

Структурное подразделение дополнительного образования «Дом детского и юношеского творчества «Успех» город Жигулевск» государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы №14 имени полного кавалера ордена Славы Николая Георгиевича Касьянова города Жигулевск

Утверждаю:
Руководитель
СП ДО «ДДЮТ «Успех»:
_____ О.Д. Трошенкова
20 июня 2024 г.

Принята на заседании
педагогического совета
от 20 июня 2024г.
Протокол №6

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Физкультурно-спортивной направленности

«Шахматы. Шашки. Рэндзю.»

Возраст обучающихся: 7-13 лет
Срок обучения: 1 год

**Разработчик:
Смирнов А.В.,
педагог дополнительного
образования**

г. Жигулевск, 2024г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка	3 стр.
Цель программы... ..	5 стр.
Развивающие задачи.....	5 стр.
Воспитательные задачи.....	5 стр.
Возраст детей... ..	5 стр.
Сроки реализации программы.....	6 стр.
Формы обучения.....	6 стр.
Формы организационной деятельности	6 стр.
Режим занятий	6 стр.
Ожидаемые результаты... ..	6 стр.
Учебный план модульной программы.....	7 стр.
Модуль «Шашки».....	8 стр.
Модуль «Шахматы»	10 стр.
Модуль «Рэндзю»... ..	15 стр.
Критерии и способы определения результативности... ..	19 стр.
Методическое обеспечение	20 стр.
Учебно-тренировочная работа и соревнования.....	20 стр.
Формы подведения итогов	21 стр.
Социальная защита.....	23 стр.
Материальное обеспечение программы	23 стр.
Список литературы и источников.....	24 стр.

Пояснительная записка

Шашки, шахматы, рэндзю, являются спортивными логическими играми, несущими в себе творческое и спортивное начало. Правила игры в рэндзю гораздо проще правил многих других логических игр и овладеть их простейшим вариантом могут даже дети 5-6 лет.

Направленность дополнительной образовательной программы.

Дополнительная общеобразовательная программа «Шашки, шахматы, рэндзю» относится к физкультурно-спортивной направленности.

Новизна программы

Программа состоит из 3 модулей: рэндзю, шашки, шахматы.

Представленный в программе модуль «Рэндзю» – довольно редкая игра в системе дополнительного образования. Она, как шашки и шахматы, находится в системе спорта по следующим причинам.

Во-первых, здесь присутствует соревновательный элемент. Турниры призваны определять победителей.

Во-вторых, как и в любом другом виде спорта, участие в соревнованиях требует затраты не только умственных, но и физических сил, а следовательно, хорошей физической подготовки. Игра требует умения сосредотачиваться. Недаром в турнирных залах всегда царит мертвая тишина. Это понятно. Если играющий отвлечется, он может потерять нить рассуждений, что неминуемо скажется на качестве его игры. Рэндзю воспитывает умение быть внимательным, отключиться от всего, что в данный момент не имеет отношения к главному. А это бесценное качество необходимо во всех без исключения областях деятельности.

Успешная игра в рэндзю, шашки, шахматы невозможна без овладения логикой борьбы, без глубокого проникновения в психологию соперника. Опытные игроки специально изучают психологию будущих соперников по сыгранным ими партиям, по высказываемым ими мыслям, рассуждениям. Кажется, малозначащие на первый взгляд нюансы могут иметь решающее значение. Некоторые игроки совершают однотипные ошибки. Наблюдательный соперник может извлечь пользу и из этого.

Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной программы.

.Настоящая программа является **авторской**, она поможет педагогам дополнительного образования в организации и осуществлении динамичного процесса обучения.

В основу программы легли материалы из популярных журналов «Наука и Жизнь» и «Юный техник», «Рэндзю для начинающих» (Носовский А.М. Сокольский А. Г.), а также мой собственный опыт работы в дополнительном образовании в течение 28 лет.

Актуальность программы обусловлена тем, что современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в выше названные логические игры.

С первых же дней учебы школьник должен ответственно относиться к учебе, подчиняться требованиям и правилам школьной жизни, должен обладать развитыми волевыми качествами – без них он не сможет сознательно регулировать свое поведение, подчинять его решению учебных задач, организованно вести себя на уроке. Произвольным, управляемым должно быть не только внешнее поведение, но и умственная деятельность ребенка – его внимание, память, мышление. Ребенку необходимо уметь наблюдать, слушать, запоминать, добиваться решения поставленной учителем задачи. И еще надо последовательно овладевать системой понятий, а для этого требуется развитие отвлеченного, логического мышления. К тому же наибольшие

трудности в начальной школе испытывают не те дети, которые имеют недостаточный объем знаний и навыков, а те, которые проявляют интеллектуальную пассивность. У них, как правило, отсутствует желание и привычка думать, решать задачи, интеллектуально развиваться.

Игровая деятельность в шашки, рэндзю существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память, происходит интеллектуальный рост.

Программа разработана с учётом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р); Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных

общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

Она *педагогически целесообразна*, т.к. рэндзю, шашки, шахматы – гармоничный сплав спорта, науки и искусства. В игре сочетаются творчество и справедливость. Хотя игроки и подчиняются строгим правилам, у них остается широкий простор для самостоятельности и выдумки. Бестолковые ходы соперника могут быть побеждены умением, сообразительностью и отвагой.

Однако в игре важен не только итог, интересен сам процесс. Это путь, озаренный стремлением к победе. На этом пути увлекает и само движение к цели, и то, что при этом происходит, - рождение замыслов, предвидение опасности, риск решения.

Цель программы:

Обеспечение необходимых условий для

- личностного развития детей и подростков;
- организации содержательного досуга учащихся;
- развития мотивации к творчеству и познанию;
- адаптации личности к жизни в обществе
- задачи образовательной деятельности. Обучающие задачи:

1. Обучить игре в шашки, шахматы, рэндзю, наращивая спортивное мастерство
2. Научить обобщать, логически рассуждать, мыслить, обоснованно делать выводы, доказывать.

Развивающие задачи:

1. Развить логическое и аналитическое мышление, потребности к познанию и самопознанию.
2. Активизировать познавательный интерес, зрительно-слуховое восприятие, переключение внимания, наблюдательность.
3. Развить коммуникативные способности, умение адаптироваться к среде, сформировать ключевые компетентности.

Воспитательные задачи:

1. Воспитать морально-волевые качества: настойчивость, уверенность в своих силах, целеустремленность, самообладание, самостоятельность.
2. Привить чувство коллективизма, дружбы, патриотизма, дисциплинированности.
3. Сформировать навыки здорового образа жизни.

Возраст детей. Программа ориентирована на обучение детей 5-13 лет.

Дети отличаются жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Игры воспитывают в детях такие немаловажные для их будущей жизни качества, как умение самостоятельно думать и нести ответственность за принятое решение, адекватно относиться к неудачам и поражениям. Шахматно-шашечные тренировки развивают многие необходимые для взрослой жизни качества: объемное мышление, логический анализ, память, внимание, способность концентрироваться, самодисциплину, абстрактное мышление, творческую фантазию и сообразительность, настойчивость и решительность. Игре в шашки имеет смысл обучать, когда ребенок достиг 5-6 летнего возраста. Именно в этом возрасте внимание детей становится более устойчивым и произвольным, развивается

прогностическая и наглядно – образная функции мышления, которые позволяют решать уже более сложные задачи. Поэтому программа реализуется и на базе дошкольных учреждений по расписанию их занятий.

Сроки реализации программы. Данная дополнительная общеобразовательная программа рассчитана на полную реализацию **в течение одного года**. Обучение на этом не прерывается. Для учащихся, которым занятия по программе стали жизненно важным ориентиром, занятия по индивидуальным программам со свободным посещением, для наращивания спортивного мастерства.

Формы обучения.

В организации образовательно-воспитательного процесса по программе предусмотрены следующие формы обучения: *очно-заочная*, консультации, с детьми, отсутствующими на занятии дистанционная, для чего создана компьютерная программа.

Форма организации деятельности в парах сменного состава и индивидуально (при подготовке к соревнованиям).

Коллективная работа применяется в начале каждой темы при работе с информационным материалом, когда весь коллектив, слушая и воспринимая новую информацию, участвует в обсуждении возникающих вопросов.

Работа в группе – основная по самой специфике деятельности.

Индивидуальная работа (подготовка к соревнованиям) - необходимая часть образовательной программы для работ с детьми, особо увлекающимися шашками и шахматами, направленная на развитие логического мышления обучающихся. Индивидуально занимаются и те обучающиеся, которые медленнее усваивают изучаемый материал.

Режим занятий

Объем программы – 126 часов. 2 раза в неделю по 2 и 1,5 академических часа, при наполняемости 12-15 учащихся в группе.

Ожидаемые результаты. *В результате изучения каждого модуля и модульной программы в целом* у обучающихся должны быть сформированы кроме предметных знаний, умений и навыков, представленных в каждом модуле, метапредметные и личностные качества.

Метапредметные:

- овладение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- сформированность умения работать индивидуально и в группе;
- сформированность умения оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач

Личностные:

- формирование знаний о единоборствах и самозащите;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, учитывающего культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;

Будут сформированы гражданско-общественная, культурно-досуговая компетентности и здоровый образ жизни

Предметных знания, умения и навыки, метапредметные и личностные качества будут диагностироваться по следующим методикам.

1) диагностические карты «Уровень развития личности» и «Уровень обученности» Кленовой Н.В. и Буйловой Л.Н.;

2) методика диагностики уровня творческой активности учащихся (Рожков М.И.);

3) методика выявления коммуникативных склонностей учащихся (Ряховского В., Овчарова Р.В.);

4) тест на выявление социальной адаптированности, активности, нравственной воспитанности (составлен Рожковым М.И., Н.Е. Щурковой);

5) методика психологическая атмосфера в коллективе (Л.Г. Жедунова) А Шкала оценки потребности в достижении (Орлов Ю.М.);

Формы подведения итогов реализации программы в целом и по модулям: соревнования, первенства, чемпионаты.

**Учебный план модульной программы
«Шашки, шахматы, рэндзю»**

Наименование модуля	Количество часов		
	всего	теория	практика
Шашки	36	4	32
Шахматы	64	9	55
Рэндзю	26	5	21
Итого	126	18	108

1 модуль «Шашки»

Краткая аннотация. Обучающиеся познакомятся с историей происхождения и развития шашечных игр, азбукой шашечной игры: теорией и практикой, проведением простых и сложных комбинаций, позиционными приемами шашечной борьбы. Будут играть на занятиях, участвовать в соревнованиях, проверяя на практике свои знания и

умения. Стержневым моментом занятий является деятельность самих детей, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Используется занимательный материал, игровые ситуации.

Цель программы: обучение детей игре в шашки, обеспечение необходимых условий для личностного развития детей и подростков, организации содержательного досуга.

Задачи образовательной деятельности.

Обучающие задачи:

1. Познакомить с историей происхождения и развития шашечных игр;
2. Обучить игре в шашки, наращивая спортивное мастерство
3. Познакомить с комбинациями и позиционными приемами шашечной борьбы
4. Научить обобщать, логически рассуждать, мыслить, обоснованно делать выводы, доказывать.

Развивающие задачи:

1. Развить логическое и аналитическое мышление, потребности к познанию и самопознанию.
2. Активизировать познавательный интерес, зрительно-слуховое восприятие, переключение внимания, наблюдательность.
3. Развить коммуникативные способности, умение адаптироваться к среде, сформировать ключевые компетентности.

Воспитательные задачи:

1. Воспитать морально-волевые качества: настойчивость, уверенность в своих силах, целеустремленность, самообладание, самостоятельность
2. Привить чувство коллективизма, дружбы, патриотизма, дисциплинированности.
3. Сформировать навыки здорового образа жизни.

Учебно-тематический план модуля «Шашки»

Наименование разделов и тем.	Количество часов			Формы аттестации/ контроль
	Теория	Практика	Всего	
<i>1. Техника безопасности на занятиях. История возникновения шашек. Знакомство с игрой. Термины и определения.</i>	<i>1,5</i>	<i>1,5</i>	<i>3</i>	<i>Тестирование.</i>
<i>2. Правила игры в шашки, особенности шашечной борьбы.</i>	<i>1</i>	<i>3,5</i>	<i>4,5</i>	<i>Педагогическое наблюдение</i>
<i>3. Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Тренировочные партии.</i>	<i>1,5</i>	<i>4</i>	<i>5,5</i>	<i>Наблюдение и анализ сыгранных партий.</i>
<i>4. Тактика. Тактические удары и комбинации.</i>	<i>-</i>	<i>3,5</i>	<i>3,5</i>	<i>Наблюдение и анализ комбинаций</i>
<i>5. Конкурсы по решению задач. Ознакомление с шашечными задачами и этюдами, их решение, определение победителей</i>	<i>-</i>	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>Протоколы, беседа</i>
<i>6. Сеансы одновременной игры.</i>	<i>-</i>	<i>6</i>	<i>6</i>	<i>Протоколы, беседа</i>

7. Соревнования, турниры.	-	9	9	Протоколы, анализ участия в соревнованиях и турнирах, видеоматериалов.
8. Итоговое занятие.	-	1,5	1,5	Анализ тестирования. Презентация портфолио достижений.
Итого:	4	32	36	

Содержание образовательной деятельности 1-го модуля.

Тема 1. Техника безопасности на занятиях. История возникновения шашек. Знакомство с игрой. Термины и определения. Организация рабочего места. Основные правила по охране труда.

Теория. Инструкция №69 по охране труда при проведении занятий по логическим спортивным играм (шашки, шахматы).

Шашки – спорт, наука и искусство. История возникновения шашек. Различные системы проведения шашечных турниров. Этика поведения во время игры.

Тема 2. Правила игры в шашки, особенности шашечной борьбы.

Теория и практика. Игровые пути шашечной доски. Обозначение поля шашечной доски, о шашечных фигурах; шашечной нотации. Ходы шашек, поле под ударом. Цель игры в шашки. Превращение в дамку. О правах и обязанностях игрока. Из чего состоит шашечная партия: начало (дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль). Десять правил для начинающих в дебюте. Записи партии. Различные виды преимущества. Силовые методы борьбы. Оценка позиции. Шашечные разряды и звания. Рейтинг-лист.

Тема 3. Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Тренировочные партии.

Теория. Объяснение позиции на доске и возможные варианты игры. Показ педагогом возможных матовых ситуаций.

Практика. Работа в парах под руководством педагога. Анализ тренировочных партий.

Тема 4. Тактика. Тактические удары и комбинации.

Теория: Удар с поля b2, d2, f2, h2, g1, a3, c3, e3, g3, b4, d4, f4, h4, a5, h6, d2.

Практика. Решение задач. Практическая игра, сопровождающаяся теоретическим комментарием. Нападение на фигуру созданием удара. Нападение на фигуру устрашением защищающего удара. Защита фигуры. Тренировочные партии.

Тема 5. Конкурсы по решению задач. Ознакомление с шашечными задачами и этюдами, их решение, определение победителей.

Теория. Этюд - составленная позиция, в которой одна из сторон (обычно белые) строго единственным путем должна выполнить задание (выиграть или добиться ничьей). Требования к этюдам. «Ложные следы» при его решении. Этюды, близкие к практическим окончаниям. Этюды Н. Кукуева, Д. Калининского, И. Серебрякова, В. Кульчицкого, А. Савельева и др.

Практика. Решение задач и этюдов.

Тема 6. Сеансы одновременной игры.

Практика. Проведение сеансов одновременной игры (в том числе и тематических) с последующим разбором партий.

Тема 7. Соревнования, турниры (по отдельному графику)

Практика. Соревнования и турниры проходят по графику педагога (между группами,

детсадами, школами) и графику городских соревнований, составленным департаментом спорта г.о. Жигулёвск.

Тема 8. Итоговое занятие.

Теория. Обзор выполнения поставленных задач. Защита портфолио достижений.

Практика. Диагностика ЗУН, компетентностей, личностного развития по методикам.

В течение изучения модуля осуществляются *индивидуальные занятия по индивидуальным маршрутам* с детьми, у которых возникают трудности с усвоением программы, а также с учащимися, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных

Ожидаемые результаты

По окончании первого модуля обучающиеся будут знать:

1. историю развития шашек в мире и городе;
2. правила игр;
3. термины и определения;
4. основы тактики.

уметь:

1. решать задачи и этюды по шашкам;
2. анализировать сыгранные партии;
3. планировать игру.

владеть:

1. навыками просчёта вариантов игры;
2. выдержкой в принятии решений.

Критерии и способы определения результативности.

Критерии: знание истории развития шашек в мире и городе, терминов и определений; уровень владения правилами игры; скорость решения задач и этюдов по шашкам; результативность участия на соревнованиях и турнирах; уровень владения навыками просчёта вариантов игры.

Способы определения результативности: педагогическое наблюдения, индивидуальные, групповые и коллективные беседы, самооценка, анализ сыгранных партий, портфолио достижений, протоколы соревнований.

Модуль «Шахматы»

Краткая аннотация. Шахматы – игра сложная, но необходимая для детей. Занятия строю таким образом, чтобы ребята не потеряли интерес к игре. Яркое объяснение, наглядный, дидактический материал, компьютерные технологии помогают сохранять и удерживать внимание, необходимое для просчитывания своих ходов, развивают память, логическое мышление, учат достойно побеждать и проигрывать – такие необходимые для жизни качества человека. Шахматы дают целый круг друзей-единомышленников – на занятиях, на турнирах, где они проводят несколько часов. Они являются альтернативой компьютерным играм.

Цель модуля: развитие творческой личности, способной аналитически и критически подходить к решению не только шахматных, но и жизненных проблем, а также воспитание гармонично развитого шахматиста, владеющего широким арсеналом позиционных и тактических приёмов и навыков, способного концентрировать

внимание, быстро и точно считать варианты.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

Учебно-тематический план модуля "Шахматы"

№	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Техника безопасности на занятиях. История возникновения шахмат. Знакомство с игрой.	3,5	2	1,5	
2.	Шахматная партия; Рокировка; шахматная комбинация.	7	1,5	5,5	Сеанс одновременной игры. Анализ деятельности
3.	Основы миттельшпиля. Общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпилю. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, "рентгена", перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.	8	0,5	7,5	Анализ деятельности. Конкурс.

4.	Тактика. Нападение. Нападение на фигуру созданием удара: простое нападение, вскрытое нападение, нападение развязыванием. Баланс ударов.	8	0,5	7,5	Анализ деятельности. Конкурс
5.	Защита. Создание удара, направленного на фигуру. Избавление от нападающего удара, направленного на фигуру. Защита от нападения на несколько фигур	8	0,5	7,5	Анализ деятельности. Конкурс
6.	Создание угрозы мата. Создание угрозы мата в один ход: двумя фигурами, одна из которых ферзь. Создание угрозы мата двумя фигурами, среди которых нет ферзя. Противодействие угрозы мата в один ход.	9	0,5	8,5	Анализ деятельности. Конкурс.
7.	Эндшпиль. Мат одинокому королю ладьёй и королём. Правило квадрата. Противодействие сторон при соотношении король и пешка против короля	8	0,5	7,5	Анализ деятельности. Конкурс.
8.	Дебют. О преждевременных ходах ферзём. О препятствии фигуре своими же фигурами. О вертикали и диагонали, по которым осуществляется атака на короля. О пункте, с которого нередко в дебюте даётся мат	9	0,5	8,5	Анализ деятельности. Конкурс.
9.	Обобщающий контроль ЗУН. Диагностика личностных и метапредметных результатов.	3,5	1,5	2	Шахматный турнир. Диагностики по методикам.
Итого:		64	8	56	

Содержание учебного материала модуля «Шахматы».

Тема 1. Техника безопасности на занятиях. История возникновения шахмат.

Знакомство с игрой. Термины и определения. Основные принадлежности и правила игры в шахматы.

1.1. Теория. Шахматная доска; Шахматные фигуры; Начальное положение. Понятие о горизонтали, вертикали, диагонали. Знакомство с шахматными фигурами и их функциями в игре. Расстановка шахматных фигур.

Практическая работа: дидактические игры.

1.2. Теория. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Практическая работа: решение шахматных задач.

Тема 2. Шахматная партия; рокировка; шахматная комбинация.

Теория. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против

короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практическая работа: Решение шахматных задач. Игровая практика.

Тема 3. Основы миттельшпиля.

Основные вопросы: Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Тема 4. Тактика. Нападение.

Теория. Нападение на фигуру созданием удара: простое нападение, вскрытое нападение, нападение развязыванием. Баланс ударов.

Основные вопросы: комбинационные нападения на фигуры противника.

Устранение защищающего удара, направленного на фигуру. Нападение одной фигурой на несколько фигур. Сквозное воздействие дальнобойной фигуры: сквозной шах, сквозное нападение. Сочетание простого и вскрытого нападений на несколько фигур. Сочетание приёмов, на которых основано нападение на несколько фигур

Практическая работа: решение шахматных задач. Игровая практика.

Тема 5. Защита.

Теория. Защита фигуры созданием удара: простая защита, вскрытая защита, защита развязыванием. Защита фигуры избавлением от нападающего удара: «уничтожение фигуры», «перекрытие линии удара», «связывание фигуры», «отход фигуры». Приёмы защиты от нападения на несколько фигур: отходом, связыванием, прикрытием, созданием шаха.

Практическая работа. Решение шахматных задач. Игровая практика.

Тема 5. Создание угрозы мата.

Теория. Ферзь и ладья, ферзь и конь, ферзь и слон, ферзь и пешка, ферзь и король, ферзь и ферзь.

Создание угрозы мата в один ход двумя фигурами, одна из которых ферзь.

Создание угрозы мата в один ход двумя фигурами, среди которых нет ферзя.

Противодействие угрозы мата в один ход

Практическая работа: Решение шахматных задач. Игровая практика.

Тема 6. Эндшпиль

Основные вопросы: Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Практическая работа: Решение шахматных задач. Игровая практика.

Мат одинокому королю ладьёй и королём. Правило квадрата. Противодействие сторон при соотношении король и пешка против короля.

Тема 7 . Дебют.

Теория. Гамбит, контргамбит. Разбор дебютов мастеров.

Преждевременные ходы ферзём. Индексная классификация дебютов. Испанская, итальянская партии, защита двух коней, сицилианская защита, староиндийская защита. О вертикали и диагонали, по которым осуществляется атака на короля.

Открытая линия. Детский мат. Защита Петрова, Венская партия, защита Алёхина.
О пункте, с которого нередко в дебюте даётся мат. «Ахиллесова пята» короля. Дебют королевской пешки, центральный дебют. Цугцванг.

Практическая работа: Решение шахматных задач. Игровая практика.

Тема 8. Итоговое занятие.

Практические занятия. Шахматный турнир.

Обобщающий контроль ЗУН. Диагностика личностных и метапредметных результатов.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

По изучению содержания модуля обучающиеся будут

Знать:

- историю шахмат и выдающихся шахматистов;
- название шахматных фигур, их расстановку и ходы;

- правила игры в шахматы;
- простейшие схемы достижения матовых ситуаций;
- тактику и стратегию ведения шахматного поединка;
- «стоимость» каждой фигуры, последовательность включения в игру шахматных фигур;
- осуществлять взятие шахматных фигур противника;
- об угрозах шаха, мата, пата;

- принципы игры в дебюте, схемы простейших шахматных комбинаций;
- основы эндшпиля, рекомендации игры в миттельшпиле;
- порядок длинной и короткой рокировки;
- типы шахматных комбинаций;
- о гамбите и контргамбите;
- дебюты отдельных видов партий;
- о диагоналях, по которым осуществляется атака на короля;
- о цугцванге.

Уметь

- играть в шахматы;
- делать ходы шахматными фигурами;
- осуществлять «шах», «мат», «пат» и защищаться от них;
- делать рокировку;
- ставить мат тяжёлыми фигурами и без жертвы материала;
- ставить мат в два, три хода;
- выполнять комбинации на достижение численного перевеса;
- ставить мат путём осуществления шахматных комбинаций;
- осуществлять некоторые виды гамбитов;
- играть испанскую, итальянскую партию, староиндийскую защиту;
- играть защиту Алёхина, защиту Петрова, Венскую партию;
- о защите фигуры, созданием удара;
- осуществлять защиту от нападения на несколько фигур;
- играть дебют королевской пешки и королевский дебют;
- создавать угрозу мата двумя фигурами без ферзя;
- осуществлять вилки ферзём, слоном, конём;
- ставить мат легкими фигурами;
- осуществлять сквозное нападение;
- осуществлять противодействие угрозе мата в один ход;
- осуществлять двойное нападение;
- ставить мат тяжёлыми фигурами;

- планировать шахматные комбинации для осуществления одного хода, как несколько приёмов нападения;
- участвовать в соревнованиях различных уровней;
- достойно вести себя в случае проигрыша.

Будет сформирован навык

- игры в шахматы;
- совместной деятельности и диалогового общения.

Будут развиты

- интерес к игре в шахматы.

Будут воспитаны

- потребности в постоянном повышении мастерства;
- культура поведения и речи;
- толерантность, культура межнационального общения в многонациональном социуме.

Таким образом, важнейший предполагаемый результат: развитие творческой личности, способной аналитически и критически подходить к решению не только шахматных, но и жизненных проблем, а также воспитание гармонично развитого шахматиста, владеющего широким арсеналом позиционных и тактических приёмов и навыков, способного концентрировать внимание, быстро и точно считать варианты.

Критерии и способы отслеживания результатов

Критерии оценки качества подготовки учащегося позволяют определить уровень освоения материала, предусмотренного данным модулем общеобразовательной программы. Основные критерии оценки результативности образовательной деятельности обучающихся:

- знание правил игры в шахматы и умение играть в них;
- знание простейших схемы достижения матовых ситуаций и применение их на практике;
- знание тактики и стратегии ведения шахматного поединка, грамотная игра;
- участие в соревнованиях различных уровней;
- достойное поведение в случае проигрыша.

Способы отслеживания: педагогическое наблюдение, беседа, анализ игровых ситуаций, конкурсы, соревнования, турниры.

Модуль «Рэндзю»

Краткая аннотация.

Рэндзю – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Данная игра привлекательна, прежде всего, сравнительной простотой правил, в ней не надо знать, как расставляются, как ходят и как бьют фигуры в шахматах и шашках. Очень просто, казалось бы, построить ряд из своих пяти шашек. Неприхотливость инвентаря (можно играть и на листке в клетку). Но по мере овладения основами игры, она открывается своими новыми и новыми, а порой неожиданными сторонами.

Цель:

Обеспечение необходимых условий для личностного развития детей и подростков, организации содержательного досуга учащихся, развития мотивации к познанию.

Задачи:

Обучающие задачи:

Обучить игре рэндзю, наращивая спортивное мастерство
 Научить обобщать, логически рассуждать, мыслить, обоснованно делать выводы, доказывать.

Развивающие задачи:

Развить логическое и аналитическое мышление, потребности к познанию и самопознанию.

Активизировать познавательный интерес, зрительно-слуховое восприятие, переключение внимания, наблюдательность.

Развить коммуникативные способности, умение адаптироваться к среде, сформировать ключевые компетентности.

Воспитательные задачи:

Воспитать морально-волевые качества: настойчивость, уверенность в своих силах, целеустремленность, самообладание, самостоятельность.

Привить чувство коллективизма, дружбы, патриотизма, дисциплинированности.

Сформировать навыки здорового образа жизни.

Учебно-тематический план по рэндзю.

Наименование разделов и тем.	Количество часов			Контроль/ аттестация
	Теория	Практика	Всего	
1. Знакомство с игрой. ТБ.	1,5		1,5	
2. Термины и определения. Правила игры.	0,5	3	3,5	Тестирование, Анализ деятельности.
3. Основы тактики. Решение задач. Игры с консультацией	1,5	5	6,5	Наблюдение. Анализ деятельности.
4. Дебюты. Решение задач		7	7	Наблюдение. Анализ деятельности. Турниры.
5.Итоговое занятие. Диагностика ЗУН, личностных качеств детей	1,5		1,5	Соревнование. Тестирование.
6. Соревнования.	-	6	6	Протоколы. Анализ игр.
Итого:	5	21	26	

Содержание занятий по модулю.

Тема 1. Организация рабочего места. Основные правила по охране труда.

Цель: Познакомить с основными правилами по охране труда. Цели и задачи курса.

Теория: Инструкция №69 по охране труда при проведении занятий по логическим спортивным играм (рэндзю).

Тема 2. Термины и определения.

Цель: дать понятие о правилах игры.

Теория. Поле для игры в рэндзю состоит из 225 пунктов образованных пересечением и примыканием 15-ти горизонтальных и 15-ти вертикальных линий. Пять пунктов помечены точками: один центральный (для первого хода) и четыре для форовых ходов. В современном рэндзю фору, обычно дают при игре мастеров (данов) против любителей (с 12-5 кю), также точки используют для более наглядной привязки диаграммы к сетке игрового поля.

«Пятерка» - 5 шашек одного цвета, выстроенная в непрерывный, прямой вертикальный, горизонтальный или диагональный ряд.

Кратко правила игры заключаются в следующем:

1. Два игрока поочередно выставляют шашки черного и белого цветов на свободные пункты первоначально пустого игрового поля. До конца партии шашки остаются на своих местах. Первый ход делают черные в центральный пункт.
2. Выигравшим считается соперник, первым построивший ряд из пяти своих шашек по горизонтали, вертикали или диагонали.

Практика: Проводится турнир.

2 занятие.

Теория. Длинным рядом называется непрерывный ряд из шести или более шашек одного цвета. Для белых длинный ряд, как и «пятерка» приносит победу.

Черным запрещены ходы, приводящие к построению длинного ряда (фол длинный ряд).

«Четверка» - ряд из четырех шашек, одного цвета, который может быть достроен одним ходом до «пятерки» для черных и до «пятерки» или длинного ряда для белых.

«Тройка» - ряд из трех шашек одного цвета, который одним ходом может быть достроен до открытой «четверки», а потом до «пятерки».

Практика: Проводится турнир.

3 занятие.

Теория. Открытая «тройка» - «тройка», которая может быть достроена до открытой «четверки» двумя различными способами.

Против «тройки» нужно предпринимать немедленные меры, либо закрыв ее, превратив в «псевдотройку», либо построить свою «четверку».

Практика: Проводится турнир.

4 занятие.

Цель: Дать понятие о правилах игры.

Теория: Для успешного освоения правил, и игры, очень важно уметь отличать «тройку», от «псевдотройки», которая может превратиться в лишь в прикрытую «четверку». «Псевдотройки» образованные ограничениями краями доски или шашками соперника, а также растянутые своими шашками в длинные ряды. По правилам игры черным запрещены ходы образующие одним ходом хотя бы две «тройки» или две «четверки» - «вилки» 3x3, 4x4. Линейные «вилки» 4x4. «Псевдовилки» не является «вилкой» 3x3, так как одна из «троек» не может быть достроена до «пятерки».

Практика: Игра с консультацией. Проводится турнир.

Тема 3. Основы тактики.

Цель: Обучение игровым приемам.

Теория: Выигрыш в один ход. Обозначение в один ход. Атака на тройках, четвёрках. Обучение игровым приемам.

Практика: Построение обозначений. Игра с консультацией. Решение задач на

«тройках», «четвёрках» 12 кю, 10-5 кю. Игра с консультацией. Практическая игра.

Тема 4. Дебюты рэндзю.

Занятие 1.

Теория. Знание дебютов в рэндзю важно, как ни в какой другой логической игре, так как часто рассчитывать за доской последствия того или иного начального хода практически невозможно. Часто ошибка на первых пяти – одиннадцати ходах оказывается роковой. Если Вы плохо знаете дебюты, то, играя не оптимально черными, Вы позволяете сопернику лишить Вас преимущества первого хода, а ведь рэндзю игра с несимметрическими правилами! Если же Вы играете белыми, то незнание дебютов может просто привести к поражению или сильному давлению со стороны соперника всю партию, в которой рано или поздно ошибетесь. Однако следует различать ходы сделанные по незнанию и ходы сделанные в виде домашней заготовки – новинки. **Основными** в рэндзю называются 26 дебютов. Они классифицируются по 2-му и 3-му ходам в партии. Второй ход (ход белых) делается вплотную к центральной (первой) шашке. Поэтому, объединяя симметричные варианты, получены так называемые **вертикальные** и **горизонтальные** дебюты (сокращенно «в» и «д»). Третий ход в партии (ход черных) делается в пределах так называемого центрального квадрата 5x5 пунктов, то есть не далее двух пунктов от центра игрового поля. Номер варианта возможного 3-го хода соответствует номеру вертикального или диагонального дебюта. Все основные дебюты имеют собственные имена, но в игровой практике используются редко, чаще говоря «4в», а не «Цветок». Дебюты различны по степени выгодности для черных. По этому для еще большего уравнивания шансов черных и белых в официальных соревнованиях применяются различные **регламенты** игры в дебюте и партии.

Контроль. Опрос.

Занятие 2 - 8

Цель. Упрощение расчета вариантов в начале партии.

Теория: 6 вертикальных дебютов. 6 диагональных дебютов.

Практика: Разбор партий. Тематический турнир.

Контроль. Турнир.

Тема 5. Итоговое занятие. Диагностика ЗУН, личностных качеств детей

Теория. Обзор выполнения поставленных задач. Защита портфолио достижений.

Практика. Диагностика ЗУН, компетентностей, личностного развития по методикам.

В течение изучения модуля осуществляются *индивидуальные занятия по индивидуальным маршрутам* с детьми, у которых возникают трудности с усвоением программы, а также с учащимися, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных

Ожидаемые результаты

По окончании обучения учащиеся будут знать:

- историю развития рэндзю в мире и в городе;
- термины и определения;
- начальные правила игр;
- основы тактики, игровые приемы;
- теорию 12 дебютов по рэндзю;
- теорию 26 дебютов по рэндзю.

уметь:

- решать задачи 12-5 кю по рэндзю;
- решать задачи 4 кю – 2 дан;
- решать задачи 2 дан – 4 дан (5-9 дан во время участия в соревнованиях);
- анализировать сыгранные партии;
- планировать игру;
- настраиваться на игру с конкретным соперником.

владеть:

- навыками просчёта вариантов игры;
- навыками решения задач, разбора партий, участия в тематических турнирах и соревнованиях всех уровней;
- выдержкой в принятии решений.

Критерии и способы определения результативности.

- знание истории развития рэндзю, терминов и определений;
- владение навыками просчёта вариантов игры;
- навыки решения задач, разбора партий, участия в тематических турнирах и соревнованиях всех уровней;
- выдержка в принятии решений.

Способы определения результативности:

- турниры, соревнования,
- портфолио достижений,
- диагностические карты «Уровень развития личности» и «Уровень обученности» Кленовой Н.В. и Буйловой Л.Н.;
- методика диагностики уровня творческой активности учащихся (Рожков М.И.);
- тест на выявление социальной адаптированности, активности, нравственной воспитанности (составлен Рожковым М.И, Н.Е. Щурковой);
- методика психологическая атмосфера в коллективе (Л.Г. Жедунова) А Шкала оценки потребности в достижении (Орлов Ю.М.);
- анкетирование воспитанников старшей возрастной группы по профориентации (Успенский В. Е.).

Контроль осуществляется и в процессе организации таких *форм деятельности, как викторины, игры, разгадывание кроссвордов и ребусов.* Такие формы контроля и оценки результатов освоения программы способствуют формированию и поддержанию ситуации успеха для каждого обучающегося, процессу обучения в командном сотрудничестве, при котором каждый обучающийся будет значимым участником деятельности.

Аттестация в течение года.

Входной контроль проводится при первой встрече с детьми в виде беседы и имеет своей целью выявить исходный уровень и интересы детей; тестирование креативности позволяет наметить индивидуальную работу, составить траекторию развития детей.

Текущая аттестация определяет степень освоения учебного материала, уровень подготовленности обучающихся к занятиям, уровень их ответственности и заинтересованности, уровень овладения первоначальными навыками игровой деятельности. Основными при этом виде контроля являются педагогическое наблюдение и беседа, направленные на выявление кругозора, воспитанности, успеваемости, анализ результатов образовательной деятельности при обязательном соблюдении тактичности, доброжелательности.

Промежуточная аттестация проводится в середине года с целью определения степени освоения обучающимися программы: в конце 1-го полугодия - в виде

открытых занятий для родителей презентаций достижений детей,
Итоговая - в конце 2-го полугодия в виде турнира.

Система и показатели оценки при выявлении сформированности теоретических и практических умений и навыков следующие:

оптимальный уровень – владеет теоретическими знаниями и выполняет самостоятельно задания (70 - 100%);

средний уровень – иногда с посторонней помощью (40 – 70%);

низкий – только с посторонней помощью (до 40%.)

Систематическое неформальное проведение мониторинга и анализ его результатов позволяют вовремя обнаружить недочёты в реализации программы, своевременно внести необходимые коррективы для получения положительных результатов.

Формы подведения итогов реализации программы: портфолио достижений обучающихся, участие в турнирах и соревнованиях различного уровня.

Методическое обеспечение.

Формы занятий:

- тематические занятия и мероприятия, игровая деятельность;
- экскурсии;
- турниры, соревнования.

Занятия по обучению игре рэндзю, шашкам, шахматам строятся с учетом основных принципов дидактики: научности, доступности, наглядности, учета индивидуальных способностей обучающихся. Они не должны носить принудительный характер, а должны строиться на интересе детей, приносить радость познания, глубокое удовлетворение. Особое внимание уделяется созданию положительного эмоционального тонуса. Увлеченные игрой, дети проявляют сообразительность, с большой самостоятельностью преодолевают трудности, психологические барьеры. Это помогает без особого труда приобрести знания, умения, навыки.

Задача педагога дать алгоритм действий, включив в него *элементы самоконтроля*. Постоянно наводящие вопросы позволяют удерживать внимание ребенка. Так как каждая следующая тема состоит в модернизации предыдущей, то игра предполагает постоянную тренировку с целью накопления опыта и совершенствования мастерства. При этом важно научить воспитанника верить в педагога. Умом. А главное сердцем.

С ростом класса игры, растет и время на обдумывание хода. Здесь проявляются индивидуальные способности учеников, более сильный игрок начинает торопить соперника. Чтобы уравнять шансы (на этом этапе), в игру вводятся шахматные часы. Реакция на применение часов переменчивая - в начале положительная, каждый игрок стремится выиграть партию по просрочке времени соперника, делая порой грубейшие ошибки, приводящие к поражениям, отсюда вытекает отрицательная реакция - часы отвлекают от размышления над позицией.

Задача педагога-тренера в первую очередь открыть в каждом человеке ресурсы, в настоящий момент ему не доступные (как ему кажется) или же ему не известные, вывести ученика на путь самосовершенствования и творчества. Важно приобщить ученика к самообразованию, привить навыки самостоятельной работы.

Участие в соревнованиях – это одна из движущих сил учебного процесса.

Учебно-тренировочная работа и соревнования – единый процесс, где соревнования служат проверкой уровня подготовленности обучающихся, стимулом для дальнейшего совершенствования их спортивного мастерства. Они помогают решать педагогические и спортивно-методические задачи. В зависимости от целей, задач и характера зачётов

результатов соревнования они подразделяются на

- квалификационные,
- первенства,
- чемпионаты.

Участие в выездных поездках закрепляет интерес к занятиям, повышается уровень дисциплины. Попутно проводится знакомство с городом - организатором и населенными пунктами, расположенными на пути следования.

В поездках дети учатся общению, самостоятельности.

Образовательный процесс основывается на психологических особенностях, творческих способностях, уровне умений каждого ребенка.

Формы подведения итогов.

Контрольно-оценочная деятельность осуществляется следующим образом:

1. Тестирование по правилам игры.
2. Результаты решения разрядных задач.
3. Соревнования внутри объединения.
4. Результаты участия в городских соревнованиях.
5. Результаты участия в молодежных первенствах России, Европы, мира.
6. Результаты участия в фестивальных турнирах, чемпионатах России (1 лига).
7. Присвоение разрядов.

На каждой ступени обучения, предлагаемые исследования целесообразно применять в начале темы, осуществляя входной контроль – введение в деятельность и в конце темы - выходной контроль. Выбор формы может быть различным и зависит от индивидуальных особенностей детей, возраста, уровня подготовленности, познавательных интересов. Анализ исследования позволяет подходить к процессу обучения дифференцированно.

В течение года проводятся следующие виды диагностики:

- *Начальная диагностика.* Педагог оценивает знания и умения детей в начале учебного года (сентябрь), для того чтобы выявить уровень подготовки учащихся. Используется наблюдение, собеседование, анкетирование.
- *Промежуточная диагностика.* Проводится в середине года (январь) для определения степени усвоения материала, основных умений и навыков. Промежуточная диагностика позволяет решить, чему необходимо уделить внимание, выявить возникшие проблемы в усвоении пройденного материала. Используется наблюдение, тестирование, собеседование, соревнования внутри объединения, зачетные работы.
- *Итоговая диагностика.* Проводится (май) для определения степени достижения результатов обучения. Используется наблюдение, участие в городских соревнованиях, результаты участия в молодежных первенствах России. Результаты участия в фестивальных турнирах, чемпионатах России (1 лига), присвоение разрядов.
- *Диагностика развития личности и коллектива.* Проводится для контроля за психо-эмоциональным развитием коллектива и личностного развития каждого ученика. Используются методики «Социометрия», «Опросник креативности», «Особенности личности», «Атмосфера в группе» и др.

При реализации программы используются различные **методы обучения.**

По способу организации занятия

- *словесные* (объяснение, беседа, рассказ, анализ работы и др.);
- *наглядные* (демонстрация, показ видеоматериалов, приёмов игры, решения задач,

наблюдение и др.);

- *практические* (игра с консультацией, самостоятельная работа, соревнование, чемпионат, тренинг и др.).

По уровню деятельности детей

- *объяснительно-иллюстративный метод* применяется преимущественно при сообщении обучающимся нового материала (описание, объяснение, рассказ, беседа, сообщение, презентация, демонстрация фото, кино-, видеофильмы, схемы, показ ходов игры и др.);

- *репродуктивный метод* - при закреплении, повторении, обобщении, систематизации ранее изученного материала (решение задач, практическая игра, запись партий);

Для повышения интереса к изучаемому материалу необходима смена методов обучения, это делает его более динамичным, формирует основные мыслительные операции (сравнение, анализ, синтез, обобщение и т.д.), но не гарантируют развития творческих способностей школьников, не позволяет планомерно и целенаправленно их формировать.

Для этой цели должны использоваться *продуктивные методы обучения*:

- *проблемный метод* помогает организовать познавательную деятельность обучающихся - создание проблемной ситуации, прогнозирование результатов (групповая работа, мозговой штурм, практическая работа);

- *частично-поисковый метод* (эвристическая беседа, поиски рациональных позиций и др.);

- *исследовательский метод* (самостоятельное наблюдение, поиск в интернет-ресурсах). Продуктивные методы обучения используются в проектной деятельности – организации соревнований учреждений и городских..

Проектная деятельность позволяет развивать у детей ключевые компетентности, прежде всего в сфере самостоятельной познавательной деятельности, а также информационную и коммуникативную компетентности. Метод проектов всегда ориентирован на организацию самостоятельной деятельности учащихся (индивидуальной, групповой, коллективной), педагог выступает в нем как наблюдатель, консультант.

Компьютерные игровые программы рэндзю, шашки, шахматы способствуют повышению интереса детей к предмету, их активности и самостоятельности (CD-диски по темам, обучающие программы, материалы и ресурсы сети Интернета, видеоролики, презентации по темам).

Технология «Портфолио» - комплект самостоятельных работ, проекты, успехи ученика (грамоты, дипломы и т.п.), отзывы родителей, педагога, подготовленные презентации. Это инструмент самооценки собственного творческого труда, рефлексии собственной деятельности.

Социальная защита.

1. Удовлетворение потребности социального контакта с людьми всех возрастов и обоого пола.
2. Допрофессиональная и профессиональная подготовка.
3. Обучение нормам коллективной и образовательной деятельности.
4. Раскрытие личных способностей.
5. Выбор индивидуального пути развития.
6. Поощрение успешной образовательной деятельности словом, грамотой, участием в соревнованиях различного уровня.

Обязательным условием реализации программы является **сотрудничество с**

семьей. Семья играет большую роль в развитии личности и одаренности ребенка. У детей имеется явная и скрытая одаренность, которая может проявляться не сразу в явном виде, а при тестировании может быть получен даже отрицательный результат. Это во многом связано с наличием индивидуальных психологических особенностей ребенка. Имеется много примеров, когда в 7-8 лет ребенок признается не перспективным, а уже позже, в 11-13 лет раскрываются его возможности и он достигает больших результатов. Поддержка родителей способствует развитию интереса к занятиям и помогает педагогу раскрыть способности ребёнка и развить.

Методическое и материально-техническое обеспечение программы.

Для успешной реализации поставленных целей и задач обучения *разработаны и подобраны*

- по каждой теме дидактический и раздаточный материал,
- таблицы для тестирования по правилам игры,
- задачки,
- набор шашек, шахмат, досок,
- набор шахматных часов,
- бланки для записей партий,
- методические разработки занятий с обучающимися,
- методические разработки мастер-классов для педагогов,
- методические рекомендации по организации и проведению соревнований,
- материал по здоровьесбережению,
- методические рекомендации для родителей,
- психологические требования к занятиям,
- рекомендации по гигиене и питанию детей, в том числе при подготовке к соревнованиям и во время их,
- методические рекомендации (из опыта) по работе с одаренными детьми,
- тесты для родителей (рекомендуемые воспитательные методы),
- фотоальбомы, видеофильмы, отражающие жизнь коллектива, их победы и достижения,
- подшивки из газет (городских и областных) о достижениях обучающихся,
- дневник соревнований, который ведут педагог и обучающиеся (проблемы, удачи, уроки, впечатления, советы),
- инструктажи по технике безопасности во время проведения занятий и поездок на соревнования,
- сценарии праздников для детей и их родителей и т.п.

Оборудован кабинет для занятий, имеются

- переносные стенды для дидактического материала,
- фотовыставка участников и победителей соревнований, их достижений,
- рабочий стенд, на котором размещены «Инструктажи по технике безопасности во время проведения занятий и поездок на соревнования»,
- план мероприятий на год и т.п.

- *финансирование поездок на квалификационные, федеральные и международные соревнования.*

Список литературы для педагогов, детей, родителей.

1. Носовский А.М. Искусство Рэндзю. Самоучитель древней игры. –М.: Изд. Журнала «Мир рэндзю», 2000г.
2. Кожин М., Носовский А. Звон камней. М., 1997г.
3. Погрибной В.К. Шашки. Сборник комбинаций. Ростов-на-Дону. Изд. «Феникс», 2011г.
4. Шахматы. Журнал (Электронный журнал Chess Zone), 2005-2010
5. Панченко А. Теория и практика шахматных окончаний. Изд. Русский шахматный дом. 2006.
6. Авербах Ю.Л. О чем молчат фигуры, Издательство: РИПОЛ Классик. 2007.
7. Авербах Ю.Л. Школа Эндшпиля. Издательство: Терра-Спорт. 2000

Сайты

www.2700chess.com

chesscafe.com

www.cheville.com

www.crestbook.co/

www.lichess.org

minigames.mail.ru/shakhmaty