

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. Шахматная азбука: учимся играть.
Вводный уровень»**

Направленность программы: физкультурно-спортивная
Срок освоения программы: 72 часа
Возраст обучающихся: 10-18 лет

Разработчик:
методист
Скробова 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.....	5
1.5 Нагрузка, количество часов	6
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	7
2.1 Объём учебной дисциплины и виды учебной деятельности	7
2.2 Учебно-тематический план.....	7
2.3 Содержание учебно-тематического плана	9
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	16
3.1 Материально-техническое обеспечение рабочей программы	16
3.2 Методические материалы	16
3.3 Информационное обеспечение образовательного процесса.....	17
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ	19
4.1 Формы и методы контроля	19
4.2 Оценочные материалы	19
4.3 Планируемые результаты	20

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Программа «Квантошахматы. Шахматная азбука: Учимся играть. Вводный 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.

В эпоху компьютеров и информационных технологий особенно важно уметь быстро и разумно ориентироваться в огромном объеме информации, а также анализировать ее и делать логические выводы. Программа «Квантошахматы. Шахматная азбука: Учимся играть. Вводный уровень» направлена на ознакомление обучающихся и начинающих шахматистов с основами шахматной игры. В рамках этой программы участники изучают базовые правила, правила движения фигур, основные шахматные тактики и стратегии, а также развивают логическое мышление и концентрацию. Программа также включает элементы игры и практические задания, способствующие более глубокому пониманию шахмат.

Направленность программы: Физкультурно-спортивная

1.2 Актуальность

Актуальность «Квантошахмат. Шахматная азбука: Учимся играть.

Вводный уровень» заключается в том, что этот материал отвечает на возрастающий интерес к шахматам как к умственной деятельности, способствующей развитию логического мышления и стратегического планирования. В условиях современного мира, где игра в шахматы все чаще становится доступной благодаря онлайн-платформам и мобильным приложениям, важно предоставить начинающим игрокам качественные образовательные ресурсы, помогающие легко и эффективно освоить основы игры. Данный вводный уровень не только предлагает доступное объяснение правил и тактик, но и вдохновляет на дальнейшее углубленное изучение шахмат.

Новизна программы заключается в интеграции современных технологий и игровых подходов к обучению, что позволяет сделать процесс освоения шахмат более увлекательным и доступным. Программа сочетает традиционные методики обучения с элементами геймификации, что способствует повышению мотивации обучающихся и формированию у них устойчивого интереса к шахматам. Упор на развивающие упражнения и интерактивные занятия позволяет обучающимся не только узнать основы шахматной стратегии, но и развивать критическое мышление, внимание и терпение. Вводный уровень охватывает базовые понятия и правила игры, а также включает в себя элементы командной работы и социального взаимодействия, что играют важную роль в развитии личностных качеств обучающихся. Таким образом, программа «Квантошахматы» представляет собой современный подход к обучению шахматам, который учитывает интересы и потребности обучающихся.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью данного уровня является его доступность для обучающихся разных возрастов и уровней подготовки. Программа охватывает базовые правила игры и стратегические принципы, а также включает в себя интерактивные занятия и игровые элементы, что делает процесс обучения увлекательным и глубоким. Участники знакомятся с азами шахматной теории, учатся анализировать позиции и разрабатывать свои первичные стратегии.

Ключевой акцент делается на командной работе и взаимодействии между обучающимися, что способствует формированию социальных навыков и уважения к партнёру. Использование инновационных подходов к обучению, таких как игровые методики и мультимедийные ресурсы, помогает обучающимся легко усваивать шахматные знания и применять их на практике. В результате программа помогает развить гармонично развитую личность и подготовить её к решению более сложных задач в будущем.

Адресат программы

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

мотивированных обучающихся для продолжения обучения на углубленном уровне квантума.

1.3 Цели и задачи программы

Цель программы

Программа «Квантошахматы. Шахматная азбука: учимся играть. Вводный уровень» ставит перед собой цель познакомить обучающихся с основами шахматной игры, развивая не только их стратегическое мышление, но и аналитические способности. В современном мире шахматы стали важным инструментом не только для досуговой деятельности, но и для развития важных когнитивных навыков, таких как логика, память и концентрация.

Задачи программы

Деятельностное присвоение обучающимися:

- введение обучающихся в шахматный мир, знакомя их с терминологией, шахматной доской и фигурами;
- объяснение правил перемещения шахматных фигур по доске;
- обучить основным тактическим приемам в шахматной игре.

Развивающие:

- развить логическое и стратегическое мышление, память, внимание;
- развивать волевые качества — умение сохранять выдержку, проявлять критическое отношение к себе и сопернику;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

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. Шахматная азбука: учимся играть. Вводный 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. Шахматная азбука: учимся играть. Вводный 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 Объем учебной дисциплины и виды учебной деятельности

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Объем работы</i>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	72
в том числе:	
Теоретическая часть	23
Практическая часть	46
Проведение итоговых турниров	3

2.2 Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы программы учебного курса	Часы		
		Всего	Теория	Практика
Кейс №1: Шахматная азбука.				
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж по ТБ. История шахмат.	3	1	2
2.	Сведения о шахматах. Правильное передвижение шахматных фигур. Пешка.	3	2	1
3.	Правильное передвижение шахматных фигур. Конь.	3	1	2
4.	Правильное передвижение шахматных фигур. Слон.	3	1	2
5.	Правильное передвижение шахматных фигур. Ладья.	3	1	2
6.	Правильное передвижение шахматных фигур. Ферзь.	3	1	2
7.	Правильное передвижение шахматных фигур. Король.	3	1	2
8.	Общие сведения о начале шахматной партии. Ценность шахматных фигур.	3	1	2
Кейс №2: основы игры.				
9.	Шах, способы защиты от шаха. Мат и пат, способы защиты.	3	1	2
10.	Превращение пешки.	3	1	2
11.	Обозначение полей на шахматной доске.	3	1	2
12.	Рокировка.	3	1	2
13.	Взятие пешкой на проходе.	3	1	2
14.	Дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Как начинать шахматную партию.	3	1	2
15.	Дебютные ошибки. Шахматный центр, центральные поля.	3	1	2
16.	Шахматный фланг, королевский и ферзевый. Шахматный темп, его особенность.	3	1	2
17.	Расположение фигур в дебютной стадии. Главные принципы дебютов.	3	1	2

18.	Захват центра и быстрое развитие фигур. Короткие партии или как не надо играть.	3	1	2
19.	Главные принципы миттельшпиля. Противостояние королей–оппозиция.	3	1	2
20.	Главные принципы взаимодействия фигур в эндшпиле Различные виды шаха, мата и пата.	3	1	2
21.	Оттеснение одинокого короля различными фигурами. Ферзевые матовые позиции (игровые).	3	1	2
22.	Ладейные матовые позиции (игровые).	3	1	2
Кейс №3: Проведение турниров.				
23.	Проведение тренировочных партий и их анализ.	3	0	3
24.	Проведение итоговых турниров.	3	0	3
	Итоговое количество часов	72	23	49

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. Вводный инструктаж по ТБ. История шахмат.	Знакомство с шахматами. Познакомиться с историей происхождения и развития шахмат.	Заинтересовать и увлечь обучающихся шахматной игрой. Знакомство с историей возникновения и развития шахмат.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Знание шахматных терминов и шахматного кодекса.	Введение в контекст.
2.	Сведения о шахматах. Правильное передвижение шахматных фигур. Пешка.	Формировать новые знания. Познакомить с геометрическими понятиями: горизонталь, вертикаль, диагональ, показать их на шахматной доске. Научиться правильно ходить шахматной фигурой – пешка.	Запомнить название всех шахматных фигур. Уметь правильно их расставить на шахматной доске. Запомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие пешкой неприятельской фигуры.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Знание шахматных терминов и шахматного кодекса. Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Знакомство с основами игры.
3.	Правильное передвижение шахматных фигур.	Научиться правильно ходить шахматной фигурой – конь.	Запомнить начальную позицию фигуры,	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования,	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в	Знакомство с основами игры.

	Конь.		её ходы, взятие конем неприятельской фигуры.	память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности.	совокупности с другими фигурами.	
4.	Правильное передвижение шахматных фигур. Слон.	Научиться правильно ходить шахматной фигурой – слон.	Запомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие слоном неприятельской фигуры.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Знакомство с основами игры.
5.	Правильное передвижение шахматных фигур. Ладья.	Научиться правильно ходить шахматной фигурой – ладья.	Запомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие ладьей неприятельской фигуры.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Знакомство с основами игры.
6.	Правильное передвижение шахматных фигур. Ферзь.	Научиться правильно ходить шахматной фигурой – ферзь.	Запомнить начальную позицию фигуры, её ходы, взятие ферзем неприятельской фигуры.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Знакомство с основами игры.
7.	Правильное передвижение	Научиться правильно ходить шахматной	Запомнить начальную	Развитие логического мышления, навыки	Умение играть каждой фигурой в	Знакомство с основами игры.

	шахматных фигур. Король.	фигурой – король.	позицию фигуры, её ходы, взятие королем неприятельской фигуры.	анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	отдельности и в совокупности с другими фигурами.	
8.	Общие сведения о начале шахматной партии. Ценность шахматных фигур.	Научиться различать три стадии шахматной игры. Научиться правильно называть все шахматные клетки. Научиться различать сравнительную ценность шахматных фигур.	Запомнить элементарные шахматные ходы. Научиться последовательно выводить шахматные фигуры.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Знакомство с основами игры.
Кейс №2: основы игры.						
9.	Шах, способы защиты от шаха. Мат и пат, способы защиты.	Выяснить случаи возникновения шаха и способы защиты. Запомнить понятия мата и пата, правила их постановки.	Понять разницу между шахом, патом и матом.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Умение ставить мат различными фигурами, в разных позициях.	Освоение учебного материала.
10.	Превращение пешки.	Запомнить правила превращения пешки.	Понимать правила превращения пешки.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Освоение учебного материала.

				целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.		
11.	Обозначение полей на шахматной доске.	Научиться правильно называть все шахматные клетки.	Знакомство с обозначением шахматных клеток.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.	Освоение учебного материала.
12.	Рокировка.	Научиться играть партию по правилу рокировки.	Изучение правила рокировки.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, навыки поиска и анализа информации.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Освоение учебного материала.
13.	Взятие пешкой на проходе.	Научиться использовать правило взятия пешки на проходе.	Изучение приемов взятия пешки на проходе.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Освоение учебного материала.
14.	Дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Как	Запомнить принципы трех стадий шахматной партии.	Уметь различать три стадии шахматной игры:	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования,	Умение проводить комбинации, применять	Освоение учебного материала.

	начинать шахматную партию.	Познакомиться с особенностями разыгрывания начала партии.	начало (дебют), середина (миттельшпиль), конец (эндшпиль). Понимать принципы начала дебютной партии, ее значение в успешном развитии партии в целом.	память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации. Навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, навыки поиска и анализа информации.	тактические приемы.	
15.	Дебютные ошибки. Шахматный центр, центральные поля.	Познакомиться с особенностями главных дебютных ошибок. Запомнить обозначения центрального поля шахматной доски.	Понимать значение дебютных ошибок в развитии партии.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Освоение учебного материала.
16.	Шахматный фланг, королевский и ферзевый. Шахматный темп, его особенность.	Запомнить расположение и обозначения флангов шахматной доски. Запомнить понятие шахматного темпа.	Понимать обозначения флангов, их значение в игре. Понимать значение темпа в развитии успешной партии.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Освоение учебного материала.
17.	Расположение фигур в дебютной стадии. Главные принципы дебютов.	Запомнить правильное положение фигур в дебютной партии. Запомнить основные дебютные принципы.	Понимать значения положения фигур в дебюте и их роль в развитии партии. Знание основных принципов дебюта.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Освоение учебного материала.

				целеустремленности.		
18.	Захват центра и быстрое развитие фигур. Короткие партии или как не надо играть.	Научиться разыгрывать захват центра в дебюте. Запомнить принципы разыгрывания коротких партий и основные ошибки в них.	Изучение принципов быстрого развития фигур. Изучение принципов разыгрывания коротких партий.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Освоение учебного материала.
19.	Главные принципы миттельшпиля. Противостояние королей– оппозиция.	Запомнить основные принципы разыгрывания середины игры. Запомнить основные правила ближней и дальней оппозиции.	Изучение принципов разыгрывания миттельшпиля. Изучение условий ближней и дальней оппозиции.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Освоение учебного материала.
20.	Главные принципы взаимодействия фигур в эндшпиле. Различные виды шаха, мата и пата.	Запомнить главные принципы взаимодействия фигур в эндшпиле.	Изучение принципов взаимодействия фигур в эндшпиле и различные виды шаха, мата и пата.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания.	Умение решать задачи на мат в несколько ходов.	Освоение учебного материала.
21.	Оттеснение одинокого короля различными фигурами. Ферзевые матовые позиции (игровые).	Запомнить оттеснение одинокого короля различными фигурами. Научиться играть ферзевые матовые позиции.	Изучение оттеснение одинокого короля, ферзевые матовые позиции.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности.	Умение решать задачи на мат в несколько ходов.	Освоение учебного материала.
22.	Ладейные матовые позиции (игровые).	Научиться играть ладейные матовые позиции.	Изучение ладейных матовых позиций.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и	Умение решать задачи на мат в несколько ходов.	Освоение учебного материала.

				устойчивость внимания.		
Кейс №3: Проведение турниров.						
23.	Проведение тренировочных партий и их анализ.	Практическая отработка приобретенных навыков ведения шахматной партии.	Привитие эстетических норм и правил поведения в шахматных соревнованиях.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности.	Умение проводить комбинации, применять тактические приемы.	Игра в парах.
24.	Проведение итоговых турниров.	Практическая отработка приобретенных навыков ведения шахматной партии.	Привитие эстетических норм и правил поведения в шахматных соревнованиях.	Развитие логического мышления, навыки анализа и планирования, память, концентрация и устойчивость внимания, развитие целеустремленности, навыки поиска и анализа информации.	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. Костров В. Гарри Каспаров учит атаковать. Шахматный решебник по партиям чемпиона мира // Калиниченко. Серия: Учимся у чемпионов 2021. С. 96;
2. Левенфиш Г.Я. Книга начинающего шахматиста // Альпина Паблицер

2017. С. 571

3. Чеваннес С. Шахматы для детей. // Эксмо. Серия: Шахматы и шашки для детей 2023. С. 67;
4. Шельке Э.К. Шахматные стратегии для начинающих: заложите прочный фундамент // kindle. 2024. С. 86;

Список литературы для педагога

1. Бейм В. Шахматная тактика. Техника расчет // Русский шахматный дом 2018. С. 264.;
2. Берджесс Г. Гигантская книга величайших шахматных партий мира // kindle. 2010 с. 265;
3. Лентини Д. Экстраординарная история шахмат: от истоков до искусственного интеллекта: как "благородная игра" эволюционировала с течением времени, меняя мир // Kindle 2024. С. 99
4. Мур И. Как обыграть любого в шахматы: лучшие шахматные советы, ходы и тактика, чтобы поставить мат // Адамс Медиа 2015. С. 102

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:

- Полная реализация потенциала каждого обучающегося, включая его предметное, социальное, профессиональное и личностное самоопределение;
- вовлечение обучающихся в усвоение общечеловеческих ценностей.

Требования к результатам освоения программы

Личностные

Обучающийся будет демонстрировать в деятельности:

- уважение к партнёру;
- умение владеть собой и добиваться цели;
- развитие логического мышления;
- улучшение концентрации;
- развитие креативности;
- развитие самоанализа

Метапредметные результаты

- формирование логического и аналитического мышления, памяти, внимательности;
- способность анализировать и делать выводы;
- волевые качества личности;
- осмысленное следование инструкции;
- умение планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- умение определять общую цель и пути её достижения;

- умение записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи.

Предметные результаты

Обучающиеся научатся

- решать одноходовые шахматные задачи на шах и мат;
- ставить мат ферзём и ладьёй одинокому королю;
- знание ценности шахматных фигур;
- знание основных шахматных понятий (шах, мат, пат, выигрыш, ничья);
- знания о дальней горизонтальной или вертикальной оппозиции;
- умения маневрировать фигурами;
- знание шахматной доски и её структуры;
- играть в шахматы между собой.

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