

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Татарская средняя общеобразовательная школа» Черлакского района Омской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

РЕКОМЕНДОВАНО к
использованию
Методическим советом
МБОУ «Татарская СОШ»
Протокол №1
от «30» 08 2023 г

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБОУ «Татарская СОШ»
М.Ф. Кукузей
Приказ
от «01» 09 2023 г. № 130



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПО ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ

«Интеллектуальный шах и мат»

Уровень начального основного общего - среднего образования (1-11 классы)

Срок реализации: 1 год

Количество часов в год: 34 часа

Составитель:

Кусаинов Азамат Маратович,
педагог дополнительного образования
МБОУ «Татарская СОШ»

1. Пояснительная записка

При составлении программы руководствовались:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 г. № 196 г. Москвы «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; ФГОС общего образования.

УМК

- М. И. Викерчук, П. А. Чернышев, И. В. Глек, А. С. Виноградов «Шахматы. Тактика 7—9 классы», ООО «Дрофа», 2018
- П. А. Чернышев, М. И. Викерчук, И. В. Глек, «Шахматы. Методическое пособие, 5-9», Москва, «Дрофа» 2019

Актуальность программы заключается в том, чтобы в процессе занятий шахматами дети получали целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и жизни.

Программа носит *спортивно-образовательную* направленность. Спортивное направление предполагает участие в соревнованиях школы, села и района. Образовательная направленность программы предусматривает изучение материала по теории и истории шахмат. В шахматном кружке ведется работа по правильной организации досуга детей, воспитанию общественной активности у кружковцев. Шахматы способствуют разностороннему развитию личности, пропаганде здорового образа жизни.

Основная задача данной программы заключается в том, чтобы ребята в игровой форме осознали для себя значение развития интеллектуальных способностей, познавательной активности и получили навыки групповой работы. Программа ориентирована на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, а так же на развитие логического и пространственного мышления, творческих способностей и практической деятельности детей. Усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю, 34 часа в год. Данная программа предназначена для учащихся начального, среднего и старшего школьного возраста, владеющих фундаментальными знаниями по теории игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле, а также имеющих некоторый игровой опыт. В группу зачисляется 10 обучающихся. Программа может быть реализована во второй половине дня.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и личностных качеств, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи курса:

- обучать правилам организации и проведения различных интеллектуальных игр,
- формировать базовые умения решать интеллектуальные и логические задачи,
- совершенствовать внимание, восприятие, память, фантазию, воображение, логическое и нестандартное мышление,
- развивать коммуникативные способности, уверенность в себе, навык работы в сотрудничестве

Планируемые результаты

Личностные результаты.

- демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук средствами интеллектуальных игр,
- проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия в процессе игры,
- демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность в процессе подготовки и участия в интеллектуальных играх,
- проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.

Метапредметные результаты:

- демонстрирует умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий,
- умеет устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок,
- демонстрирует умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.

Результаты по направленности программы:

- знает историю возникновения интеллектуальных игр,
- знает алгоритм построения интеллектуальной игры и создает их,
- соблюдает алгоритм игры в команде.

2. Учебно-тематический план

Наименование разделов, тем	Количество часов
Повторение	3
Способы защиты от нападения.	
Матование одинокого короля.	
Простейшие пешечные и ладейные эндшпили.	
Введение в тактику игры	5
Угроза	
Темп	
Промежуточный ход	
Форсированная игра	

Дебютные катастрофы	
Тактические приемы	19
Вилка. Двойной удар	
Связка	
Отвлечение	
Мат в один ход	
Открытое нападение	
Рентген	
Завлечение	
Перекрытие	
Блокировка	
Мат в два хода	
Завоевание поля	
Уничтожение защиты	
Освобождение линии	
Мат в три хода	
Ограничение подвижности фигуры	
Пат (ничья)	
Вечный шах (ничья)	
Основы эндшпиля	
Сочетание тактических ударов	
Практическая игра	7
Соревнования	
Соревнования	
Соревнования	
Соревнования	
Соревнования	
Соревнования	
Соревнования	
Итого	34

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Повторение(3 часа)

Способы защиты от нападения. Матование одинокого короля. Простейшие-пешечные и ладейные эндшпили.

Введение в тактику игры(5 часов)

Определение комбинации

Вариант, форсированный вариант, жертва.

Тактические приёмы(19 часов)

Вилка. Двойной удар, связка, отвлечение, открытое нападение, слабость последней горизонтали. Мат в один ход, в два и три хода. Устранение защиты, отвлечение, завлечение, блокировка, освобождение пространства, перекрытие, «мельница», «рентген», перегрузка, разрушение пешечного прикрытия короля — основные идеи комбинаций. Комбинации на сочетание идей.

Практическая игра(соревнования)(7 часов)

Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов, ребята готовят доклады по истории шахмат.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры с гандикапом, игры различного типа на шахматную тематику.

Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех воспитанников, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Для реализации программы используются следующие средства:

В течение всего учебного года идет непрерывный контроль усвоения знаний учащимися посредством следующих методов проверки:

1. Шахматные турниры.
2. Доклады.
3. Сеансы одновременной игры.
4. Беседы с фронтальным опросом.
5. Конкурсы по решению шахматных задач.
6. Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися в течение всего учебного года, проводится своего рода зачет, который включает в себя:
 - ✓ вопросы по теории и истории шахмат,
 - ✓ игру с руководителем кружка,
 - ✓ соревнование, в котором участвуют все занимающиеся.

Данные по уровню усвоения программы воспитанниками заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и правил проведения соревнований, владение тактическими приемами и умение комбинировать, умение строить стратегические планы, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, участие в мероприятиях, умение работать самостоятельно, соблюдение правил этикета

4. Контрольно-оценочные средства

Контроль и оценивание результатов обучающихся происходит с помощью педагогического наблюдения на каждом учебно-практическом занятии. Итоговое выявление уровня достигнутых результатов проходит во время проведения заключительных занятий. Предусмотрены повышенный, базовый и пониженный уровни освоения программы, оценивание происходит по трехбалльной шкале:

3 балла соответствуют повышенному уровню;

2 балла соответствуют базовому уровню;

1 балл соответствует пониженному уровню;

0 баллов – результат отсутствует.

12-15 баллов – повышенный уровень результатов;

8-11 баллов – базовый уровень результатов;

4-7 баллов – пониженный уровень результатов;

0-3 баллов – результат отсутствует.

Сводный лист достижения личностных и метапредметных результатов учащимися

№	Фамилия, имя	Личностный результат		Метапредметный результат			ИТОГО
		Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	Личностные качества	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать процесс и результат действий.	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	
1.							
2.							

Критерии оценки образовательных результатов обучающихся

Результат	Критерии	Уровневые показатели			
		3	2	1	0
Личностный результат	Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	В процессе обсуждения демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук, активно рассуждает о пользе интеллектуальных игр для развития интеллектуальных способностей: внимания, восприятия, памяти и воображения, а так же для развития логического и пространственного	В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр для развития интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти испытывает небольшие затруднения во время аргументирования.	В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр, повторяет чужие аргументы	Критерий не проявляется, не участвует в обсуждении

		ного мышления, приводит осмысленные аргументы.			
	Личностные качества	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия, демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность., проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и, демонстрирует дисциплинированность, проявляет доброжелательность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности. Иногда не проявляет личную ответственность за поступки и действия, допускает неточности, бывает не настойчив в достижении результата	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх демонстрирует доброжелательность и общительность, но позволяет нарушать дисциплину, не проявляет личную ответственность за поступки и действия, иногда отказывается выполнять задание, часто допускает неточности.	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх учащийся не осуществляет действия самостоятельно, редко проявляет объективность и адекватность, нуждается в педагогическом сопровождении.
Метапредметный результат	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать	Активно демонстрирует умение планировать свои действия, выстраивать их в последовательность для достижения положительного результата,	Стремится планировать свои действия, действует согласно предложенному плану, но нуждается в незначительной педагогической поддержке	Не всегда может контролировать и оценивать результат действий. Нуждается в педагогическом сопровождении для	Не участвует в планировании своих действий и оценке результата действий. Отстранен от достижения результата.

	процесс и результат действий.	действует согласно предложенному плану, уверенно и точно контролирует и регулирует свои действия во время выполнения задания.	во время контроля и регуляции своих действий.	регуляции и контроля своих действий,	.
	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умеет выявлять причины успеха и неудач, знает, активно и успешно применяет способы корректировки своих учебных действий.	Умеет устанавливать причины успеха и неудач, но нуждается в незначительной педагогической поддержке для корректировки ошибок.	Планирует свои действия только с помощью педагога, не проявляет волю для корректировки своих ошибок.	Не умеет устанавливать причины успеха и неудач, не участвует в корректировке учебных действий.
	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	Активно и уверенно работает в команде, аргументировано высказывает своё мнение, соблюдая правила и нормы поведения, умеет слушать и признаёт возможность существования разных точек зрения.	Стремится работать в команде, старается высказывать своё мнение, но нуждается в незначительной педагогической поддержке и мотивации, соблюдает нормы поведения.	При работе в команде позволяет нарушать дисциплину, часто критикует, не соблюдая правила нормы поведения. Нуждается в педагогическом сопровождении.	Не умеет работать в команде, не соблюдает правила и нормы поведения.

Итого:

15-12 баллов – выше базового уровня;

11-8 баллов – базовый уровень;

4-7 баллов – ниже базового уровня;

3-0 баллов – результат не сформирован.

**Сводный лист достижения образовательных результатов обучающихся
по направленности программы**

№	Фамилия, имя учащихся	Знание истории возникновения интеллектуальных игр	Применение алгоритма создания интеллектуальной игры	Соблюдение алгоритма игры в команде	Общее количество баллов

Оценочная шкала:

3 балла- отсутствует ошибки, неточности, действует самостоятельно уверенно точно;
 2 балла – есть незначительные ошибки, неточности, действует самостоятельно, уверенно, не всегда точно, нуждается в незначительной педагогической поддержки;
 1 балл – есть ошибки, неточности в 50% случаях, редко действует самостоятельно и точно, часто не уверен, нуждается в педагогической помощи;
 0 баллов – есть ошибки неточности в 75% случаев, не проявляет самостоятельность и уверенность, нуждается в постоянной педагогической помощи

Итого:

9-8 баллов – выше базового уровня;
7-5 баллов – базовый уровень;
4-2 баллов – ниже базового уровня;
1-0 баллов – результат не сформирован.

5. Условия реализации программы

Учебно-методические условия реализации программы

Построение занятий предполагается на основе педагогических технологий активизации интеллектуальной деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, разноуровневого и развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

В процессе обучения ребята освоят простые способы решения интеллектуальных и логических задач. Эти базовые умения помогут им впоследствии самостоятельно развивать свои интеллектуальные способности и достичь успехов в любом виде деятельности.

Успешной реализации программы способствуют:

- учет возрастных особенностей учащихся, их интересов при планировании и построении занятий;
- индивидуальный подход в обучении;
- поощрение педагогом любой творческой инициативы учащихся, что способствует более полному раскрытию личности и мотивации к развитию интеллектуальных способностей;
- усвоение теоретических знаний в практическом их применении;

- осознание учащимися реальности практической значимости задач, поставленных педагогом на занятии;
- развитие потребности в самосовершенствовании.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая и игровая деятельность учащихся. Теоретическая подготовка проходит в форме бесед, диалогов, сообщений, круглых столов, практическая подготовка в форме тренировочных упражнений, практикумов, турниров, конкурсов, интеллектуальных игр.

Дидактическое обеспечение программы:

- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.);
- наглядные пособия для проведения игр;
- презентации(видео) по каждой теме программы;
- сценарии игровых упражнений по каждой темы программы.
- таблицы, схемы по каждой темы программы;
- раздаточные материалы, карточки по каждой темы программы.

Материально-технические условия реализации программы

- компьютер, подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор;
- экран;
- принтер для распечатывания карточек и заданий для интеллектуальных игр;
- учебный кабинет;
- учебная мебель для обучающихся.

Кадровое обеспечение программы

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования с высшим образованием предпочтительно естественнонаучного профиля, а также других профилей, владеющий основами общей педагогики, основами возрастной психологии и психологии развития, а также компетенциями в области формирования у учащихся личностных и метапредметных результатов средствами интеллектуальных игр.

6. Литература

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в РФ".
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва "Об утверждении СанПиН".
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Письмо Министерства образования Омской области От 12.02.2019 № Исх._19/Мобр_2299. «О методических рекомендация разработки и проведению экспертизы дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы»

6. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы (Раздел "Предложения при работе с ПЭВМ").
7. Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 № 196 "Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
8. Распоряжение Министерства образования Омской области от 12.02.2019 № Исх._19/Мобр_2299 «Требования к структуре, содержанию и критерии оценки качества дополнительной общеобразовательной программы.

Педагогическая литература

9. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
10. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
11. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
12. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
13. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
14. Черемошкина Л. В. Развитие памяти детей – Ярославль: «Академия развития»,
15. Чернышев П. А., М. И. Викичук М. И, Глек И. В., «Шахматы. Методическое пособие, 5-9», Москва, «Дрофа» 2019
16. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Литература для родителей:

17. Гиппенрейтер, Юлия Общаться с ребенком. Как? / Юлия Гиппенрейтер. - М.: АСТ, 2008 г.
18. Давлетов Дж., Всеволод Костров. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. – Литера, 2002.
19. Зверева, Нина Правила общения с детьми: 12 «нельзя», 12 «можно», 12 «надо» / Нина Зверева. - М.: Альпина Диджитал, 2015 г.
20. Млодик, И. Ю. Метаморфозы родительской любви, или Как воспитывать, но не калечить / И.Ю. Млодик. - М.: Теревинф, 2016 г.
21. Светлова, Маруся Сотвори себе поддержку / Маруся Светлова. - М.: ИГ "Весь", 2013 г.

Литература для учащихся:

22. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказкам для остальных). – М.: РИПОК КЛАССИК, 2017.
23. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2016
24. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
25. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
26. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
27. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>

28. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
29. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
30. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>

Интернет-ресурсы для учащихся:

31. Как научиться решать логические задачи <https://logiclike.com/math-logic/reshaem-zadachi>
(дата обращения 15.03.2020)
32. 10 логических задач для нестандартного мышления <https://newtonew.com/test/10-logic-tasks-test>(дата обращения 01.04.2020)
33. 15 упражнений для тренировок мозга <https://proglib.io/p/logic-tasks/>(дата обращения 15.03.2020)
34. Способы решения логических задач <https://videouroki.net/razrabotki/mietody-rieshieniia-loghichieskikh-zadach.html>(дата обращения 15.03.2020)
35. Проверь себя. Логические задачи с ответами.<https://mozgportal.ru/razvitie-mozga/uprazhneniya/logicheskie-zagadki.html>(дата обращения 21.03.2020)
36. 300 занимательных задач <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>(дата обращения 03.05.2020)
37. Разминка для мозга: задачи на внимательность и логику <https://novate.ru/blogs/260915/33093/>(дата обращения 11.03.2020)
38. 35 упражнений для развития и тренировки памяти <https://cepia.ru/uprazhneniya-dlya-razvitiya-i-trenirovki-pamyati>(дата обращения 15.03.2020)