяющие развитие интеллектуальных способностей обучающихся: развитие памяти, воображения, образного и логического мышления.

Результатом усвоения обучающимися программы являются: устойчивый интерес к занятиям, результаты достижений в массовых мероприятиях различного уровня.

Учебно-методические средства обучения:

- специализированная литература;
- плакаты, фото и видеоматериалы;
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование.

Педагогические технологии

Для реализации принципов обучения игры в шахматы необходим правильный подбор и использование элементов педагогических технологий, таких как:

- игровая технология, которая позволяет активно включать ребенка в деятельность, улучшает его позиции в коллективе, создает доверительные отношения;

- технология управления познавательным процессом, в основе которой лежит четкая дозировка учебного материала, его постепенное усвоение, поэтапный контроль и оценивание;

- групповой способ обучения: учебная группа делится на подгруппы для решения выполнения конкретных задач, задания выполняются таким образом, чтобы был виден вклад каждого занимающегося.

- технология программного обучения, непосредственно линейное обучение - последовательно сменяющиеся небольшие блоки информации с контрольными заданиями.

- здоровьесберегающая технология, ориентированная на возраст детей с учётом вида деятельности, что позволяет поддерживать и беречь здоровье юных шахматистов;

– технология развивающего обучения, направленная на общее целостное развитие личности на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающая закономерности развития и особенности индивидуума;

– технология личностно-ориентированного обучения, направленная на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого обучающегося, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;

– технология дифференцированного обучения, обеспечивающая обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;

– технология сотрудничества, реализующая демократизм, равенство, партнерство в отношениях педагога и обучающегося, совместная выработка цели и содержания;

– кейс-технология, это интерактивная технология, основанная на реальных или вымышленных ситуациях, направленная на формирование у обучающихся новых качеств и умений по решению проблемных ситуаций;

В практике выступают различные комбинации этих технологий и их элементов.

Приложение 1.

Кейс «Мат с помощью жертвы материала»

Руководство для педагога дополнительного образования

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа		Квантошахматы
Тема занятия по учебно-тематическому плану		Мат с помощью жертвы материала
Название кейса		Мат с помощью жертвы материала
Количество часов		1
Тип кейса (инженерный, исследовательский)		исследовательский
Описание кейса		Цель — научиться ставить мат королю соперника с помощью жертвы какой-либо фигуры (фигур)
Проблемы, которые поставлены в кейсе (педагог знает их решение, а обучающиеся не знают)		Найти алгоритм матования короля с помощью жертвы фигуры (фигур)
Цель кейса		Научиться ставить мат королю соперника с помощью жертвы какой-либо фигуры (фигур)
Задачи кейса		Понять технику матования короля с помощью жертвы какой-либо фигуры (фигур)
Предполагаемые результаты обучающихся (Что формируем?)	Soft Skills	Командная работа.
	Hard Skills	Умение рассчитать различные варианты развития событий в игре.
Ресурсы и материалы	Ресурсы,	Шахматная доска, шахматные фигуры, бумага и ручки для записи
	Материалы для педагога	Шахматная доска, шахматные фигуры
	Оборудование	
Ход работы (Что делают обучающиеся?)		Рассчитают различные варианты продолжения с поэтапным отсечением плохих продолжений, оставляем только лучшие

Руководство для обучающегося

Этапы	Исследовательский кейс
Название кейса	Мат с помощью жертвы материала
Описание кейса	Цель — научиться ставить мат королю соперника с помощью жертвы какой-либо фигуры (фигур)
Проблемы, которые поставлены в кейсе	Найти алгоритм матования короля с помощью жертвы фигуры (фигур)
Цель кейса (должна быть конкретная, достижимая за установленное время)	Научиться ставить мат королю соперника с помощью жертвы какой-либо фигуры (фигур)
Что может помочь в решении проблемы?	Знание правил игры в шахматы, умение рассчитывать различные варианты ходов
1 этап. Планирование	Расчет различных вариантов за белых и за черных
2 этап. Работа над решением проблемы	Выявление плохих и хороших вариантов, отсев плохих
3 этап. Рефлексия	Два-три варианта решения (иногда один).

Приложение 2.

Кейс «Двойной удар»

Руководство для педагога дополнительного образования

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа	Квантошахматы
Тема занятия по учебно-тематическому плану	Знакомство с шахматной тактикой: двойной удар
Название кейса	Двойной удар
Количество часов	1
Тип кейса (инженерный, исследовательский)	исследовательский
Описание кейса	Цель — научиться пользоваться тактическим приемом «Двойной удар»
Проблемы, которые поставлены в кейсе	Найти варианты, при которых можно пользоваться этим приемом, а когда нет

Цель кейса		Научиться пользоваться тактическим приемом «Двойной удар»
Задачи кейса		Понять тактический прием «Двойной удар» и научиться его применять
Предполагаемые результаты обучающихся (Что формируем?)	Soft Skills	Командная работа.
	Hard Skills	Умение рассчитать различные варианты развития событий в игре.
Ресурсы и материалы	Ресурсы	Шахматная доска, шахматные фигуры, бумага и ручки для записи
	Материалы для педагога	Шахматная доска, шахматные фигуры
	Оборудование	
Ход работы (Что делают обучающиеся?)		Рассчитают различные варианты продолжения с поэтапным отсечением плохих продолжений, оставляем только лучшие

Руководство для обучающегося

Этапы	Исследовательский кейс
Название кейса	Двойной удар
Описание кейса	Цель — научиться пользоваться тактическим приемом «Двойной удар»
Проблемы, которые поставлены в кейсе	Найти варианты, при которых можно пользоваться этим приемом, а когда нет
Цель кейса (должна быть конкретная, достижимая за установленное время)	Научиться пользоваться тактическим приемом «Двойной удар»
Что может помочь в решении проблемы?	Знание правил игры в шахматы, умение рассчитывать различные варианты ходов
1 этап. Планирование	Расчет различных вариантов за белых и за черных
2 этап. Работа над решением проблемы	Выявление плохих и хороших вариантов, отсев плохих
3 этап. Рефлексия	Два-три варианта решения (иногда один).

Приложение 3.

Кейс «Проведение пешки»

Руководство для педагога дополнительного образования

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа		Квантошахматы
Тема занятия по учебно-тематическому плану		Проведение пешки
Название кейса		Проведение пешки
Количество часов		1
Тип кейса (инженерный, исследовательский)		исследовательский
Описание кейса		Цель — научиться проводить пешку при помощи короля
Проблемы, которые поставлены в кейсе		Найти способы проведения пешки при помощи короля
Цель кейса		Научиться проводить пешку при помощи короля
Задачи кейса		Понять алгоритм проведения пешки при помощи короля
Предполагаемые результаты обучающихся (Что формируем?)	Soft Skills	Командная работа.
	Hard Skills	Умение рассчитать различные варианты развития событий в игре.
Ресурсы и материалы	Ресурсы	Шахматная доска, шахматные фигуры, бумага и ручки для записи
	Материалы для педагога	Шахматная доска, шахматные фигуры
	Оборудование	
Ход работы (Что делают обучающиеся?)		Рассчитают различные варианты продолжения с поэтапным отсечением плохих продолжений, оставляем только лучшие

Руководство для обучающегося

Этапы	Исследовательский кейс
Название кейса	Проведение пешки
Описание кейса	Цель — научиться проводить пешку при помощи короля
Проблемы, которые поставлены в кейсе	Найти способы проведения пешки при помощи короля
Цель кейса	Научиться проводить пешку при помощи короля
Что может помочь в решении проблемы?	Знание правил игры в шахматы, умение рассчитывать различные варианты ходов
1 этап. Планирование	Расчет различных вариантов за белых и за черных
2 этап. Работа над решением проблемы	Выявление плохих и хороших вариантов, отсев плохих
3 этап. Рефлексия	Два-три варианта решения (иногда один). Выявление алгоритма действий для данной проблемы.

Приложение 4.

Кейс «Французская защита»

Руководство для педагога дополнительного образования

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа	Квантошахматы
Тема занятия по учебно-тематическому плану	Французская защита
Название кейса	Французская защита
Количество часов	1
Тип кейса	исследовательский
Описание кейса	Цель — ознакомиться с дебютом «Французская защита»
Проблемы, которые поставлены в кейсе	Найти лучшие продолжения при Французской защите
Цель кейса	Научиться использовать дебют «Французская защита»
Задачи кейса	Понять алгоритм действия при игре во

		Французской защите
Предполагаемые результаты обучающихся (Что формируем?)	Soft Skills	Командная работа.
	Hard Skills	Умение рассчитать различные варианты развития событий в игре.
Ресурсы и материалы	Ресурсы	Шахматная доска, шахматные фигуры, бумага и ручки для записи
	Материалы для педагога	Шахматная доска, шахматные фигуры
	Оборудование	
Ход работы (Что делают обучающиеся?)		Рассчитают различные варианты продолжения с поэтапным отсечением плохих продолжений, оставляем только лучшие

Руководство для обучающегося

Этапы	Исследовательский кейс
Название кейса	Французская защита
Описание кейса	Цель — ознакомиться с дебютом «Французская защита»
Проблемы, которые поставлены в кейсе	Найти лучшие продолжения при Французской защите
Цель кейса (должна быть конкретная, достижимая за установленное время)	Научиться использовать дебют «Французская защита»
Что может помочь в решении проблемы?	Знание правил игры в шахматы, умение рассчитывать различные варианты ходов
1 этап. Планирование	Расчет различных вариантов за белых и за черных
2 этап. Работа над решением проблемы	Выявление плохих и хороших вариантов, отсев плохих
3 этап. Рефлексия	Два-три варианта решения (иногда один). Выявление алгоритма действий для данной проблемы.

Приложение 5.

Кейс «Гамбит Эванса»

Руководство для педагога дополнительного образования

<table>
<tr><td colspan="2">Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа</td><td>Квантошахматы</td></tr>
<tr><td colspan="2">Тема занятия по учебно-тематическому плану</td><td>Гамбит Эванса</td></tr>
<tr><td colspan="2">Название кейса</td><td>Гамбит Эванса</td></tr>
<tr><td colspan="2">Количество часов</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Тип кейса</td><td>исследовательский</td></tr>
<tr><td colspan="2">Описание кейса</td><td>Цель — ознакомиться с дебютом «Гамбит Эванса»</td></tr>
<tr><td colspan="2">Проблемы, которые поставлены в кейсе (педагог знает их решение, а обучающиеся не знают)</td><td>Найти лучшие продолжения при игре в «Гамбит Эванса»</td></tr>
<tr><td colspan="2">Цель кейса</td><td>Научиться использовать дебют «Гамбит Эванса»</td></tr>
<tr><td colspan="2">Задачи кейса</td><td>Понять алгоритм действия при игре в «Гамбит Эванса»</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Предполагаемые результаты обучающихся (Что формируем?)</td><td>Soft Skills</td><td>Командная работа</td></tr>
<tr><td>Hard Skills</td><td>Умение рассчитать различные варианты развития событий в игре</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Ресурсы и материалы</td><td>Ресурсы</td><td>Шахматная доска, шахматные фигуры, бумага и ручки для записи</td></tr>
<tr><td>Материалы для педагога</td><td>Шахматная доска, шахматные фигуры</td></tr>
<tr><td>Оборудование</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Ход работы (Что делают обучающиеся?)</td><td>Рассчитают различные варианты продолжения с поэтапным отсечением плохих продолжений, оставляем только лучшие</td></tr>
</table>

Руководство для обучающегося

Этапы	Исследовательский кейс
Название кейса	Гамбит Эванса
Описание кейса	Цель — ознакомиться с дебютом «Гамбит Эванса»
Проблемы, которые поставлены в кейсе	Найти лучшие продолжения при Гамбит Эванса
Цель кейса (должна быть конкретная, достижимая за установленное время)	Научиться использовать дебют «Гамбит Эванса»
Что может помочь в решении проблемы?	Знание правил игры в шахматы, умение рассчитывать различные варианты ходов
1 этап. Планирование	Расчет различных вариантов за белых и за черных
2 этап. Работа над решением проблемы	Выявление плохих и хороших вариантов, отсев плохих
3 этап. Рефлексия	Два-три варианта решения (иногда один). Выявление алгоритма действий для данной проблемы.