

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Ленинградской области
«Кингисеппский колледж технологии и сервиса»
структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум»

Рассмотрено педагогическим советом ГБПОУ ЛО «ККТ и С»

Протокол от «24» марта 2021 года № 123

Согласовано: заместитель директора-руководитель ДТ «Кванториум»

от «24» марта 2021 г.

Утверждено приказом

ГБПОУ ЛО «ККТ и С» от «24» марта 2021 г. № 9-О

Дополнительная общеразвивающая программа «**Квантошахматы**»

(36 часов)

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726.

Программа предназначена для ознакомления и обучения учащихся технике игры в шахматы для решения в будущем логических задач, в том числе в сфере инженерии.

Направленность программы

Техническая.

Актуальность программы

Шахматы играют важную роль в формировании логического и системного мышления. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, развивают умение концентрировать внимание на решение конкретных задач в условиях ограниченного времени. Обучение игре в шахматы позволяет наиболее полно использовать заложенный в детях развивающий и творческий потенциал. Основным моментом занятия становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выявляют закономерности.

Педагогическая целесообразность программы

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, прислушиваться к мнению окружающих и выражать своё видение той или иной проблемы.

Цель программы

Цель: интеллектуальное и личностное развитие обучающихся посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы

1. Формирование базовых знаний шахматной игры, овладение приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
2. Формирование устойчивой мотивации на повышение мастерства, достижение высоких результатов в соревнованиях различного уровня.
3. Содействие развитию внимания, памяти.
4. Популяризация занятий шахматами.

Адресат программы

Учащиеся 1 класса

Количество обучающихся в группе

До 18 человек.

Формы обучения и виды занятий

Индивидуально-групповая и практическая игра в группах.

Отличительная особенность программы

Особенностью программы является специально организованная на занятиях игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

Срок освоения общеразвивающей программы

Определяется содержанием программы и составляет 36 часов.

Режим занятий

Продолжительность одного занятия – 45 минут, периодичность занятий – 1 раз в неделю.

Планируемые результаты

По итогам освоения образовательной программы учащиеся должны сформировать следующие компетенции:

Знания: 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.

Умения: 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 ход, записывать шахматную

партию, матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

Методы, приемы и технологии: рассказ, дискуссия, обсуждение, постановка и решение проблемы, побуждение к сравнению и аналогии, сопоставление и обобщение, решение кейс-заданий, участие в соревнованиях.

Предметные результаты

1. Наличие гибких (soft) компетенций (4К: критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация)
2. Знание с шахматными терминами и шахматным кодексом;
3. Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
4. Умение ставить мат разными фигурами, в разных позициях; решать задачи на мат в несколько ходов; записывать шахматную партию; проводить комбинации, применять тактические приемы;
5. Развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления
6. Знание основ построения математических моделей с использованием численных методов;
7. Овладение навыками разработки математических моделей;
8. Знание методов обработки данных;
9. Умение донести результат своей деятельности до окружающих.

Личностные результаты:

1. Мотивация к самообразованию;
2. Активная жизненная позиция;
3. Пунктуальность, ответственность, целеустремленность;
4. Коммуникативная компетентность.

Формы аттестации

Текущий контроль за усвоением материала осуществляется в ходе учебного процесса, на каждом этапе работы на аудиторных занятиях:

- теоретические знания (устные опросы, тесты, чтение шахматных партий, кроссворды и т.д.);
- практические навыки.

Оценка результатов деятельности производится по трём уровням: «высокий» уровень игры; «средний» уровень игры; «низкий» уровень игры.

Результатом усвоения обучающимися программы по каждому уровню являются: устойчивый интерес к занятиям в области шахмат.

Основой аттестации является участие в шахматном турнире.

Итоговой аттестацией является участие во внутригрупповых турнирах, соревнованиях между образовательными организациями.

Содержание программы (учебный план)

Учебный план содержит две основные формы занятий: теоретические занятия и практика. Обе формы являются неотъемлемой частью программы, необходимыми и достаточными для выполнения поставленных программой целей.

Теоретический блок подразумевает развитие **soft-skills** — теоретических знаний и приемов, необходимых в творческой работе и связанных с развитием когнитивной сферы личности.

Практический блок направлен на формирование **hard-skills** — практических навыков и умений.

Учебный план

Название модуля	Количество часов в неделю	Количество часов всего
Квантошахматы	1	36
Итого		36

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	В том числе	
			Теория	Практика
1	Шахматная азбука . Основные шахматные правила. Знакомство с шахматной доской. Правильность расположения доски. Правила поведения во время игры.	1	1	0
2	Шахматные фигуры .Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Начальное положение фигур. Горизонтальные и вертикальные линии. Диагональ.	1	1	0
3	Ходы и взятие пешкой, ладьей.	1	0	1
4	Ход слона. Однопольные и разнопольные слоны	1	0	1
5	Ходы и взятие ферзём. Ферзь против ладьи, слона и др. фигур	1	1	0
6	Ход и взятие конём. Конь против ферзя, ладьи, слона	1	1	0
7	Понятия шах, мат, пат.	2	1	1
8	Рокировка. Правило рокировки	2	1	1
9	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля Ферзь и король против короля.	4	2	2
10	Шахматная партия. Демонстрация коротких партий.	2	1	1
11	Итоговый турнир	2	0	2

12	Ловушка(детский мат).Как ходят фигуры.Взятие фигурами,ценность фигур.Рокировка.Шах и мат.	1	1	0
13	Королевский,ферзевый фланги,дебют партий,испанская,итальянская партии.	4	1	3
14	Как записывать шахматную партию,шахматные бланки.	2	1	1
15	Роль в дебюте каждой фигуры,ловушки в начале партий.	2	1	1
16	Как избежать шахматных зевков в партии,окончание партий.Вечный шах.Повторение:мат 2 ладьями,ферзем.	2	1	1
17	Квадратный мат шахматной ладьей,мат двумя слонами(косичка)	2	1	1
18	Король с пешкой против короля. Правило квадрата, пат	3	1	2
19	Итоговый турнир	2		2
	Всего:	36	16	20

Содержание программы:

1. Знакомство с основными шахматными правилами. Знакомство с шахматной доской. Правильность расположения доски по отношению к партнерам. Правила поведения во время игры. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Форма шахматной доски. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от

горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Повторение пройденного материала.

Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Дидактическое задание "Диагональ".

2. Знакомство с основными шахматными фигурами. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Ценность фигур. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадай-ка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая". Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет".

3. Ходы и взятие фигур Тема 1. Ход и взятие пешкой. Место пешки в начальном положении. Ладья, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход и взятие пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 2. Ход и взятие ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьей. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Тема 3. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 4. Место ферзя в начальном положении. Ход и взятие ферзя. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 5. Место коня в начальном положении. Ход и взятие коня. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Тема 6. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на

уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 7. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).

Тема 8. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, конь против коня, конь против пешки), "Ограничение подвижности". Тема 9.

Повторение пройденного материала.

4. Цель шахматной партии .Тема 1. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Шах или не шах", "Поставь шах", "Пять шахов", "Защита от шаха", "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Тема 2. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Тема 3. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Тема 4. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка". Безопасное положение короля. Дидактические задания "Можно ли сделать рокировку?", "В какую сторону можно рокировать?", "Поставь мат в 1 ход нерокированному королю", "Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируются?". Тема 5. Повторение пройденного материала.

5. Техника матования Тема 1. Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат в 1 ход”, “На крайнюю линию”, “Ограниченный король”, “Мат в 2 хода”. Игровая практика. Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в 1 ход”, “На крайнюю линию”, “Ограниченный король”, “Мат в 2 хода”. Игровая практика. Тема 2. Ферзь и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в 1 ход”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в 2 хода”. Игровая практика. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в 1 ход”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в 2 хода”. Игровая практика. Тема 3. Повторение пройденного материала.

Игровая практика. Шахматный турнир.

Планируемые результаты

1. Научить играть всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Знакомство с тактическими приемами. Повторение пройденного материала.
2. Научить записывать шахматную партию, познакомить с шахматными бланками.
3. Сформировать базовые знания шахматной игры, овладение приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
4. Сформировать устойчивую мотивацию на повышение мастерства, достижение высоких результатов в соревнованиях различного уровня.
5. Содействовать развитию внимания, памяти.

Методическое обеспечение

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.

Форма занятия: занятие-игра, учебное занятие.

Методы и приемы: рассказ, объяснение, иллюстрация, демонстрация, работа с книгой, демонстрация, временная работа в группе. Перевод игры на более сложный творческий уровень. Творческие задания, тематические упражнения, практическая деятельность. Создание ситуации успеха, поощрение и порицание, наблюдение, устный и письменный опрос, контрольные задания, тестирование, анализ.

Форма подведения итогов: устный и письменный опрос. Для самостоятельного закрепления пройденного материала используются занимательные задания для домашнего выполнения.