

**ДЕПАРТАМЕНТ ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ
НАСЕЛЕНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГБУ ДО ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА «НА ВАДКОВСКОМ»**



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
«ШАХМАТЫ + СЁГИ»**

**Составитель программы:
педагог дополнительного образования
Каленов Александр Владимирович**

Срок реализации программы: 1 год

Возраст воспитанников: 7 - 13 лет

Москва, 2016 год



№ 001011118

все сены

18.01.2018 г.

Пояснительная записка

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы

Программа «ШАХМАТЫ+СЁГИ» *физкультурно-спортивной направленности* (направленность определена в соответствии с Приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам») разработана и реализуется в Центре творчества «На Вадковском».

Программа разработана с опорой на Федеральный закон от 29 декабря 2012 г., № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»; Концепцию развития дополнительного образования в РФ (Распоряжение Правительства РФ № 1726-Р от 04.09.2014 г.); Приказ Департамента образования города Москвы № 922 от 17.12.2014 «О мерах по развитию дополнительного образования детей в 2014–2015 учебном году» (с изменениями и дополнениями от 07.08. 2015 г. № 1308 и от 08.09.2015 № 2074; от 30.08.16 №1035); Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.15 № 09-3242; Постановление Главного государственного врача РФ от 14 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Устав и Программу развития ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском».

1.2. Уровень освоения программы

Программа соответствует региональным нормативным требованиям, предъявляемым к дополнительным общеразвивающим программам **ознакомительного уровня.**

Программа реализуется на следующих условиях:

- Дети, имеющие право на социальные льготы, осваивают программу за счёт бюджетных средств.
- Дети, не имеющие право на социальные льготы, осваивают программу за счёт внебюджетных средств.

1.3. Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность интеллектуального развития подрастающего поколения общепризнана. В настоящее время интеллектуальное развитие является одним из приоритетных в системе воспитательно-образовательной работы.

Основы интеллектуальной воспитанности закладываются в детском возрасте, поэтому полноценное, эффективное использование средств и методов развития интеллектуальной культуры в этот период имеет особое значение. Именно на этой возрастной ступени происходит знакомство с общей целостной картиной мира и начинается целенаправленное формирование ценностно-нравственного отношения к нему. Этот процесс активно продолжается и в подростковом возрасте. Игра в шахматы и японские шахматы сёги способствует интеллектуальному развитию детей и подростков. Они учатся самостоятельно без помощи взрослых принимать решения, просчитывать действия на несколько ходов вперед, приобретают навыки самостоятельного интеллектуального труда.

1.4. Отличительные особенности программы

Программа кружка «Сёги для шахматистов» предусматривает ознакомительный уровень обучения в короткие сроки при режиме занятий один раз в неделю с упором на самостоятельную работу учащихся.

Это достигается набором в группу (не более 6 человек) только детей, имеющих опыт игры в шахматных турниров и опыт занятий в шахматных секциях или спортивных школах. Японским шахматы сёги по своему идейному содержанию являются прямым родственником современных шахмат. И в той и в другой игре присутствует сверхценная фигура – король, которому надо поставить мат. Многие основные игровые навыки, которые необходимы для изучения сёги, у детей, занимавшихся шахматами, уже развиты в достаточной степени путём изучения другой игры.

Образовательно-воспитательный процесс организован на основе следующих принципов:

- индивидуальный подход;
- сотрудничество в коллективе;
- целостность воспитания гармоничной личности.

1.5. Цель программы

Цель программы – содействие интеллектуальному развитию детей, посредством формирования у учащихся теоретических знаний и практических навыков в области японских шахмат как интеллектуальной игры и как вида спорта.

1.6. Задачи программы

Задачи, необходимые для достижения цели программы

Воспитывающие задачи:

- воспитывать у детей и подростков устойчивый интерес к японским шахматам;

- мотивировать учащихся к саморазвитию и самореализации;
- воспитывать в детях способность быть психологически устойчивым к поражениям в обычных и в турнирных партиях;
- прививать детям навыки самостоятельной работы;
- воспитывать в детях аккуратность, пунктуальность;
- пропагандировать детям здоровый образ жизни.

Обучающие задачи:

- обучить детей и подростков основам игры сёги;
- сформировать у детей умения правильно разыгрывать типичные матовые окончания, рассчитывать комбинации в уме;
- обучить игроков самостоятельно строить план на игру;
- обучить правилам поведения за доской перед партией, во время партии и после неё;

Развивающие задачи:

- формировать и развивать аналитические способности и комбинаторное мышление;
- развивать наблюдательность, внимание, память.

1.7. Категория обучающихся

Программа рассчитана на детей от 7 до 13 лет.

1.8. Срок реализации программы

Программа реализуется в течение 1 года обучения. Курс обучения составляет 152 часа.

1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Групповые занятия проводятся в кабинете, соответствующем санитарно-гигиеническим требованиям, правилам техники безопасности и пожарной безопасности. Норма наполняемости группы - 15 человек, что обусловлено количеством имеющихся комплектов для игры в шахматы и сёги.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения учащиеся должны *знать*:

- правила игры в шахматы и в сёги
- систему ценностей фигур в шахматах и сёги

уметь:

- разыгрывать в шахматах дебют, а в сёги строить 4 различных вида крепостей;
- рассчитывать одну и трёхходовые матовые комбинации в сёги и одну и двухходовую комбинацию в шахматах;

- оценивать позицию на доске по материалу в обеих играх;

**Критерии оценки результативности обучения воспитанников объединения
«ШАХМАТЫ+СЁГИ»**

Критерием оценки результативности программы у обучающихся является их практическая квалификация как игроков в сёги (японские шахматы) присвоенная европейской федерацией сёги на основании игры в турнирах с учётом международного рейтинга FESA и присвоенных разрядов – кю. В шахматах рейтинг по рапиду в системе ОРР (Открытый русский рейтинг).

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Теория	Практика	Всего	
1.	Комплектование группы	1	1	2	Собеседование
2.	Вводное занятие	1	1	2	Беседа. Опрос по ТБ
3.	Игровое поле в шахматах и в сёги	2	2	4	Опрос
4.	Правила передвижения шахматных фигур в шахматах	2	6	8	Опрос
5.	Шах и мат	8	8	16	Игра партий
6.	Дебют. Игра в начале партии	8	4	12	Игра партий
7.	Мини-сёги	4	6	10	Игра партий
8.	Введение в японские шахматы сёги	6	6	12	Игра партий
9.	Тактика игры и характерные приёмы обороны и нападения	16	8	24	Игра партий
10.	Практическая игра в шахматы и в сёги		58	58	Игра партий
11.	Темпо-турнир		2	2	Темпо-турнир
12.	Итоговое занятие	1	1	2	Беседа
Итого:		49	103	152	

2.2. Содержание учебного плана

Комплектование группы

Теория Собеседование с детьми и родителями.

Практика Набор детей в группу. Выявление индивидуальных особенностей детей.

Вводное занятие. Техник безопасности

Теория Беседа по технике безопасности и пожарной безопасности, по правилам поведения в кабинете, в Центре, в общественных местах, на улице. Беседа о роли интеллектуальных игр в жизни людей. Цели, задачи, содержание программы.

Практика Знакомство с учащимися. Тренинг техники безопасности.

Игровое поле в шахматах и в сёги.

Теория Шахматная доска (8X8) и доска для сёги (9X9). Понятие о вертикалях, горизонталях, диагоналях, координатах.

Обозначение полей в шахматах и сёги. Общие принципы (декартовы координаты на плоскости) и различие – обозначение полей сначала буквой, а потом цифрой в шахматах и сначала цифрой а потом буквой в сёги. Различное расположение начала системы координат.

Практика Игра “Угадай поле” на доске для шахмат и на доске для сёги.

Правила передвижения шахматных фигур.

Теория Правила передвижения шахматных фигур. Король, пешка, ладья, слон, конь, ферзь.

Практика Освоение ходов фигур в режиме сеанса одновременной игры против педагога на примере игр по учебным позициям: игра одними пешками, пешки против ладьи, пешки против слона, пешки против коня, пешки против ферзя.

Шах и мат

Теория Элементарные маты королю. Линейный мат, мат королём и ферзём, мат королём и ладьёй. Учебные позиции на нахождение мата в один и два хода путём форсированных вариантов. Понятие о шахматной тактике и форсированном варианте.

Понятие о пате. Исход игры – победа, поражение, ничья. Шахматные часы, понятие о контроле времени.

Практика Постановка элементарных матов в практической игре с часами в условиях ограниченного времени. Решение задач на мат в один ход и форсированный мат в два хода.

Дебют (игра в начале партии)

Теория Понятие о рокировке. Короткая и длинная рокировка. Невозможность рокировки после того, как ходили ладья или король и через поле, бьющееся фигурой соперника.

Основные принципы игры в дебюте. Контроль центра, скорейшее развитие, безопасность короля. Примеры разыгрывания начала партии.

Практика Сеанс одновременной игры против тренера с задачей закончить без потерь дебютную стадию партии.

Мини-сёги

Теория Добуцу-сёги – детский вариант японских шахмат на доске 3Х4. Изучение правил ходов фигур (Лев, Слон, Жираф, Цыплёнок). Превращение цыплёнка, правило вброса.

Добуцу Горо-горо. Доска 5Х6. Новые фигурки (Собака, Кошка) правила их ходов. Запрет на сдвоение цыплят при вбросе.

Практика Игра в Добуцу-сёги и добуцу Горо-горо.

Введение в японские шахматы сёги

Теория Фигурки японских шахмат сёги как аналоги фишек из добуцу. Цыплёнок – пешка, Лев – Король, Собака – золотой генерал, Кошка – серебряный генерал. Перемещение фигур. Особенности взятие и присваивание. Шах. Мат. Правило десантирования фигуры.

Превращение фигур: на какой линии происходит, во что превращаются.

Конь. Вилки. Копье. Запрещенные ходы. Матовые паттерны.

Слон и ладья.

Обобщение. Классификация фигур. Двойные удары. Навешивание пешки.

Практика Матовые паттерны. Атака головы коня.

Связки. Ход без превращения, ход с превращением. Запрещенные ходы. Игра «ладья и слон против короля». Игра с полным комплектом фигур с соблюдением всех правил.

Тактика игры и характерные приёмы обороны и нападения

Теория Начальная позиция. Оборонительные сооружения - крепости. Ценность фигур (математический метод оценки).

Мино, Ягура (башня), Анагума (берлога), Фуна (лодка)

Практика Сеанс одновременной игры с гандикапом «10 фигур». Решение цумэ в 1 ход с записью хода. Практикум решения цумэ в 1 ход.

Построение «башни». Сеанс одновременной игры с гандикапом «8 фигур»

Практикум простейших цумэ в 3 хода. Сеанс одновременной игры с гандикапом «6 фигур»

Практикум простейших цумэ в 3 хода. Практикум индивидуального решения цумэ в 3 хода средней трудности. Тематическая игра на равных с использованием крепости «башня». Практикум индивидуального решения цумэ в 3 хода высокой трудности. Сеанс одновременной игры с гандикапом «4 фигуры». Решение цумэ в 3 хода с менее очевидным решением при помощи педагога.

Сеанс одновременной игры с гандикапом «4 фигуры». Практикум индивидуального решения цумэ в 3 хода. Тематическая игра на равных с использованием крепости «берлога».

Практическая игра в шахматы и сёги.

Участие в турнирах внутри секции

Темпо-турнир

Темпо-турнир по шахматам и по сёги

Итоговые занятия

Подведение итогов обучения.

Раздел 3. Формы контроля и оценочные материалы

Критерии оценки результативности обучения

Критерием оценки результативности программы у обучающихся является их практическая квалификация как игроков в сёги (японские шахматы) присвоенная европейской федерацией сёги на основании игры в турнирах с учётом международного рейтинга FESA и присвоенных разрядов – кю.

В процессе реализации программы используются следующие методы и формы работы:

- словесные (рассказ, беседа, сообщение, обсуждение);
- наглядные (демонстрация изучаемого материала);
- практические (решение «хисси», матовых задач);
- анализ сыгранных партий;
- мини – турниры
- сеансы одновременной игры.

Игровую часть занятий представляет широкий спектр: это и игра с партнером, игра в сеансах одновременной игры с педагогом, блиц- и темпо-турниры, консультационные и тематические партии, игра с компьютером, игра в Интернете. Теоретическая часть включает лекции, беседы, демонстрацию учебных партий, изучение теории дебюта и эндшпиля, решение задач на постановку мата и выбора лучшего хода.

Текущий контроль включает в себя решение задач на постановку мата, нахождение лучшего хода в позиции, нахождение защитно-атакующих ходов.

Основным критерием оценки освоения программы является способность учащегося продемонстрировать решение путём расчёта, т. е. не передвигая фигуры и используя нотацию.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Материально-технические условия реализации программы

Для обеспечения эффективного образовательного процесса необходимы:

- комплекты сёги;
- доски;
- электронные часы с режимом байоми;
- демонстрационная доска;
- компьютеры, с подключением к сети Internet.

- Знакомство с учащимися. Беседа по технике безопасности и пожарной безопасности, по правилам поведения в кабинете, в Центре, в общественных местах, на улице.

4.2. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы (литература, сайты, методические материалы)

В процессе реализации программы используются следующие методы и формы обучения:

- словесные (рассказ, беседа, сообщение, обсуждение);
- наглядные (демонстрация изучаемого материала);
- практические (решение «хисси», матовых задач);
- анализ сыгранных партий;
- мини – турниры
- сеансы одновременной игры.

Игровую часть занятий представляет широкий спектр: это и игра с партнером, игра в сеансах одновременной игры с педагогом, блиц- и темпо-турниры, консультационные и тематические партии, игра с компьютером, игра в Интернете. Теоретическая часть включает лекции, беседы, демонстрацию учебных партий, изучение теории дебюта и эндшпиля, решение задач на постановку мата и выбора лучшего хода.

Текущий контроль включает в себя решение задач на постановку мата, нахождение лучшего хода в позиции, нахождение защитно-атакующих ходов.

Основным критерием оценки освоения программы является способность учащегося продемонстрировать решение путём расчёта, т. е. не передвигая фигуры и используя нотацию.

Итоговое занятие проводится в форме темпо-турнира с целью определения уровня теоретической подготовки учащихся и умения использовать эти знания на практике, что позволяет исключить усреднение и помогает наиболее способным шахматистам реализовать свой творческий потенциал.

Список использованной литературы

1. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопр. психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
2. Носовский, А.М. Японские логические игры / А.М. Носовский. – М.: АСТ, 2001. – 224 с.
3. Ёсихару Хабу/ 100 матовых задач для начинающих/ 2002 г. 104 с.
4. Сборник матовых задач.