

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 «13» декабря 2022 года № 2

Согласовано: заместитель директора-руководитель «ДТ «Кванториум»

«13» декабря 2022 г.

Утверждена приказом

ГБПОУ ЛО «ККТ и С» от «14» декабря 2022 г. № 85-О

Дополнительная общеразвивающая программа

**«Квантошахматы»**

Продвинутый уровень

**Возраст обучающихся: 8-12 лет**

**Срок освоения: 36 ч**

г. Кингисепп

**Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом/методическом совете учреждения.**

Заместитель руководителя по образовательной деятельности

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ (Подпись, ФИО)

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022г

Дополнительная общеразвивающая программа соответствует действующим федеральным, региональным нормативным документам Российской Федерации и локальным нормативным актам ГБПОУ ЛО «ККТиС».

## **Пояснительная записка**

Программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.

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**

Программа адресована учащимся в возрасте 8-12 лет, имеющим базовые навыки игры в шахматы.

## **Количество обучающихся в группе**

До 15 человек.

## **Формы обучения и виды занятий**

Индивидуально-групповая и практическая игра в группах.

## **Отличительная особенность программы**

Отличительной особенностью данной программы является включение в теоретическую часть изучение следующих тем: «Турнирные правила; специфические игровые ситуации на соревнованиях; основные правила судейства; работа с современными техническими устройствами (электронными часами)». В итоге использование полученных знаний позволяет усилить спортивную составляющую обучения, и как следствие, повысить мотивацию к теоретическим занятиям. Значительно повышается общая эффективность занятий.

## **Срок освоения общеразвивающей программы**

Определяется содержанием программы и составляет 18 часов.

## **Режим занятий**

Продолжительность одного занятия – 45 минут

## **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.

## Учебный план

Название модуля	Количество часов в неделю	Количество часов всего
Квантошахматы	2	36
Итого		<b>36</b>

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.

### Содержание программы

1. Вводное занятие. Организация работы коллектива продвинутого уровня обучения. Правильное выполнение ходов. Правила шахматной игры. Завершение игры – проигрыш, ничья. Учёт результатов.
2. Изучение партий современных гроссмейстеров, сыгранных преимущественно в текущем году. Анализ партий (блиц) современных гроссмейстеров.
3. Актуализация знаний о ранее изученных гамбитах и их применении в игре. Изучение новых гамбитов, преимущественно в закрытом начале.
4. Решение задач и этюдов. Тематические турниры в группах детей. Итоговые турниры.

## Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	В том числе	
			Теор.	Практ.
1	Вводное занятие. Беседа по технике безопасности.	1	1	0
2	Анализ партий (блиц) современных гроссмейстеров.	4	1	3
3	Актуализация знаний о ранее изученных гамбитах и их применении в игре.	4	1	3
4	Изучение эндшпилей: «конь с пешками против слона» и «ладья против коня».	4	1	3
5	Пешечный перевес на ферзевом и королевском флангах.	4	1	3
6	Изучение наиболее распространённых ошибок ловушек.	4	1	3
7	Решение задач и этюдов. Тематические турниры в группах детей.	8	2	6
8	Итоговые тематические турниры.	7	0	7
	<b>Всего:</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>28</b>

### Планируемые результаты

#### *Личностные*

Учащиеся:

1. научатся формулировать собственное мнение и позицию; сформируют коммуникативные способности и приобретут навыки работы в коллективе;
2. будут уметь планировать свои действия и осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
3. научатся доводить дело до конца, быть целенаправленным, не отступать перед трудностями, стремиться довести партию до

- победы;
4. приобретут навык самодисциплины и самоорганизации;
  5. научатся совершать в уме простые действия (мысленный расчёт на три- четыре хода), разовьют внимание, память, воображение и наблюдательность.

### ***Метапредметные***

Учащиеся:

1. научатся быть выдержанным, психологически устойчивым во время партии;
2. сформируют чувства дружелюбности во время игры, уважительное и справедливое отношение к сопернику;
3. научатся соотносить свои действия с планируемыми результатами;
4. научатся анализировать ситуацию и корректировать действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

### ***Предметные***

Учащиеся:

1. узнают основные правила шахматной игры, шахматную нотацию;
2. узнают о цели шахматной партии, законы развития фигур в начале партии, законы элементарного эндшпиля, методы борьбы со связками;
3. научатся самостоятельно работать с шахматной доской;
4. научатся разыгрывать партию с противником и доводить до логического окончания;
5. научатся полностью записывать шахматную партию.
6. грамотно откладывать или заканчивать партию;
7. изучат правила обращения к арбитру на турнире и последствия нарушения этих правил;
10. изучат все возможные специфические нарушения противника в процессе игры.