

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №26**

РАССМОТРЕНА  
на заседании методического совета  
от «26» 02 2024 г.  
Протокол № 3



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

технической направленности

**«Компьютерные шахматы»**

Возраст обучающихся 8 -10 лет  
Срок реализации программы: 9 мес.  
Количество часов в год 76

Автор-составитель программы:  
Максимова Светлана Михайловна,  
педагог дополнительного образования

г. СУРГУТ  
2024-2025 уч. год

## АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерные шахматы», технической направленности является модифицированной, рассчитана на учащихся 8-10 лет. Срок реализации 9 месяцев, объем программы 76 часов.

Программа «Компьютерные шахматы» направлена на развитие интеллектуальных и творческих способностей детей с помощью игры в шахматы. Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа является модифицированной и составлена на основе типовой программы с изменениями и учетом особенностей возраста и уровня подготовки детей.

Целью обучения является создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей посредством обучения игре в шахматы с использованием компьютера и Интернет-ресурсов

Программа состоит из девяти разделов: 1) Шахматная доска. Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур; 2) Ходы и взятие фигур; 3) Ценность шахматных фигур; 4) Цель шахматной партии; 5) Игра всеми фигурами из начального положения; 6) Шахматная нотация; 7) Техника матования одинокого короля; 8) Достижение мата без жертвы материала; 9) Шахматная комбинация.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление школьника, способствует развитию логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

В процессе обучения у учащихся формируется критическое мышление, развивается долговременная и оперативная память, концентрация внимания, творческое мышление. Обучаясь по данной программе, учащиеся овладеют основными шахматными терминами, будут уметь оценивать позицию и реализовать материальный перевес, научатся находить простейшие тактические приёмы и использовать их в практической игре в шахматы.

Автор-составитель программы: Максимова Светлана Михайловна, педагог дополнительного образования.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №26

Название программы	«Компьютерные шахматы»
Направленность программы	Техническая
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Максимова Светлана Михайловна
Год разработки	2024 год
Где, когда и кем утверждена программа	Утверждена директором муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы №26 от 27.03. 2024г.
Уровень программы	стартовый
Информация о наличии рецензии	нет
Цель	Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей посредством обучения игре в шахматы с использованием компьютера и Интернет-ресурсов.
Задачи	<u>Обучающие:</u> - формировать ключевые компетенции (коммуникативные, интеллектуальные, социальные) средством игры в шахматы; - формировать критическое мышление; - формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; - развивать умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре; - развивать умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес; - развивать овладение навыками игры в шахматы,

	<p>навыками использования компьютера.</p> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать конкретное системное мышление, развивать долговременную и оперативную память, концентрацию внимания, творческое мышление;</li> <li>- формировать компьютерную грамотность учащихся;</li> <li>- формировать творческие качества личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность).</li> </ul> <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать адекватную самооценку, самообладание, выдержку;</li> <li>- формировать навыки сотрудничества;</li> <li>- воспитывать уважение к чужому мнению;</li> <li>- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.</li> </ul>
<p>Планируемые результаты освоения программы</p>	<p>Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Дети должны:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;</li> <li>- различать и называть шахматные фигуры;</li> <li>- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;</li> <li>- иметь представление об элементарных правилах игры;</li> <li>- играть малым числом фигур;</li> <li>- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;</li> <li>- владеть основными шахматными терминами;</li> <li>- правильно применять элементарные правила игры;</li> <li>- иметь представление о некоторых тактических приемах.</li> </ul> <p>Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).</p> <p>Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.</p>
<p>Срок реализации программы</p>	<p>9 месяцев</p>
<p>Количество часов в неделю / год</p>	<p>2 часа/76 часов</p>

Возраст обучающихся	8 – 10 лет
Формы занятий	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Теоретические занятия;</li> <li>✓ Практическая игра;</li> <li>✓ Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;</li> <li>✓ Дидактические игры и задания, игровые упражнения;</li> <li>✓ Турниры и соревнования.</li> </ul>
Методическое обеспечение (применяемые методики, технологии)	<p>При проведении занятий используется: учебная и научная литература, таблицы по шахматам, схемы, плакаты, настольные игры, карточки, дидактический и контрольно-диагностический материал, компьютерное программное обеспечение и Интернет-источники.</p> <p>Педагогические технологии, используемые в обучении:</p> <p><b>Игровые технологии</b> помогают ребенку в форме игры усвоить необходимые знания и приобрести нужные навыки.</p> <p><b>Личностно-ориентированные технологии</b> позволяют найти индивидуальный подход к каждому ребенку, создать для него необходимые условия комфорта и успеха в обучении.</p> <p><b>Технология творческой деятельности</b> используется для повышения творческой активности детей.</p> <p><b>Технология исследовательской деятельности</b> позволяет развивать у детей наблюдательность, логику, самостоятельность в выборе целей и постановке задач, проведении опытов и наблюдений, анализе и обработке полученных результатов.</p>
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Демонстрационная магнитная шахматная доска;</li> <li>✓ Набор магнитных шахматных фигур;</li> <li>✓ Наборы шахмат;</li> <li>✓ Компьютерный класс;</li> <li>✓ Проектор, интерактивная доска;</li> <li>✓ Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»;</li> <li>✓ Программное обеспечение: «Динозавры учат шахматам», «Шахматы в сказках», «Kasparov Chessmate», «Chessmaster».</li> </ul>

## Пояснительная записка

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Занятия шахматами в системе дополнительного образования способны придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер, выявить и развить индивидуальные способности ребенка.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерные шахматы» разработана для учащихся 8-10 лет с учётом особенностей возраста и уровня подготовки детей. Срок реализации 9 месяцев, объем программы 76 часов.

### **Нормативно-правовое обеспечение программы:**

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Департамента образования и науки ХМАО-Югры, Департамента культуры ХМАО-Югры, Департамент физической культуры и спорта ХМАО–Югры от 27 декабря 2022 года № 3081/302/01-09/490 «Об утверждении Плана мероприятий («дорожная карта») по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО-Югры 4 августа 2016 года № 1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре» (с изменениями);

- Приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО-Югры от 30 октября 2020 года № 10-П-1589 «Об обеспечении персонифицированного учета детей, занимающихся по дополнительным общеобразовательным программам в ХМАО – Югре»;
- Устав МБОУ СОШ №26;
- Учебный план по дополнительному образованию МБОУ СОШ № 26 на 2024-2025 учебный год;
- Годовой календарный учебный график МБОУ СОШ №26 на 2024-2025 учебный год.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Популярность шахмат велика. В них играют десятки миллионов людей. Особенно любимы шахматы у нас в стране – самой мощной шахматной державе, в которой живут чемпион мира и пять экс-чемпионов, а также многие выдающиеся гроссмейстеры, творчество которых обогатило шахматы прекрасными произведениями.

Занятия шахматами способствует гармоническому развитию многих важных сторон личности. В процессе занятия шахматами развивается логическое и интуитивное мышление, долговременная и оперативная память, совершенствуется способность к концентрации внимания. Шахматы способствуют организации мышления, способности к выбору решения. Необходимость последовательно претворять в жизнь принятое решение – делать ходы, осуществлять определенные замыслы – способствует формированию воли, решимости, и эмоциональной деятельности, поэтому реализация данной программы соответствует потребностям времени.

**Новизна программы** состоит в том, что обучение шахматам проводится с использованием компьютерных технологий. Обучения игре в шахматы по данной программе происходит с помощью компьютера и Интернет-ресурсов.

**Направленность дополнительной общеобразовательной программы** - техническая.

**Уровень освоения программы** – стартовый.

## **Отличительные особенности программы.**

Шахматное образование включает в себя повышение уровня общей образованности детей, знакомство с теорией и практикой шахматной игры, развитие мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, воспитание у детей навыков волевой регуляции характера.

Общая образованность – это знания о мире, соединенные с интеллектуальным потенциалом обучающихся: мобильностью и глубиной мышления, наличием творческих способностей, нравственных и эстетических ценностей, уверенности в своих силах и умения преодолеть трудности.

В программе почти половина учебного времени отводится тактике. Это не случайно. Очень важно овладеть тактическим оружием, чтобы уметь находить скрытые возможности, понимать замысла противника, изобретательно, творчески играть. Многие выдающиеся шахматисты были в начале своего спортивного пути тактиками и лишь потом успешно овладевали тонкостями позиционной игры. Подобранные в программе примеры вполне посильны для начинающих шахматистов. А сложные комбинации включаются в тематику соревнований.

**Адресат программы:** программа предназначена для обучения детей в возрасте 8 – 10 лет.

**Количество обучающихся в группе:** 20 человек.

**Срок реализации программы:** программа «Компьютерные шахматы» рассчитана на 9 месяцев.

**Объем программы:** 76 часов.

**Режим занятий:** занятия для обучающихся проводится 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Основанием для приема детей является письменное заявление родителей (законных представителей).

**Форма обучения:** очная.

**Цель и задачи программы.**

**Цель:** создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей посредством обучения игре в шахматы с использованием компьютера и Интернет-ресурсов.

**Задачи программы:**

Обучающие:

- формировать ключевые компетенции (коммуникативные, интеллектуальные, социальные) средством игры в шахматы;
- формировать критическое мышление;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- развивать умение находить простейшие тактические идеи и приемы, уметь использовать их в практической игре;
- развивать умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- развивать овладение навыками игры в шахматы, навыками использования компьютера.

Развивающие:

- формировать конкретное системное мышление, развивать долговременную и оперативную память, концентрацию внимания, творческое мышление;
- формировать компьютерную грамотность учащихся;
- формировать творческие качества личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность).

Воспитательные:

- формировать адекватную самооценку, самообладание, выдержку;
- формировать навыки сотрудничества;
- воспитывать уважение к чужому мнению;
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

### Содержание программы

#### Учебный план на 2024/2025 учебный год.

№ п/п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.	3	3	6	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР.	2	4	6	Практические задания, игровые упражнения.
3	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.	2	4	6	Практические задания, игровые упражнения.
4	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.	1	7	8	Практические задания, игровые упражнения.
5	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.	2	6	8	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий.
6	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.	2	2	4	Практические задания, опрос.

7	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.	2	6	8	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.
8	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.	2	6	8	Практические задания, разбор специально подобранных позиций.
9	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.	4	16	20	Практические задания, разбор классических партий.
	Итоговое занятие		2	2	Шахматный турнир.
		20	56	76	

### Содержание учебного плана.

#### Раздел № 1. (6 часов)

##### ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

*Теория.* Расположение доски между партнерами. Горизонталь. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикаль. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Техника безопасности при работе на компьютере.

*Практика.* Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматная доска»).

##### ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

*Теория.* Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Практика.* Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Начальная расстановка фигур»).

Игра парами.

#### Раздел №2. (6 часов)

##### ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

*Теория.* Белые и черные. Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.

Белопольные и чернопольные слоны. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Превращение пешки. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.

*Практика.* Игра парами. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматные фигуры и их ходы»).

### **Раздел №3. (6 часов).**

#### **ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.**

*Теория.* Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Размен. Равноценный, неравноценный размен. Рокировка.

*Практика.* Игра парами, изучение позиций. Выполнение практических заданий, решение заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Ценность фигур»).

### **Раздел №4. (8 часов).**

#### **ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход.**

*Теория.* Что такое шах. Обозначение шаха. Три способа защиты от шаха. Что такое мат. Обозначение мата. Мат – цель игры. Что такое пат. Обозначение пата. Когда может возникнуть пат (ничья).

*Практика.* Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»). Игра парами, изучение позиций.

### **Раздел №5. (8 часов).**

#### **ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

*Теория.* Основные принципы игры в начале партии. Нарушение основных принципов игры в начале партии (к чему приведёт ранний вывод ферзя, повторные ходы одними и теми же фигурами, бесцельные ходы крайними фигурами, задержка с рокировкой, вывод коня на край доски). Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Практика.* Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Основные принципы игры в дебюте»).

### **Раздел №6. (4 часа).**

#### **ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.**

*Теория.* Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.

*Практика.* Запись партии. Игра под запись. Игра по записи. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматная нотация»).

## **Раздел №7. (8 часов).**

### **ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.**

*Теория.* Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования. Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья! Опасность пата. Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.

*Практика.* Упражнения на шахматной доске. Игра против компьютерных программ «Kasparov Chessmate», «Chessmaster» и в Интернете. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»).

## **Раздел №8. (8 часов).**

### **ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.**

*Теория* Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Партии-миниатюры. «Детский мат». Мат Легалья. Партия В. Стейниц – NN.

*Практика.* Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»). Рейтинговые игры с компьютером.

## **Раздел №9. (20 часов).**

### **ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.**

*Теория.* Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

*Практика.* Рейтинговые игры с компьютером. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»). Проведение шахматного турнира.

### **Планируемые результаты.**

Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Дети должны:

- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление об элементарных правилах игры;
- играть малым числом фигур;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- владеть основными шахматными терминами;
- правильно применять элементарные правила игры;
- иметь представление о некоторых тактических приемах.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

**Основными планируемыми результатами программы являются:**

**Предметные результаты реализации программы:**

Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Дети должны:

- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление об элементарных правилах игры;
- играть малым числом фигур;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- владеть основными шахматными терминами;
- правильно применять элементарные правила игры;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии;
- иметь представление о некоторых тактических приемах.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения за компьютером, соревнования, игры в шахматы онлайн).

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

**Личностные и метапредметные результаты:**

1. Коммуникативные универсальные учебные действия:
  - формировать умение понимать других;
  - формировать умение строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.
2. Познавательные универсальные учебные действия:
  - формировать умение извлекать информацию из текста и иллюстрации;
  - формировать умения на основе анализа рисунка-схемы делать выводы.
3. Регулятивные универсальные учебные действия:
  - формировать умение оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
  - формировать умение составлять план действия;
  - формировать умение мобильно перестраивать свою работу в соответствии с полученными данными.
4. Личностные универсальные учебные действия:
  - формировать учебную мотивацию, осознанность учения и личной ответственности;
  - формировать эмоциональное отношение к учебной деятельности и общее представление о моральных нормах поведения.

## Календарный ученый график 2024/2025 учебный год

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Компьютерные шахматы»							
Первый год обучения (стартовый уровень)							
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
01.09.2024 -29.12.2024	17 недель	34 ч	08.01.2025 - 31.05.2025	21 неделя	42 ч	38 недель	76 ч
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
Октябрь-ноябрь			Март-апрель			Практические задания, турниры	

### Условия реализации программы.

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

- наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 20 учащихся и отвечающего правилам СанПин – компьютерный класс, который соответствует требованиям техники безопасности и оформлен необходимым наглядным материалом;
- наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;
- шкафы и стеллажи для литературы и оборудования;
- наличие учебно-методической базы: научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

### Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.

Занятия включают теоретическую и практическую части. Теоретическая работа с обучающимися проводится в форме:

- лекций;
  - бесед;
  - анализа сыгранных партий;
  - разбора партий известных шахматистов.
- Практические занятия могут быть организованы в виде:
- сеансов одновременной игры с педагогом;
  - решения практических заданий у доски или за компьютером;
  - шахматных турниров.

При проведении занятий используется: учебная и научная литература, таблицы по шахматам, схемы, плакаты, настольные игры, карточки,

дидактический и контрольно-диагностический материал, компьютерное программное обеспечение и Интернет-источники.

### **Формы организации деятельности учащихся:**

- групповая и парная работы;
- фронтальная работа (беседы, рассказ, чтение статей, работа с информационным и справочным материалом);
- индивидуальная работа (практические и творческие задания, беседы);
- самостоятельная работа (изучение материала, творческие проекты, подготовка презентаций по темам);
- практическое занятие;
- турниры и соревнования.

### **Методы:**

- репродуктивный (беседа, вопросы, тесты, анкетирование, диалог);
- проблемный (через использование технологий проблемного обучения, технологии критического мышления, через чтение и письмо);
- частично-поисковый (практические занятия, самостоятельная работа учащихся, творческая работа);
- объяснительно-иллюстративный (усвоение готовой информации наблюдение, показ, демонстрация);
- контрольно-диагностический (самоконтроль, взаимоконтроль, практический контроль, устный контроль динамики роста знаний, умений, навыков).

### **Педагогические технологии, используемые в обучении.**

*Игровые технологии* помогают ребенку в форме игры усвоить необходимые знания и приобрести нужные навыки. Они повышают активность и интерес детей к выполняемой работе.

*Личностно-ориентированные технологии* позволяют найти индивидуальный подход к каждому ребенку, создать для него необходимые условия комфорта и успеха в обучении. Они предусматривают выбор темы, объем материала с учетом сил, способностей и интересов ребенка, создают ситуацию сотрудничества с другими членами коллектива.

*Технология творческой деятельности* используется для повышения творческой активности детей.

*Технология исследовательской деятельности* позволяет развивать у детей наблюдательность, логику, самостоятельность в выборе целей и постановке задач, проведении опытов и наблюдений, анализе и обработке полученных результатов. В результате происходит активное овладение знаниями, умениями и навыками.

### **Материально-техническое обеспечение:**

- Демонстрационная магнитная шахматная доска;
- Набор магнитных шахматных фигур;
- Наборы шахмат;
- Компьютеры;

- Проектор, интерактивная доска;
- Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»;
- Программное обеспечение: «Динозавры учат шахматам», «Шахматы в сказках», «Kasparov Chessmate», «Chessmaster».
- шахматные часы.

### **Воспитательный компонент.**

Воспитательная работа в дополнительном образовании ориентирована на развитие таких ценностей, как ценность жизни; человеческое общение и взаимная поддержка; сопереживание, гуманность в человеческих отношениях; признание успеха любого человека, ребенка и взрослого; культура, создаваемая человеком; творчество; созидательный труд; многообразие форм деятельности как одно из условий реализации свободы выбора.

### **Формы промежуточной аттестации и итогового контроля.**

В основу изучения программы «Компьютерные шахматы» положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются определёнными результатами. Для отслеживания результатов предусматривается педагогический контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач.

Формой контроля и подведения итогов работы является участие и в «живых» турнирах, и в онлайн-турнирах через Интернет.

Предусмотрена постоянная обратная связь с родителями воспитанников (анкеты, беседы) с целью выявления их мнения о влиянии шахматных занятий на их детей и последующей корректировки программы обучения.

### **Оценочные материалы.**

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

- Самооценка и самоконтроль: определение обучающимися границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

- содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;
- внешняя система оценки на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

*Методы диагностики результатов.*

- Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими обучающимися, онлайн-соревнования (*Приложение 1*).
- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).
- Тесты для итогового контроля по изученным темам (*Приложение 2*).
- Соревнования по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.
- Конкурс «Угадай ход».
- Игра «Вижу цель» (*Приложение 3*).
- Компьютерная диагностика с использованием вышеописанных обучающих программ.
- Викторина по истории шахмат.

### Список литературы для педагога

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. - М.: ООО "Дайв", 2015.
2. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.1. - М.: ООО "Дайв", 2014.
3. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.
4. Костров В.В. какую силу я играю? Гамбиты – СПб: «Литера», 2011.
5. Костров В.В. какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
6. Костров В.В. какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
7. Костьев А.Н. Учителю о шахматах – М.: «Просвещение», 2013.
8. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф – М.: ФиС, 2013.
9. Нимцович А. Моя система – М.: ФиС, 2010.
10. Панов В. Курс дебютов – М.: ФиС, 2016.
11. Пожарский В.А. Шахматный учебник – М.: изд. МЭИ, 2016.
12. Попова М. 30 уроков шахматной тактики / М.Попова, В.Манаенков. – Тула: 2012.
13. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.
14. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков. - М.: ООО "Издательство АСТ"; Харьков: "Фолио", 2002.
15. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы обучающихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010.

### Список литературы для обучающихся.

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам - М.: Russian Chess House, 2015.
2. Журавлев Н.И. Шаг за шагом – М.: ФиС, 2012.
3. Зак В.Г. Пути совершенствования – М.: ФиС, 2014.
4. Карпов А. Учитесь шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2013.
5. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2014.
6. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
7. Костров В.В. какую силу я играю? Гамбиты – СПб.: «Литера», 2011.

8. Костров В.В. какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
9. Костров В.В. какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
10. Хенкин В.Л. Последний шах: антология матовых комбинаций – М.: ФиС, 2010.

### **Список литературы для родителей (законных представителей).**

1. Костров В. Замечательные шахматы.- СПб.: Литера, 1997 г.
2. Костров В. Шахматы для детей. – СПб.: Литера 2002 г.
3. Лингоф Т. Игры, ребусы, загадки для младших школьников. – Ярославль: Просвещение, 1998 г.
4. Норвуд Дэвид. Начальный курс шахмат. – М.: «Астрен», 2003 г.
5. Тарабашина Т. 50 игр с буквами и словами. – Ярославль: Просвещение, 1999 г.
6. Тихомирова Л. Логика для младших школьников. – Ярославль, Просвещение, 1998 г.
7. Эстрин Э. Б. Шахматные дебюты. – М.: «Фаир-Пресс», 2003 г.

### **Интернет-ресурсы**

1. Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»  
[https://uchebnik.mos.ru/composer3/document/8670180/view?article\\_id=8ig28i0fi&y\\_coord=0](https://uchebnik.mos.ru/composer3/document/8670180/view?article_id=8ig28i0fi&y_coord=0)
2. Тестирование, шахматные задачи: <https://chessok.net/zadachi/>
3. Игры, блиц-турниры; <http://chessproblem.ru/>
4. Выполнение заданий соревновательного характера  
<https://chessfield.ru/chess-puzzles> (игры на время, сеанс одновременной игры).
5. Тренажёр <https://stepchess.ru/>



## Результаты диагностики.

№ п/п	ФИ обучающегося	Задания					Кол-во баллов	Уровень	Освоен/не освоен
		1	2	3	4	5			

### Критерии оценивания.

Каждый вопрос оценивается – 1 балл

Количество баллов	результат
3-5	освоен
0-2	не освоен

## Приложение 3

### Дидактические игры и игровые задания

1. **“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
2. **“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. **“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
4. **“Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
5. **“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
6. **“Секретная фигура”**. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.
7. **“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
8. **“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
9. **“Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

10. **“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.
11. **“Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
12. **“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
13. **“Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
14. **“Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.
15. **“Игра на уничтожение”** – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
16. **“Один в поле воин”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
17. **“Лабиринт”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.
18. **“Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
19. **“Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.
20. **“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
21. **“Захват контрольного поля”**. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.
22. **“Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
23. **“Атака неприятельской фигуры”**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

24. **“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.
25. **“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
26. **“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
27. **“Два хода”**. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.
28. **“Мат в один ход”**. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
29. **“Поймай ладью”**. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
30. **“Защита от мата”**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
31. **“Выведи фигуру”**. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
32. **“Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
33. **“Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
34. **“Выигрыш материала”**. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
35. **“Можно ли побить пешку?”**. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
36. **“Захвати центр”**. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
37. **“Можно ли сделать рокировку?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
38. **“Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
39. **“Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
40. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
41. **“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

42. **“Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.
43. **“Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.
44. **“Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
45. **“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
46. **“Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.
47. **“Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
48. **“Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
49. **“Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.
50. **“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
51. **“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
52. **“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
53. **“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
54. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.