

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр детского (юношеского) технического творчества
Кировского района Санкт – Петербурга**

**Принята на заседании
педагогического совета**

от « 31 » 08 2021 г.

Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом № 51.1-ОД от «31»08 2021 г.

Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ

Ясинская Е.С.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«ШАХМАТЫ И КОМПЬЮТЕР»**

**Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 6-9 лет**

Разработчик:

Гончаров И.В.,

к.т.н., педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Внедрение персональных компьютеров (далее – ПК) и локальных компьютерных сетей в учреждениях системы дополнительного образования создает неограниченные возможности их использования в методиках обучения. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) «Шахматы и компьютер» предназначена для обучения детей основам шахматной игры с использованием методик обучения, предполагающих, в том числе, возможность применения современных информационных технологий.

Направленность ДООП – физкультурно-спортивная.

Уровень освоения программы - общекультурный.

Актуальность ДООП заключается:

- В её соответствии принятой государственной Концепции развития дополнительного образования от 4.09.2014 №1726-р, нацеливающей на «развитие мотивации подрастающих поколений к познанию, творчеству, труду, спорту...», организацию процесса «познания через ... игру...»
- В необходимости реализации запросов родителей и детей в развитии у обучающихся логики мышления, творческих способностей, в освоении современных технологий, необходимых для их личностного роста и выбора будущей профессии.
- В развитии творческих и коммуникативных способностей обучающихся в атмосфере дружеского соперничества в увлекательной игре, в которой нет побеждённых. Побеждают все, приобретая те личностные качества, которые открывают перед ними широкие возможности выбора жизненного пути.

Отличительные особенности ДООП определяются используемой методикой, которая предполагает постоянное развитие и уточнение содержания занятий с учётом новейших информационных разработок, появляющихся в сети Интернет.

Одной из основных отличительных особенностей является индивидуальный подход к подготовке каждого обучающегося в рамках общего для всех содержания программы *на основе широкого использования современных информационных технологий*. Это достигается, в частности, за счёт повышения уровня усвоения учебного материала благодаря выполнению шахматных заданий и повтору (при необходимости) уроков шахматной игры, размещённых на компьютерах.

Адресат ДООП. К обучению по программе допускаются все желающие дети в возрасте 6-9 лет. Специальных знаний, способностей, подготовки не требуется. Пол ребёнка значения не имеет.

Цель ДООП - развитие индивидуальных способностей, самореализация личности учащегося через игру в шахматы.

Для достижения этой цели решаются следующие **задачи:**

Обучающие:

- Ознакомить учащихся с историей возникновения шахматной игры
- Ознакомить детей с правилами шахматной игры
- Обучать ходам шахматных фигур
- Формировать навыки работы на ПК с шахматными обучающими программами
- Обучать защищать короля от шаха
- Обучать защищать фигуры от нападения
- Обучать ставить мат в 1 ход
- Обучать ставить мат 2 ладьями
- Обучать ставить мат королём и ладьёй
- Обучать ставить мат королём и ферзём

Развивающие:

- Развивать логическое мышление
- Развивать гибкость мышления
- Развивать внимание, память
- Развивать творческое мышление

Воспитательные:

- Воспитывать культуру поведения
- Воспитывать уважение к мнению других людей
- Формировать и развивать коммуникативные навыки

Объём и сроки реализации ДООП – 1 год обучения, 72 часа

Условия реализации ДООП

Прием в коллектив осуществляется на основании заявления родителей. Состав группы - разновозрастной. Возраст принимаемых детей – 6-8 лет. К обучению по программе допускаются все дети указанного возраста, ограничений при наборе не существует. Отсутствие у ребёнка природных способностей не является основанием для отказа в приеме в группу.

Каждый ребёнок должен представить справку от врача о состоянии здоровья и заключение о возможности заниматься шахматами.

Количество детей в группе - не менее 15.

Программа может ежегодно корректироваться в зависимости от нагрузки педагога (на основании локального акта Учреждения) и особенностей набранного контингента учащихся.

Программа может реализовываться с применением дистанционных технологий и электронного обучения, а также в смешанной форме. При реализации программы в дистанционной, смешанной форме методы, формы проведения занятий, формы контроля освоения учебного материала определяются педагогом, реализующим данную программу, исходя из имеющихся технических возможностей педагога и обучающихся.

В процессе обучения используется электронная почта для рассылки уроков и шахматных заданий обучающимся, ссылок на специализированные шахматные интернет-ресурсы для самостоятельного совершенствования детьми навыков шахматной игры и т.п., а также каналы обратной связи через электронную почту от обучающихся к педагогу с вопросами по теории, заданиям и для любых других тем консультаций детей и их родителей.

Форма проведения занятий

Основные формы проведения занятий – комбинированное занятие, практическое занятие, практическое компьютерное занятие.

Образовательный процесс строится с учётом возможностей использования компьютеров с установленными на них уроками теории и практическими заданиями. В ходе образовательного процесса используются элементы дистанционного обучения.

Выбор данных форм проведения занятий продиктован практикоориентированным характером программы и возрастными особенностями учащихся.

Формы организации деятельности детей на занятии – фронтальная (беседа, показ, объяснение, анализ партий), индивидуальная в рамках фронтальной (с одаренными детьми; для коррекции пробелов в знаниях; при выполнении дифференцированных заданий).

Материально-техническое оснащение

Материально-техническое обеспечение заключается в наличии:

- кабинета для проведения шахматных теоретических и практических занятий, оборудованного стульями и столами. (Помещение, соответствующее санитарно-гигиеническим нормам и технике безопасности)

- компьютеров с установленными на них наборами обучающих и игровых шахматных программ
- мест хранения инвентаря и учебных материалов

Планируемые результаты освоения ДООП

Предметные

- Знание истории возникновения шахматной игры
- Знание и владение правилами шахматной игры
- Знание правил совершения ходов различными шахматными фигурами
- Умение работать с обучающими шахматными программами
- Умение защищать короля от шаха
- Умение защищать фигуры от нападения
- Умение ставить мат в один ход
- Умение ставить мат двумя ладьями
- Умение ставить мат королём и ладьёй
- Умение ставить мат королём и ферзём

Метапредметные

- Формирование общих способов интеллектуальной деятельности, являющихся основой познавательной культуры, значимой для различных сфер человеческой деятельности
- Умение мыслить логически
- Умение концентрировать внимание
- Умение запоминать важную информацию
- Освоение способов решения проблем поискового, творческого характера

Личностные

- Сформированность культуры поведения
- Сформированность уважительного отношения к мнению других людей
- Сформированность коммуникативных навыков

Учебный план

Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
	Всего	Теория	Практика	
Вводное занятие	2	2	-	Опрос в ходе беседы
Тема 1. Необходимые навыки работы с ПК	4	2	2	Тестирование компьютерной программой «Динозавры учат шахматам»
Тема 2. Немного о шахматах	24	18	6	Тестирование компьютерной программой «Простые взятия»
Тема 3. Правила шахматной игры	8	6	2	Тестирование компьютерной программой «Простые взятия»
Тема 4. Как начинать шахматную партию?	10	8	2	Тестирование компьютерной программой «Искусство защиты».
Тема 5. Что делать дальше?	12	10	2	Тестирование компьютерной программой «Искусство защиты».
Тема 6. Завершаем игру.	10	6	4	Тестирование компьютерной программой Тестирование компьютерной программой «Динозавры учат шахматам»
Итоговое занятие	2	-	2	Тестирование компьютерным

Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
	Всего	Теория	Практика	
				и программами «Простые взятия», «Искусство защиты», «Динозавры учат шахматам».
Итого:	72	52	20	

Календарный учебный график

Год Обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество во учебных часов	Режим занятий
1 год	11.09.	31.08	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

Рабочая программа

Содержание программы

Вводное занятие.

Введение. ТБ. Краткие сведения о происхождении и правилах шахматной игры.

Тема №1. Необходимые навыки работы с ПК

Общие сведения о ПК. Режимы обучающих шахматных программ.

Практика:

Отработка практических навыков по умению работать компьютерной мышью.

Тема 2. Немного о шахматах

Что мы знаем о шахматах?

Шахматная доска.

Ладья.

Слон.

Конь.

Пешка.

Взятие на проходе.
Превращение пешки.
Ферзь.
Король.
Рокировка.
Игра “Пешечный бой”.
Некоторые секреты игры пешками.
Ценность фигур.
Нападение.
Взятие фигуры.
Шах. Способы защиты короля. Мат.
Мат двумя ладьями.
Мат ферзём.

Практика

Игра королями и пешками.
Игра «Ладья против пешек».
Игра «Ферзь против пешек».
Компьютерное тестирование освоения темы 2.

Тема № 3. Правила шахматной игры

Основные правила поведения участников в шахматной игре.
Цель игры.
Случаи выигрыша партии.
Ничья.

Практика

Компьютерное тестирование освоения темы 3.

Тема №4. Как начинать шахматную партию?

С чего начать?
Мобилизация сил.
Центр.
Борьба за центр.
Безопасность короля.
Ранний вывод ферзя.
Ошибки в начале партии.

Практика Компьютерное тестирование освоения темы 4.

Тема 5. Что делать дальше?

Усиление позиции фигур.
Защита фигуры взятием нападающей фигуры.
Защита фигуры другой фигурой
Защита фигуры перекрытием
Защита фигуры отходом
Защита фигуры контратакой.
Размен.
Открытые линии.
7-я горизонталь.
Проходная пешка.

Практика Компьютерное тестирование освоения темы 5.

Тема №6. Завершаем игру.

Окончание партии или эндшпиль.

Задачи эндшпиля.

Роль короля в эндшпиле.

Мат королём и ладьёй.

Мат королём и ферзём.

Правило квадрата.

Король и пешка против короля

Практика Компьютерное тестирование освоения темы 6.

Контрольное итоговое занятие

Практика Тестирование компьютерными программами «Простые взятия», «Искусство защиты», «Динозавры учат шахматам».

Календарно-тематическое планирование
Группа № ____

Дата занятия		Название раздела, темы	Всего (час)	Примечание
Планируемая	Фактическая			
Вводное занятие			2	
		Введение. ТБ. Краткие сведения о происхождении и правилах шахматной игры.	2	
Тема №1 Необходимые навыки работы с ПК.			4	
		Общие сведения о ПК	1	
		Режимы обучающих шахматных программ.	1	
		Отработка практических навыков по умению работать компьютерной мышью.	2	
Тема 2. Немного о шахматах.			24	
		Что мы знаем о шахматах?	1	
		Шахматная доска.	1	
		Ладья.	1	
		Слон.	1	
		Конь.	1	
		Пешка.	1	
		Взятие на проходе.	1	
		Превращение пешки.	1	
		Ферзь.	1	
		Король.	1	
		Рокировка.	1	
		Игра "Пешечный бой".	1	
		Некоторые секреты игры пешками.	1	
		Ценность фигур.	1	
		Нападение.	1	
		Взятие фигуры.	1	
		Шах. Способы защиты короля. Мат.	1	
		Мат двумя ладьями.	1	
		Мат ферзём.	1	
		Игра королями и пешками.	1	
		Игра «Ладья против пешек».	2	
		Компьютерное тестирование освоения темы 2.	2	
Тема №3. Правила шахматной игры.			8	
		Основные правила поведения участников в шахматной игре.	1	
		Цель игры.	1	
		Случаи выигрыша партии.	2	
		Ничья.	2	
		Компьютерное тестирование освоения темы 3	2	

Тема №4. Как начинать шахматную партию?			10	
		С чего начать?	1	
		Мобилизация сил.	1	
		Центр.	1	
		Борьба за центр.	1	
		Безопасность короля.	1	
		Ранний вывод ферзя.	1	
		Ошибки в начале партии.	2	
		Компьютерное тестирование освоения темы 4.	2	
Тема 5. Что делать дальше?			12	
		Усиление позиции фигур.	1	
		Защита фигуры взятием нападающей фигуры.	1	
		Защита фигуры другой фигурой.	1	
		Защита фигуры перекрытием.	1	
		Защита фигуры отходом.	1	
		Защита фигуры контратакой.	1	
		Размен.	1	
		Открытые линии.	1	
		7-я горизонталь.	1	
		Проходная пешка.	1	
		Компьютерное тестирование освоения темы 5.	2	
Тема №6. Завершаем игру.			10	
		Окончание партии или эндшпиль.	1	
		Задачи эндшпиля.	1	
		Роль короля в эндшпиле.	1	
		Мат королём и ладьёй.	1	
		Мат королём и ферзём.	1	
		Правило квадрата.	1	
		Король и пешка против короля.	2	
		Компьютерное тестирование освоения темы 6.	2	
Итоговое занятие			2	
		Итоговое тестирование компьютерными программами	2	
36 Занятий		Итого	72	

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Для отслеживания результатов образовательной деятельности по программе проводятся входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входная диагностика

Проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний основ шахматной игры и умений играть шахматными фигурами. При этом используется шахматная программа «Динозавры учат шахматам».

Результаты заносятся в тетрадь наблюдений педагога, а также в универсальную диагностическую карту, принятую в ЦДЮТТ. Кроме того, может использоваться протокол фиксации результатов входного контроля по значимым для данной программы параметрам, например: начальные знания по предмету, мотивация к занятиям, психофизические возможности.

Также изучаются такие качества учащихся, как логическое мышление, гибкость мышления, память, внимательность, счётные (*математические*) способности, коммуникативность, культура поведения, творческое мышление с помощью наблюдения, в отдельных случаях - с помощью тестирования детей (используется батарея психологических тестов на диагностику внимания, мышления, памяти и др.) и анкетирования родителей. Возможные формы предъявления результатов входной диагностики: Универсальная диагностическая карта, тетрадь наблюдений педагога, диагностическая карта, аналитическая справка.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем/разделов программы и личностных качеств учащихся, осуществляется на занятиях в течение всего учебного года.

Форма контроля уровня освоения учебного материала – выполнение тестовых заданий по темам с использованием компьютерных обучающих программ. Так, например, для тестирования уровня и качества освоения темы 3 используется тестирование компьютерной шахматной программой «Простые взятия», для тестирования уровня и качества освоения других тем используются компьютерные программы, указанные в таблице Учебного плана.

Тестирование любой из указанных программ (кроме программы «Динозавры...») заключается в следующем:

- Случайным образом программа выбирает 5 тестовых заданий
- По результатам выполнения этих заданий программа оценивает % набранных очков

При результате выше 90% ставится оценка – отлично, от 80 до 90% - хорошо, от 70 до 80% - удовлетворительно.

Результатами тестирования программой «Динозавры...» является время (в минутах) прохождения этой программы.

Динамика изменений личностных качеств и свойств изучается с помощью наблюдения.

Результаты фиксируются в специальных таблицах, размещаемых в тетради наблюдений педагога. Данные таблицы являются и формой предъявления результатов текущего контроля.

Промежуточный контроль проводится по окончании первого полугодия обучения по программе.

Форма контроля – выполнение тестовых заданий по темам с использованием компьютерных обучающих программ.

Форма контроля изменений личностных качеств учащихся – тестирование, анкетирование, наблюдение, анализ бесед с родителями. Результаты заносятся в тетрадь наблюдений педагога, а также в универсальную диагностическую карту, принятую в

ЦДЮТТ. Возможные формы предъявления результатов промежуточной диагностики: Универсальная диагностическая карта, тетрадь наблюдений педагога, аналитическая справка по итогам тестирования.

Кроме того, может использоваться протокол фиксации результатов промежуточного контроля (параметры - теоретическая подготовка, практическая подготовка, личностные и поведенческие качества, учебно-коммуникативные умения). Каждый параметр оценивается по трехбалльной шкале: 1 – низкий уровень, 2 – средний, 3 – высокий. Заполнение происходит в программе Excel, производится подсчет количества учащихся, находящихся на том или ином уровне освоения программы.

Итоговый контроль - это оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, а также личностных качеств и особенностей учащихся по завершении обучения. Проводится в конце обучения по программе.

Форма контроля – выполнение тестовых заданий по темам с использованием компьютерных обучающих программ.

Форма контроля изменений личностных качеств учащихся – тестирование, наблюдение, анализ бесед с родителями. Результаты заносятся в тетрадь наблюдений педагога, а также в универсальную диагностическую карту, принятую в ЦДЮТТ. Возможные формы предъявления результатов итоговой диагностики: Универсальная диагностическая карта, тетрадь наблюдений педагога, аналитическая справка по итогам тестирования,

Также используется протокол фиксации результатов итогового контроля (параметры - теоретическая подготовка, практическая подготовка, личностные и поведенческие качества, учебно-коммуникативные умения). Каждый параметр оценивается по трехбалльной шкале: 1 – низкий уровень, 2 – средний, 3 – высокий.

При реализации программы в дистанционной или смешанной форме обратная связь с учащимися осуществляется по электронной почте. Для анализа результативности обучения используется анализ присланных учащимися выполненных заданий.

Также результативность обучения может оцениваться путем анализа достижений учащихся в шахматных онлайн-турнирах.

Методические материалы

Используемые методы, приемы, технологии

Методы обучения:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, объяснение и т.д.)
- наглядный (наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.)
- практический (выполнение работ самостоятельно)
- объяснительно-иллюстративный – учащиеся воспринимают и усваивают (запоминают) готовую информацию
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, работая по шаблону;
- частично-поисковый – работа с элементами самостоятельного поиска, решение задач, предполагающее уход от шаблонов и типовых способов деятельности.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: интересные задания, комфортная среда занятия и др.

Методы воспитания: беседы, метод примера, педагогическое требование, побуждение, создание воспитательных ситуаций, соревнование, поощрение.

Методы контроля - контрольные задания в виде самостоятельных работ, тестирование.

Основные приемы обучения – рассказ, беседа, пояснение, практическая работа, самостоятельная работа, тестирование, элемент творчества, устный обучающий контроль, игровой элемент, соревновательный элемент.

Используемые современные педагогические технологии

В процессе обучения используются дидактические материалы, в том числе разработанные педагогом, в виде разработок и презентаций по отдельным темам. Эти материалы доводятся до учащихся благодаря применению **технологии дистанционного обучения** (связь осуществляется по электронной почте, часть заданий и учебных материалов пересылается учащимся по электронной почте от педагога, решения заданий - от учащихся педагогу) и **информационно-коммуникационных технологий** (использование уроков, размещённых на компьютерах в учебном классе, на сайтах педагога в Интернете).

При реализации программы в дистанционной или смешанной форме дистанционные занятия могут проводиться путем изучения учащимися материалов, размещённых на специализированных шахматных ресурсах. Кроме того, педагог осуществляет рассылку учебных материалов и заданий по электронной почте. В случае возникновения вопросов по содержанию заданий обратная связь также происходит через электронную почту.

Дидактические средства:

фотоматериалы, видеоматериалы, презентации и учебно-методические разработки по отдельным темам, специальная литература, обучающие шахматные программы («Динозавры учат шахматам», «Простые взятия», «Искусство защиты»), ссылки на различные сайты в Интернете.

Большая часть дидактических материалов размещается на сайте педагога и дублируется в папках, хранящихся как в помещении для занятий, так и на компьютере.

Информационные источники

Список литературы для педагога

1. Гижицкий Е.С. С шахматами через века и страны. – Варшава: 1958.
1. Нимцович А.И. Моя система. – М.: ФиС, 1974.
2. Сокольский А.П. Шахматная игра. – Минск: 1959.
3. Фигурнов В.Э. IBM PC для пользователя. - М.: ИНФРА-М, 1997.
4. Финкенцеллер Р., Цир В., Бюрер Э. Шахматы. 2000 лет истории. – АО «Славия», Санкт-Петербург: 2003.

Список литературы для учащихся

1. Костров, В.В. Шахматный решебник. Книга А / В.Костров, П.Рожков. - СПб.: Литера, 2005.
2. Костров, В.В. Шахматный решебник. Книга В / В.Костров, П.Рожков. - СПб.: Литера, 2005.
3. Костров, В.В. Шахматный решебник. Книга С / В.Костров, П.Рожков. - СПб.: Литера, 2005.
4. Костров, В.В. Шахматный решебник. Книга D / В.Костров, П.Рожков. - СПб.: Литера, 2005.
5. Костров, В.В. Шахматный решебник. Книга Е / В.Костров, П.Рожков. - СПб.: Литера, 2005.

Интернет-источники

<http://nsportal.ru/goncharov-igor-vladimirovich>
<http://chess-samara.ru>
<http://chessmasterpro.com>
<http://chessfield.ru>

Формы таблицФиксация навыков шахматной игры

Год обучения 1 Группа № Учебный год 20 -20

№	Фамилия, имя ученика	Входная диагностика (время выполнения программы, минут)	Текущий контроль (% набранных очков)					Итоговый контроль (% набранных очков)					Итоговая отметка результата обучения
			номер темы					номер темы					
			2	3	4	5	6	2	3	4	5	6	
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

Фиксация динамики изменения личностных качеств

Год обучения 1

Группа №

Учебный год 20 -20

№	Фамилия, имя ученика	Входная диагностика (+наличие, -отсутствие)					Текущий контроль (+наличие,-отсутствие)					Итоговый контроль (+наличие,-отсутствие)				
		Логическое	Внимательнос	Память	Математ.	Коммуникати	Логическое мышление	Внимательнос ть	Память	Математ. Способности	Коммуникати вности	Логическое	Внимательнос	Память	Математ.	Коммуникати вности
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																