

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 «27 августа» 2025 года № 1

Согласовано: заместитель директора-руководитель «ДТ «Кванториум»

«27» августа 2025 г.

Утверждена приказом

ГБПОУ ЛО «ККТ и С» от «29» августа 2025 г. № 70-О

Дополнительная общеразвивающая программа «**Квантошахматы**»

Углубленный уровень

(136 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

Программа адресована учащимся в возрасте 7-10 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), анализ шахматных партий, подготовка к турнирам». 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 136 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, связка, проведение пешки, повторение ходов.

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 | 4 | 136 |
| Итого | | 136 |

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 углубленного уровня обучения. Правильное выполнение ходов. Правила шахматной игры. Завершение игры – проигрыш, ничья. Учёт результатов.

2. Как правильно начинать партию.

Мат в начале партии. Темп, потеря темпа. Борьба с ранним выводом ферзя. Ловушки. Дебютные начала, все виды дебютов. Разыгрывание учебных позиций; разбор коротких партий-ловушек, разбор партий

3. Середина партии

Характерные планы игры. Систематизация и анализ. Понятие миттельшпиля. Понятие контрольного и рокового пункта. Разыгрывание позиций; разыгрывание шахматных партий; разбор ошибок.

4. Реализация большого материального перевеса

Комбинации. Защита. Нападение. Размен. Ценность фигур. Линейный мат. Мат ладьей. Мат ферзем. Уничтожение фигур.

5. Простейшие тактические приемы. Двойной удар. Связка. Виды связок. Использование связки. Как бороться со связкой. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Мат на последней линии.

6. Участие в итоговом турнире. Проведение турниров с дифференциацией силы игры участников одного уровня.

7. Итоговое занятие. Подведение итогов. Рефлексия.

Учебный план

| № п/п | Тема | Количество часов | | |
|-------|---|------------------|-------------|----------|
| | | Всего | В том числе | |
| | | | Теория | Практика |
| 1 | Вводное занятие. Повторение основных понятий о тактических приемах. Дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Анализ шахматных партий игроков. | 16 | 2 | 14 |

| | | | | |
|---|---|----|---|----|
| 2 | Игровая практика «Основы дебюта» Принципы игры в дебюте.Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты | 16 | 6 | 10 |
| 3 | Основы миттельшпиля. Игровая практика с записью шахматной партии. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. | 16 | 6 | 10 |
| 4 | Решение задания «Мат в 1 ход | 4 | | 4 |
| 5 | Основы миттельшпиля .Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный | 8 | 6 | 2 |

| | | | | |
|---|--|----|---|----|
| | шах. Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия | | | |
| 6 | Игровая практика. Решение заданий | 4 | | 4 |
| 7 | Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квadrата» | 20 | 8 | 12 |
| 8 | Игровая практика.. Решение заданий: “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. Решение заданий. “Квадрат» Решение заданий. “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. | 4 | | 4 |
| 9 | Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за | 20 | 8 | 12 |

| | | | | |
|----|--|------------|-----------|------------|
| | <p>собой. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.</p> | | | |
| 10 | <p>Игровая практика Решение заданий. “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. Решение заданий. “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. Решение заданий. “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.</p> | 4 | | 4 |
| 11 | <p>Соревнования внутри группы. Турниры: осень, зима, весна. Подведение итогов.</p> | 24 | | 24 |
| | Всего: | 136 | 36 | 100 |

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 правильно вести диалог с арбитром, правильно предлагать ничью;
4. научатся доводить дело до конца, быть целенаправленным, не отступать перед трудностями, стремиться довести партию до победы;
5. приобретут навык самодисциплины и самоорганизации;
6. научатся совершать в уме простые действия (мысленный расчёт на три-четыре хода), разовьют внимание, память, воображение и наблюдательность.

Метапредметные

Учащиеся:

1. научатся осуществлять взаимный контроль и оказывать необходимую взаимопомощь.
2. научатся быть выдержанным, психологически устойчивым во время партии;
3. сформируют чувства дружелюбности во время игры, уважительное и справедливое отношение к сопернику;
4. научатся соотносить свои действия с планируемыми результатами;
5. 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. узнают об игре с шахматными часами (механическими и электронными), о времени, отведенном на партию;
8. научатся правильно рассчитывать время в шахматной партии, правильно завершать партию, отслеживать турнирные результаты;
9. изучат правила обращения к арбитру на турнире и последствия нарушения этих правил;

10.изучат все возможные специфические нарушения противника в процессе игры.