

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ ПСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«ЛИДЕР»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол от 23.08.2024 №01-08 К/1

УТВЕРЖДАЮ
Врио директора ГАОУ ДО «Лидер»
О.В. Сергеева
«23» августа 2024 г



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень»

Направленность программы: физкультурно-спортивная
Срок освоения программы: 72 часа
Возраст обучающихся: 12-18 лет

Разработчик:
методист
Скрובה Татьяна Викторовна

Великие Луки
2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Актуальность	3
1.3	Цели и задачи программы.....	5
1.4	Реализация программы в части компетенций.....	6
1.5	Нагрузка, количество часов	6
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	8
2.1	Объём учебной дисциплины и виды учебной деятельности	8
2.2	Учебно-тематический план.....	8
2.3	Содержание учебно-тематического плана	10
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	19
3.1	Материально-техническое обеспечение рабочей программы	19
3.2	Методические материалы	19
3.3	Информационное обеспечение образовательного процесса.....	20
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ.....	22
4.1	Формы и методы контроля	22
4.2	Оценочные материалы	22
4.3	Планируемые результаты	23

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Программа «Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень» разработана в соответствии с требованиями нормативных документов:

- ФЗ РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ФЗ РФ от 14.07.2022 г. №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 7.05.2012 г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015;
- Положение о детском технопарке «Кванториум» г. Великие Луки, утверждено приказом директора от 24 июля 2020 г.

Программа «Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень» предназначена для увлеченных шахматистов, стремящихся углубить свои знания и навыки в этом захватывающем направлении, которое ставит новые задачи и предлагает необычные решения. Она фокусируется на развитии стратегического мышления, аналитических навыков и способности к креативному решению задач. Программа включает в себя теоретические и практические занятия, которые позволяют ученикам погрузиться в мир шахматных стратегий и тактик.

Направленность программы: Физкультурно-спортивная

1.2 Актуальность

Шахматы – это не просто игра, это глубокая стратегическая дисциплина, которая развивает логическое мышление, аналитические способности и креативность. В современном мире, несмотря на множество цифровых развлечений, шахматы сохраняют свою популярность, привлекая внимание игроков всех возрастов и уровней подготовки. Углубленное изучение шахматной

игры, охватывающее все аспекты от простых пионов до могущества короля.

Актуальность программы заключается, во-первых, в том, что, продолжая изучать шахматы, обучающиеся улучшают когнитивные функции. Углубленное изучение шахмат помогает обучающимся осваивать сложные стратегии, сочетать различные подходы и применять полученные знания в различных жизненных ситуациях. Это касается не только самих шахмат, но и множества других областей, от математики до логистики.

Во-вторых, актуальность связана с культурной и образовательной ценностью. Участвуя в шахматных турнирах у обучающегося, появляется возможность сформировать сообщества, где игроки могут обмениваться опытом, учиться друг у друга и развивать навыки командной работы.

К тому же, в последние годы наблюдается значительный рост интереса к шахматам благодаря популяризации онлайн-игр, стриминговым платформам и международным турнирам. Благодаря доступности интернета любой желающий может легко изучать шахматы, участвовать в турнирах и общаться с игроками со всего мира. Это создает уникальные возможности для углубленного изучения игры и обмена тактическими приемами, что особенно актуально в условиях глобализации и взаимосвязанности различных культур.

Углубленное изучение шахмат представляет собой актуальную и ценную практику, способствующую не только интеллектуальному, но и личностному развитию. Шахматы как форма интеллектуального спорта продолжает быть значимым в нашем обществе, обеспечивая развитие умений, необходимых для успешной жизни в современном мире.

Новизна

Программа «Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень» представляет собой уникальное предложение для любителей шахмат, стремящихся повысить свой уровень игры. Основное внимание в программе уделяется не только классическим стратегиям и тактикам, но и развитию аналитических навыков, необходимых для успешного принятия решений в сложных позициях. Обучающиеся будут вовлечены в анализ партий грандмастеров и своих собственных игр, что позволит им лучше понять тонкости шахматного мышления. Программа содержит элементы психологической подготовки, что помогает обучающимся справляться со стрессами соревнований и улучшать концентрацию. Используя инновационные методы обучения, включая интерактивные задания и современные технологии, программа создает увлекательную образовательную среду, способствующую глубокому пониманию игры.

Кроме того, программа включает в себя элементы командной работы, позволяя обучающимся обмениваться опытом и идеями, что способствует дальнейшему развитию их шахматных навыков. Таким образом, «Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень» не просто обучает, но и формирует сообщество шахматистов, стремящихся к постоянному развитию и совершенствованию.

Отличительные особенности программы

программы «Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень» предлагает уникальный подход к обучению шахматам, сочетая теоретические знания с практическими навыками. В отличие от вводного уровня, здесь акцент делается на анализ индивидуальных игр обучающихся, что позволяет выявить их сильные и слабые стороны. Углубленные занятия включают работу над стратегией и тактикой, развитие умения принимать взвешенные решения в условиях неопределенности. Кроме того, программа предполагает интеграцию современных технологий, таких как интерактивные шахматные задачи и онлайн-тренировки, что делает процесс обучения более динамичным и адаптированным к потребностям каждого обучающегося. Обучающиеся окунутся в мир шахматного искусства, изучая не только классические филигранные приемы, но и новейшие методы анализа позиций. Это создает уникальную атмосферу, способствующую творческому развитию и глубинному пониманию игры.

Адресат программы

Данная образовательная программа разработана для работы с обучающимися от 10 до 18 лет.

1.3 Цели и задачи программы

Цель программы

Программа "Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень" имеет несколько ключевых целей. Во-первых, программа направлена на повышение уверенности обучающихся в своих силах, что крайне важно для успешной игры в шахматы. Углубленное изучение дебютов, средних этапов и различных тактических приемов способствует комплексному восприятию игры. Во-вторых, развитие социальных навыков и умения работать в команде. Обучающиеся программы будут обучаться в группах, обсуждая партии и стратегические идеи, что способствует формированию чувства товарищества и поддержки. Кроме того, программа включает организацию турниров, что дает возможность участникам протестировать свои навыки в конкурентной среде. Третьей, важной целью, является вдохновение обучающихся на дальнейшее обучение и интерес к шахматам как к интеллектуальному спорту, в котором заложены важные жизненные навыки.

Задачи программы

Деятельностное присвоение обучающимися:

- приобщение ребенка к самостоятельному решению шахматных задач в рамках изученной тематики;
- способность критически оценивать как собственную, так и чужую игру;
- умение применять полученные знания на практике в разных игровых ситуациях.

Развивающие:

- развитие мотивации к самостоятельному изучению теории шахмат. Способствование развитию интеллектуальных способностей, творческих начал и физических качеств обучающихся;
- способствование развитию шахматной культуры обучающихся, использованию шахмат как средства самовыражения, саморазвития, самовоспитания;
- расширение кругозора обучающихся.

Воспитательные:

- воспитывать у обучающихся ответственность, силу воли, настойчивость в достижении поставленной цели, способность принимать оптимальные решения в самых различных (в том числе и экстремальных) ситуациях;
- умение владеть своими чувствами, настроениями, эмоциями, достойно проигрывать.

1.4 Реализация программы в части компетенций

Образовательные компетенции, получаемые в результате освоения программы:

- производить контроль своих действий и результатов по заданному образцу;
- выполнять задание на основе заданного алгоритма (инструкции);
- задавать «умный» вопрос взрослому или сверстнику.

Коммуникативные компетенции, получаемые в результате освоения программы:

- уметь договариваться и приходить к общему мнению (решению) внутри малой группы, учитывать разные точки зрения внутри группы;
- строить полный (устный) ответ на вопрос учителя, аргументировать своё согласие или несогласие с мнениями участников диалога.

Информационные компетенции, получаемые в результате освоения программы:

- формулировать поисковый запрос и выбирать способы получения информации;
- находить в сообщении информацию в явном виде.

Социальные компетенции, получаемые в результате освоения программы:

- организовывать рабочее место, планировать работу и соблюдать технику безопасности для разных видов деятельности;
- управлять проявлениями своих эмоций.

1.5 Нагрузка, количество часов

Программа «Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень» рассчитана на тридцать шесть занятий. Количество учебных часов по программе: 72 академических часа (36 занятий по 2 академических часа).

Форма обучения: очная / заочная с применением дистанционных

образовательных технологий.

Программа «Квантошахматы. От пиона до короля. Углубленный уровень» рассчитана на 36 занятий. Длительность и количество занятий – 2 академических часа 2 раза в неделю.

(1 академический час равен 45 минут, не включая перерыв).

Общий объём 72 академических часа.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

2.1 Объём учебной дисциплины и виды учебной деятельности

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Объём работы</i>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	72
в том числе:	
Теоретическая часть	22
Практическая часть	35
Проведение итоговых турниров	15

2.2 Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы программы учебного курса	Часы		
		Всего	Теория	Практика
Кейс №1: Шахматная азбука.				
1.	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Повторение основных шахматных правил. Легенды шахмат.	3	3	0
2.	Повторение правильность расположения доски. Правила поведения во время игры.	3	2	1
Кейс №2: Ходы и взятие фигур.				
3.	Ход и взятие пешкой.	3	1	2
4.	Ход и взятие ладьей. Ход слона.	3	1	2
5.	Однополюе и разнополюе слоны. Ход и взятие ферзём.	3	1	2
6.	Ферзь против ладьи, слона.	3	1	2
7.	Ход и взятие конем.	3	1	2
8.	Ход и взятие королём.	3	1	2
9.	Король против других фигур.	3	1	2
Кейс №3: Шахматная партия.				
10.	Краткая и полная шахматная нотация.	3	1	2
11.	Достижение мата без жертвы материала.	3	1	2
12.	Типы матовых комбинаций. Достижение материального перевеса.	3	1	2
Кейс №4: Нетрадиционные шахматы.				
13.	Виды шахмат. Особенности игры в шахматы на круглых досках. Правила шатранжа.	3	1	2
14.	Игра из первоначальной расстановки.	3	1	2
15.	Рокировка. Основные комбинации.	3	1	2
Кейс №5: Техника матования.				
16.	Две ладьи против короля.	3	1	2
17.	Ферзь и ладья против короля.	3	1	2
18.	Ферзь и король против короля.	3	1	2
19.	Ладья и король против короля.	3	1	2
Кейс №6: Игра всеми фигурами из начального положения.				
20.	Шахматная партия.	3	0	3
21.	Демонстрация коротких партий.	3	0	3

23.	Игра «Шахматные фигуры».	6	0	6
24	Шахматный турнир.	3	0	3
	Итоговое количество часов	72	22	50

2.3 Содержание учебно-тематического плана

№ п/п	Тема занятия	Цель	Задачи	Soft skills	Hard skills	Стадия работы над итоговым турниром
Кейс №1: Шахматная азбука.						
1.	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Повторение основных шахматных правил. Легенды шахмат.	Повторить все что было на вводном уровне. Познакомиться с интересными легендами о шахматах.	Заинтересовать и увлечь обучающихся шахматной игрой. Знакомство с историей возникновения шахмат.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Знание шахматных терминов и шахматного кодекса.	Повторение изученного ранее материала. Введение в контекст
2.	Повторение правильность расположения доски. Правила поведения во время игры.	Освежить свои знания в этих областях.	Вспомнить название всех шахматных фигур. Вспомнить как правильно их расставить на шахматной доске. Выявление пробелов.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Знание шахматных терминов и шахматного кодекса.	Повторение изученного ранее материала.
Кейс №2: Ходы и взятие фигур.						
3.	Ход и взятие пешкой.	Освежить знания как правильно ходить	Вспомнить начальную позицию	Коммуникабельность, организованность, умение	Умение играть каждой	Освоение

		шахматной фигурой – пешка. Разбор разных игровых ситуаций.	фигуры, её ходы, взятие пешкой неприятельской фигуры.	работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	учебного материала.
4.	Ход и взятие ладьей. Ход слона.	Освежить знания как правильно ходить шахматной фигурой – ладья. Разбор разных игровых ситуаций.	Вспомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие ладьей неприятельской фигуры.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Освоение учебного материала.
5.	Однополюе и разнополюе слоны. Ход и взятие ферзём.	Познакомится с понятиями однополюе и разнополюе слоны. Освежить знания как правильно ходить шахматной фигурой – ферзь. Разбор разных игровых ситуаций.	Запомнить начальную позицию фигуры, её ходы, научиться применять на практике. Вспомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие ферзем неприятельской фигуры.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Освоение учебного материала.

6.	Ферзь против ладьи, слона.	Освежить знания как правильно ходить шахматной фигурой – конь. Разбор разных игровых ситуаций.	Вспомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие конем неприятельской фигуры.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Освоение учебного материала.
7.	Ход и взятие конем.	Освежить знания как правильно ходить шахматной фигурой – конь. Разбор разных игровых ситуаций.	Вспомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие конем неприятельской фигуры.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Освоение учебного материала.
8.	Ход и взятие королем.	Освежить знания как правильно ходить шахматной фигурой – король. Разбор разных игровых ситуаций.	Вспомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие королем неприятельской фигуры.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок,	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Освоение учебного материала.

				основы научного метода и публичных выступлений.		
9.	Король против других фигур.	Разбор интересных игровых комбинаций.	Запомнить и научиться применять на практике.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Освоение учебного материала.
Кейс №3: Шахматная партия.						
10.	Краткая и полная шахматная нотация.	Запомнить систему условных обозначений для записи шахматной партии или положения фигур на шахматной доске.	Научится записывать шахматные партии.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Владение игровыми приемами, тактиками и стратегиями игры.	Освоение учебного материала.
11.	Достижение мата без жертвы материала.	Изучение возможности достижения мата без жертвы материала.	Запомнить и научиться применять знания на практике.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки	Владение игровыми приемами, тактиками и стратегиями игры.	Освоение учебного материала.

				создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.		
12.	Типы матовых комбинаций. Достижение материального перевеса.	Овладение техникой матовых комбинаций, для победы в игре.	Запомнить и научиться применять знания на практике.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Владение игровыми приемами, тактиками и стратегиями игры.	Освоение учебного материала.
Кейс №4: Нетрадиционные шахматы.						
13.	Виды шахмат. Особенности игры в шахматах на круглых досках. Правила шатранжа.	Познакомится с особенностями игры, с их разновидностью.	Заинтересовать обучающихся разновидностью шахмат.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Владение игровыми приемами, тактиками и стратегиями игры.	Освоение учебного материала.
14.	Игра из первоначальной установки.	Познакомится с особенностями игры, с их разновидностью.	Запомнить и научиться применять знания на практике.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое	Умение проводить комбинации, применять	Освоение учебного материала.

				мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	тактические приемы.	
15.	Рокировка. Основные комбинации.	Познакомится с особенностями игры, с их разновидностью.	Запомнить и научиться применять знания на практике.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Освоение учебного материала.
Кейс №5: Техника матования.						
16.	Две ладьи против короля.	Ознакомить обучающихся с техникой матования одинокого короля двумя ладьями.	Разбор интересных игровых комбинаций.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Повторить и закрепить знания о шахматной доске, шахматных фигурах, движении фигур, активизировать мыслительную деятельность.	Освоение учебного материала.

17.	Ферзь и ладья против против короля.	Ознакомить обучающихся с техникой матования одинокого короля ферзем и ладьей.	Разбор интересных игровых комбинаций.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Повторить и закрепить знания о шахматной доске, шахматных фигурах, движении фигур, активизировать мыслительную деятельность.	Освоение учебного материала.
18.	Ферзь и король против короля.	Ознакомить обучающихся с техникой матования одинокого короля ферзем и королем.	Разбор интересных игровых комбинаций.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Повторить и закрепить знания о шахматной доске, шахматных фигурах, движении фигур, активизировать мыслительную деятельность.	Освоение учебного материала.
19.	Ладья и король против короля.	Ознакомить обучающихся с техникой матования одинокого короля ладьей и королем.	Разбор интересных игровых комбинаций.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения	Повторить и закрепить знания о шахматной доске, шахматных фигурах, движении	Освоение учебного материала.

				инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	фигур, активизировать мыслительную деятельность.	
Кейс №6: Игра всеми фигурами из начального положения.						
20.	Шахматная партия.	Практическая отработка приобретенных навыков ведения шахматной партии.	Развивать игровые навыки, совершенствовать полученные знания.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Игра в парах.
21.	Демонстрация коротких партий.	Практическая отработка приобретенных навыков ведения шахматной партии.	Развивать игровые навыки, совершенствовать полученные знания.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Игра в парах.
22.	Игра «Шахматные фигуры».	Практическая отработка приобретенных навыков ведения шахматной партии.	Привитие эстетических норм и правил поведения в шахматных соревнованиях.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность,	Умение проводить комбинации, применять	Игра в парах.

				гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	тактические приемы.	
23.	Шахматный турнир.	Практическая отработка приобретенных навыков ведения шахматной партии.	Привитие эстетических норм и правил поведения в шахматных соревнованиях.	Коммуникабельность, организованность, умение работать в команде, пунктуальность, критическое мышление, креативность, гибкость, дружелюбность, лидерские качества; навыки создания и внедрения инженерных разработок, основы научного метода и публичных выступлений.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Проведение итогового турнира.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение рабочей программы

<i>Наименование</i>	<i>Количество</i>
Доска-флипчарт магнитно-маркерная (70x100 см) BRAUBERG Стандарт	1 шт.
Настольная игра Шахматы Гроссмейстерские деревянные 43x43см арт. 02846	4 шт.
Настольная игра шахматы демонстрационные магнитные арт.01756	1 шт.
Стеллаж, тип 5	2 шт.
Стул для педагога	1 шт.
Стул ученический регулируемый 2	2 шт.
Стул-кресло низкое	6 шт.
Стол, тип 3	7 шт.
Часы шахматные кварцевые 9906 арт 358292	4 шт.
Проектор Epson EH-TW5650	1 шт.
Ноутбук Dell G3 Core i7 10750H/16Gb/512Gb/NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti 6Gb/15.6*/IPS/FHD/Win10	14 шт.
Тележка для хранения и зарядки ноутбуков Schoollbox 1200x536x973 мм	1 шт.
Напольная мобильная стойка	1 шт.

3.2 Методические материалы

Учебно-методические средства обучения для освоения программы:

- специализированная литература;
- наборы технической документации к применяемому оборудованию;
- фото- и видеоматериалы;
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактические, информационные, справочные материалы на различных носителях.

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение и включает в себя электронные учебники, справочные материалы и системы используемых программ.

В качестве методов обучения по программе используются наглядно-практический, исследовательский проблемный, проектные методы.

На занятиях используются различные формы организации образовательного процесса:

- индивидуальная
- индивидуально-групповая
- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- проведение партий;
- практическое занятие.

Педагогические технологии:

- технология проблемного обучения;
- технология проектной деятельности.

3.3 Информационное обеспечение образовательного процесса

Используемые интернет-ресурсы

№	Интернет-адрес	Название ресурса	Где используется и для чего
1.	https://lichess.org/ru	<u>Lichessdotorg</u>	Платформа позволяет внеурочное время изучать основы шахмат, проводить партии, создавать свои клубы и проводит в них турниры.
2.	https://chessking.com/	CHESS KING	Обучающиеся могут играть против компьютера, что повышает уровень их мастерства в шахматах; принимать участия в турнирах и конкурсах и анализировать партии с помощью компьютера
3.	https://www.playmagnus.com/ru	<u>Play Magnus</u>	ИИ, который играет, как известны норвежский шахматист в разные годы своей карьеры. В приложении есть самый мощный стимул для развития: раз в год Магнус играет лично с лучшими из лучших.
4.	https://www.chess.com/	Chess.com	Сайт предоставляет возможность тренироваться в классических шахматах, решение задач, самостоятельно выставлять уровень сложности.

Ресурсы для самообразования

1. Видеоуроки по игре в шахматы - <https://rutube.ru/channel/25630998/>;
2. Полезные видео по дебютам и не только от одного из лучших детских тренеров России - [https://www.youtube.com/user/Yarsanych983/videos?sort](https://www.youtube.com/user/Yarsanych983/videos?sort;);
3. Разборы партий гроссмейстеров с комментариями, а также есть отдельный цикл видео по дебютам - <https://www.youtube.com/user/Crestbook>

Список литературы для обучающихся

1. Гельфанд Б. Принятие динамических решений в шахматах // Библиотека ФШР. 2018. С. 307
2. Журавлев Н. И., Клованс Я. Я., Кузьмичев Г. Г. Шахматные орешки. Учебник шахматных комбинаций // Калинин. 2024. С. 100;
3. Калинин Н.М. Уроки шахматных окончаний + упражнения //

- Калинченко. Серия: Школа шахмат 2022. С 89;
4. Карякин С.А., Волкова Е.И. Шахматы. Задачи на мат в 2 хода. Более 500 задач // Эксмо. 2022. с. 76.

Список литературы для педагога

1. Дворецкий М. Учебник Эндшпиля // Ельков Андрей Никонорович. 2016. С. 865;
2. Котов А.А. Как стать гроссмейстером // Русский шахматный дом. Серия: Шахматный университет 2017. С. 15;
3. Майзелис И. Шахматы // Русский шахматный дом. 2021. С. 200;
4. Нимцович А. Моя система // Калининченко. Серия: Классика шахмат 2021. С. 368;
5. Фишер. Р.Д. Мои 60 памятных партий // Русский шахматный дом. Серия Великие шахматисты мира 2024. С. 126.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

4.1 Формы и методы контроля

Для контроля и самоконтроля за эффективностью обучения применяются методы:

- предварительные (наблюдение, устный опрос);
- текущие (наблюдение);
- тематические (контрольные вопросы, промежуточные задания);
- итоговые (шахматный турнир).

Формы фиксации образовательных результатов

Для фиксации образовательных результатов в рамках курса используются:

- отзывы обучающихся по итогам занятий и итогам обучения.
Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:
- проведение итоговых турниров.
Формы подведения итогов реализации программы
- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ выполнения обучающимися учебных заданий;
- проведение итоговых турниров;
- активность обучающихся на занятиях.

4.2 Оценочные материалы

Основная форма аттестации – проведение итоговых турниров.

В ходе учебного процесса на аудиторных занятиях осуществляется текущий контроль усвоения материала, который включает:

- оценку теоретических знаний (устные опросы, тесты, анализ шахматных партий, кроссворды и другие задания);
- развитие практических навыков.

Результаты оценки деятельности делятся на три уровня: «высокий», «средний» и «низкий». Итогом усвоения программы для обучающихся является устойчивый интерес к занятиям шахматами.

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

1. Критерий «Надежность знаний и умений» предполагает усвоение терминологии, методов и типовых решений в области квантов. Он включает входной, текущий и итоговый контроль уровня знаний, умений и навыков обучающихся.

Входной контроль осуществляется через наблюдение педагога на первых занятиях. Текущий контроль выполняется с использованием различных форм, чтобы оценить степень усвоения материала и при необходимости скорректировать программу обучения. Итоговый контроль определяет фактический уровень знаний и умений, оценив

освоение материала по разделам и всей программе в целом, через соревнования и взаимную оценку работ обучающихся.

2. Сформированность личностных качеств определяется как совокупность ценностных ориентаций в сфере квантума, отношения к выбранной деятельности и понимании её значимости в обществе. Критерий включает в себя измерение социальных компетенций: осознанности, ценностного отношения, интереса и удовлетворенности познавательными и духовными потребностями. Для этого предусмотрены психодиагностика, психологическая поддержка, педагогическое наблюдение, тестирование и анкетирование.
3. Готовность к продолжению обучения в ДТ «Кванториум» определяется осознанным выбором более высокого уровня освоения деятельности и готовностью к публичным выступлениям и соревнованиям. Этот критерий временный на первом цикле программы и предполагает стремление обучающегося к обучению в других уровнях. Оценка готовности включает: методы социальных проб, наблюдения и опросы.

4.3 Планируемые результаты

Ожидаемыми результатами можно считать:

- участие в соревнованиях и турнирах, получение дипломов, медалей или других признаний;
- умение анализировать позиции на доске и делать обоснованные ходы;
- знание всех правил игры, включая сложные ситуации и их разрешение;
- умение работать с шахматной литературы и базами данных (анализ партий).

Требования к результатам освоения программы

Личностные

Обучающийся будет демонстрировать в деятельности:

- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
- пунктуальность, ответственность, целеустремленность;
- устойчивость к неудачам;
- настойчивость.

Метапредметные результаты

- сформируется осуществление взаимного контроля;
- сформируется выдержка и психологическая устойчивость во время игры;
- сформируется навык дальновидности;
- сформируется умение видеть и осознавать свои ошибки.

Предметные результаты

Обучающиеся научатся

- играть партии, не нарушая правил игры;
- разрабатывать стратегии на разных уровнях партии;
- оценивать позиции фигур и понимать их преимущество;
- предсказывать ходы соперника и адаптировать свою стратегию;
- решать сложные шахматные задачи.

Уровень сформированности и освоенности навыков выявляется в ходе проведения итоговых турниров.