

Управление образования мэрии г. Череповца
муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Детский технопарк «Кванториум»

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО
«Детский технопарк «Кванториум»
И.В. Харзина
Приказ № 29 от «03» октября 2018 г.



**Дополнительная общеобразовательная –
дополнительная общеразвивающая программа
«Квантошахматы для дошкольников»**
возраст детей: **5-7 лет**
срок реализации программы: **72 часа**
направленность: техническая

Программу составил:
Хузиахметов А.Х.,
педагог дополнительного
образования

г. Череповец
2018 г.

Пояснительная записка

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особое значение приобретает способность человека быстро и грамотно разбираться в бесконечных потоках информации, умение анализировать её и делать правильные выводы. Важную роль в формировании логического и системного мышления человека играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, развивает умение концентрировать внимание на решение конкретных задач в условиях ограниченного времени. Обучение игре в шахматы позволяет наиболее полно использовать развивающий и творческий потенциал, заложенный в детях. Основным моментом занятия становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выявляют закономерности. Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы управления поведением. Способствуют расширению круга общения, учат уважать соперника и видеть в нём друга, прислушиваться к мнению окружающих и выражать своё видение той или иной проблемы.

Цель программы: создание условий для самореализации и самоутверждения личности ребёнка посредством обучения шахматной игре и повышения спортивного мастерства.

Для реализации цели программы необходимо решить определенные **задачи:**

1. Популяризация и пропаганда занятий шахматами среди детей и их родителей.
2. Овладение основами техники, тактики и стратегии игры в шахматы.
3. Формирование устойчивой мотивации на повышение спортивного мастерства, достижение высоких результатов в соревнованиях различного уровня.
4. Содействие развитию внимания, памяти.
5. Содействие формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах.
6. Содействие воспитанию у детей трудолюбия, инициативы и ответственности.

Для реализации принципов обучения игры в шахматы необходим правильный подбор и использование элементов педагогических технологий, таких как:

- игровая технология, которая позволяет активно включать ребенка в деятельность, улучшает его позиции в коллективе, создает доверительные отношения;
- технология управления познавательным процессом, в основе которой лежит четкая дозировка учебного материала, его постепенное усвоение, поэтапный контроль и оценивание;
- групповой способ обучения: учебная группа делится на подгруппы для решения выполнения конкретных задач, задания выполняются таким образом, чтобы был виден вклад каждого занимающегося.
- технология программного обучения, непосредственно линейное обучение - последовательно сменяющиеся небольшие блоки информации с контрольными заданиями.

- здоровьесберегающая технология, ориентированная на возраст детей с учётом вида деятельности, что позволяет поддерживать и беречь здоровье юных шахматистов.

Данная программа является адаптированной. За основу взята программа подготовки юных шахматистов, составленная заслуженным тренером Российской Федерации, мастером спорта В.Голенищевым и труды научного сотрудника Института теории образования и педагогики РАО, члена Союза писателей, преподавателя шахмат в московской мини-школе “Знайка-М”, автора многих книг по педагогике, кандидата в мастера спорта по шахматам И.Г.Сухина. Отличительной особенностью и новизной данной программы является то, что в её содержание дополнительно были введены разнообразные обучающие игры, самостоятельно разработанные домашние задания, а также дополнительные наглядные пособия и тесты. Педагогическая целесообразность заключается в модели организации образовательного процесса, включающей разные ступени обучения.

Общая характеристика программы

Программа «Квантошахматы для дошкольников» рассчитана на возраст детей 5-7 лет и является в плане направленности технической.

Занятия по программе проводятся по 2 часа в неделю (72 часа в год, 1 занятие 30 минут, перерыв 10 минут, второе занятие – 30 минут). Прием на обучение по программе осуществляется на общедоступной основе.

Программа является краткосрочной, учащиеся получают знания элементарной грамотности шахматной игры. Срок реализации - 1 год. Комплектование групп идёт по принципу добровольности. Годовое количество учебных часов начальной ступени составляет 72 часа.

На данном периоде обучения закладываются знания о шахматах, как виде спорта; формируются первые представления о влиянии шахмат на физическое и психическое здоровье человека. На каждом из занятий изучается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных, особо важных тем. Основной упор на занятиях делается на детальное изучение силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом году обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, объяснить свою игру, делать выводы. Обучение проводится с использованием игр и игровых моментов.

К концу первого года обучения ребенок должен обладать определенными знаниями и умениями, которые включают в себя:

Знания: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры, обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур, ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Умения: Ориентироваться на шахматной доске, играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса, правильно помещать шахматную доску между партнерами, правильно расставлять фигуры перед игрой, различать горизонталь, вертикаль, диагональ, рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход, записывать шахматную партию, матовать одинокого короля

двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

При этом из всего обилия шахматного материала в содержание программы отобран не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие, учебный материал.

Контроль за реализацией данной программы, проходит в течение всего срока обучения с использованием следующих методов: тесты, опрос наблюдение, анализ полученных результатов, игровые турниры.

Воспитательная деятельность реализуется также через традиционные мероприятия Детского технопарка «Кванториум» и участие в мероприятиях по плану комитета по физической культуре и спорту города Череповца.

Личностные, метапредметные и предметные результаты программы

Личностные результаты освоения программы:

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;
- соотнесение целей с возможностями;
- определение временных рамок;
- определение шагов решения задачи;
- видение итогового результата;
- распределение функций между участниками группы;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение задавать вопросы;
- умение получать помощь;
- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами;
- умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез - составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании);
- способность принять другую точку зрения, отличную от своей;
- способность работать в команде;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

Предметные результаты освоения программы:

- познакомить с шахматными терминами и шахматным кодексом;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- сформировать умение ставить мат разными фигурами, в разных позициях;
- сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов;
- сформировать умение записывать шахматную партию;
- сформировать умение проводить комбинации, применять тактические приемы.
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Содержание программы

I. Шахматная азбука

Основные шахматные правила. Знакомство с шахматной доской. Правильность расположения доски по отношению к партнерам. Правила поведения во время игры. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Форма шахматной доски. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Повторение пройденного материала. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Дидактическое задание "Диагональ".

II. Шахматные фигуры

Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Ценность фигур. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадай-ка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая". Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет".

III. Ходы и взятие фигур

Тема 1. Ход и взятие пешкой. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход и взятие пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 2. Ход и взятие ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьей. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Тема 3. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 4. Место ферзя в начальном положении. Ход и взятие ферзя. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 5. Место коня в начальном положении. Ход и взятие коня. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Тема 6. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 7. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).

Тема 8. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

Тема 9. Повторение пройденного материала.

IV. Цель шахматной партии

Тема 1. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Шах или не шах", "Поставь шах", "Пять шахов", "Защита от шаха", "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Тема 2. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Тема 3. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Тема 4. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка". Безопасное положение короля. Дидактические задания "Можно ли сделать

рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируются?”.

Тема 5. Повторение пройденного материала.

V. Техника матования

Тема 1. Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат в 1 ход”, “На крайнюю линию”, “Ограниченный король”, “Мат в 2 хода”. Игровая практика. Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в 1 ход”, “На крайнюю линию”, “Ограниченный король”, “Мат в 2 хода”. Игровая практика.

Тема 2. Ферзь и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в 1 ход”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в 2 хода”. Игровая практика. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в 1 ход”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в 2 хода”. Игровая практика.

Тема 3. Повторение пройденного материала.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения

Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра “Два хода”. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Знакомство с тактическими приемами. Повторение пройденного материала.

VII. Игровая практика.

Тематическое планирование

№	Разделы программы	Итого (час.)
I.	Шахматная азбука	
1.	Основные шахматные правила. Знакомство с шахматной доской. Правильность расположения доски. Правила поведения во время игры.	1
II.	Шахматные фигуры	
1.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Начальное положение фигур. Горизонтальные и вертикальные линии. Диагональ.	1
III	Ходы и взятие фигур	
1.	Ходы и взятие пешкой.	3
2.	Ходы и взятие ладьей.	3
3.	Ход слона. Однопольные и разнопольные слоны	4
4.	Ходы и взятие ферзём. Ферзь против ладьи, слона	4
5.	Ход и взятие конём. Конь против ферзя, ладьи и слона	4
6.	Ход и взятие королём. Король против других фигур	4
7.	Повторение пройденного материала	4
IV.	Цель шахматной партии	
1.	Понятие - Шах.	2
2.	Понятие - Мат.	4
3.	Понятие – Пат.	2
4.	Рокировка. Правило рокировки	3
5.	Повторение пройденного материала	4
V.	Техника матования	
1.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля	3
2.	Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля	4
3.	Повторение пройденного материала	2
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения	
1.	Шахматная партия. Демонстрация коротких партий.	6
2.	Повторение пройденного материала.	2
VII	Итоговые турниры	12
	Итого:	72

Поурочное планирование

№	Разделы программы		Тема	Итого (час.)
I.	Шахматная азбука	1.	Основные шахматные правила. Знакомство с шахматной доской. Правильность расположения доски. Правила поведения во время игры. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Горизонтальная линия. Вертикальная линия. Диагональ. Центр.	1
II.	Шахматные фигуры	2.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Начальное положение фигур. Горизонтальные и вертикальные линии. Диагональ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадай-ка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"	1
III	Ходы и взятие фигур	3.	Ходы и взятие пешкой. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Ходы и взятие пешкой. Дидактические задания: "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита"	3
	Пешка			
	Ладья	4.	Ходы и взятие ладьей.	3
	Слон	5.	Ход слона. Однопольные и разнопольные слоны	4
	Ферзь	6.	Ходы и взятие ферзём. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие" Дидактические задания "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".	4
	Конь	7.	Ход и взятие конём. Конь против ферзя, ладьи и слона. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".	2
		8.	Дидактические задания "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности"	2
	Король	9.	Ход и взятие королём. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",	2

		"Кратчайший путь".	
		10. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".	2
		11. Повторение пройденного материала	4
IV.	Цель шахматной партии	12. Понятие - Шах.	2
		13. Понятие - Мат.	4
		14. Понятие – Пат.	2
		15. Рокировка. Правило рокировки	3
		16. Повторение пройденного материала	4
V.	Техника матования	17. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля	3
		18. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля	4
		19. Повторение пройденного материала	2
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения	20. Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Знакомство с тактическими приемами.	6
		21. Повторение пройденного материала	2
VII	Итоговые турниры	22. Игровая практика	12
	Итого:		72

Методическое обеспечение

Методическое обеспечение направлено на повышение мотивации интереса к шахматной игре и проводится в игровой форме, на получение новых знаний и в дальнейшем их расширение и закрепление.

Форма занятия: Занятие - игра. Учебное занятие. *Методы и приемы:* Рассказ, объяснение, иллюстрация, демонстрация, работа с книгой, демонстрация, временная работа в группе. Перевод игры на более сложный творческий уровень. Творческие задания, тематические упражнения, практическая деятельность. Создание ситуации успеха, поощрение и порицание, наблюдение, устный и письменный опрос, контрольные задания, тестирование, анализ. *Форма подведения итогов:* Устный и письменный опрос. Для самостоятельного закрепления пройденного материала используются занимательные задания для домашнего выполнения.

Условия реализации программы

1. Кадровое обеспечение.

Требования к квалификации: высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки "Образование и педагогика" или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

2. Информационное обеспечение

Печатные ресурсы

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А., «Путешествие в шахматное королевство», М.: Физкультура и спорт, 1988.
2. Владимиров Я.Г. «1000 шахматных загадок», М.: Астрель, 2004.
3. Ищенко С., «Учебник шахматной комбинации», М.: Русский шахматный дом, 2008.
4. Костров В., Рожков П., Решебник «1000 шахматных задач», М., Литера, 2001г.
5. Мульдияров В.И., «Шахматы мудрая игра», Ростов-на-Дону, Феникс, 2008.
6. Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране», М.: ПОМАТУР, 2000.
7. Березин В. «Азы шахмат», М.: Russian chess house, 2010
8. Журавлев Н., «Шахматы. Шаг за шагом», М.: Русский шахматный дом, 2012.
9. Капабланка Х.Р. «Учебник шахматной игры», М.: Терра-Спорт, 2001.
10. Владимиров Я.Г. «1000 шахматных загадок. 1 год обучения», М.: Астрель, 2004.

Электронные ресурсы

<http://chessdeti.ru>

<http://progim.admsurgut.ru/library/chess/chesstest/>

<http://chessmotor.ru>

<http://chessplanet.ru>

<http://chessgames.ru>

<http://live.chess.com>

3. Материально-техническое обеспечение

Кабинет учебный или лекторий

Шахматный стол – 5 шт.,

стул ученический – 10 шт.,

доска маркерная – 1 шт.,

шкаф для хранения шахматного инвентаря - 1 шт.,

стол учительский – 1 шт.,

стул учительский-1 шт.,

интерактивный дисплей – 1 шт.,

ноутбук – 1 шт.,

комплект шахмат - 5 шт.;

часы шахматные -5 шт.

маркеры разноцветные