

**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 0911.2018 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 ко-

роля — 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 и оценивать 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 мышления, приводит осмысленные аргументы. | 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 |
| 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,д опускает 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 процесс и результат действий. | Активно демонстрирует умение планировать свои действия, выстраивать их в последовательность для достижения положительного результата, действует согласно предложенному плану, уверенно и точно контролирует и регулирует свои действия во время выполнения задания. | Стремится планировать свои действия, действует согласно предложенному плану, но нуждается в незначительной педагогической поддержке во время контроля и регуляции своих действий. | Не всегда может контролировать и оценивать результат действий. Нуждается в педагогическом сопровождении для регуляции и контроля своих действий, | Не участвует в планировании своих действий и оценке результата действий.  Отстранен от достижения результата.  . |
| 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 признает 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».](http://ivo.garant.ru/)
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**

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

**Литература для родителей:**

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

**Литература для учащихся:**

1. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказкам для остальных). – М.: РИПОК КЛАССИК, 2017.
2. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2016
3. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
4. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2015.
5. Журнал «Квант» http://kvant.info/
6. Журнал GEO http://www.geo.ru/
7. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
8. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
9. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>

**Интернет-ресурсы для учащихся:**

1. Как научится решать логические задачи <https://logiclike.com/math-logic/reshaem-zadachi>

(дата обращения 15.03.2020)

1. 10 логических задач для нестандартного мышления <https://newtonew.com/test/10-logic-tasks-test>(дата обращения 01.04.2020)
2. 15 упражнений для тренировок мозга <https://proglib.io/p/logic-tasks/>(дата обращения 15.03.2020)
3. Способы решения логических задач <https://videouroki.net/razrabotki/mietody-rieshieniia-loghichieskikh-zadach.html>(дата обращения 15.03.2020)
4. Проверь себя. Логические задачи с ответами.<https://mozgportal.ru/razvitie-mozga/uprazhneniya/logicheskie-zagadki.html>(дата обращения 21.03.2020)
5. 300 занимательных задач <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>(дата обращения 03.05.2020)
6. Разминка для мозга: задачи на внимательность и логику <https://novate.ru/blogs/260915/33093/>(дата обращения 11.03.2020)
7. 35 упражнений для развития и тренировки памяти <https://cepia.ru/uprazhneniya-dlya-razvitiya-i-trenirovki-pamyati>(дата обращения 15.03.2020)