

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



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
«СЁГИ»**

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

**Срок реализации программы: 1 год
Возраст воспитанников: 6 - 15 лет**

Редакционные изменения были внесены в 2016 году

Москва, 2015 год

Ильинский Алексей 18.01.2018г.



1. Пояснительная записка

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы

Программа «Японские шахматы сёги «Игра генералов» (далее Программа) **физкультурно-спортивной направленности** 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 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

Японские шахматы сёги (в переводе «игра генералов») являются самой самобытной шахматной игрой на планете, благодаря уникальным особенностям: возвращение сбитых фигур противника на доску как своих.

Педагогическая ценность обучения игре сёги заключается в том, что, обладая простыми правилами, японские шахматы ставят перед играющими сложные задачи, требующие максимального напряжения ума. Сёги являются идеальным тренажером для развития памяти, внимания, мышления и воображения в виду их одновременной многогранности, открывающей бесконечные глубины разума, и увлекательности, обусловленной врожденной потребностью человека в игре.

Программа кружка «Сёги» предусматривает **ознакомительный уровень обучения.**

Образовательно-воспитательный процесс организован на основе следующих принципов:

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

1.5. Цель программы

1. 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

Для достижения поставленной цели необходимо решать следующие задачи:

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.

Возраст учащихся - 6-15 лет.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 академических часа.

1.7. Категория обучающихся

Программа рассчитана на детей от 6 до 15 лет.

1.8. Срок реализации программы

Программа реализуется в течение 1 года обучения.

Общее количество часов – 216.

1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Формы занятий

Групповые занятия проводятся в кабинете, соответствующем санитарно-гигиеническим требованиям, правилам техники безопасности и пожарной безопасности.

Норма наполняемости кружка не более 12 человек, что обусловлено необходимостью максимальной реализации индивидуального подхода к обучению.

Режим занятий

Групповые занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 академических часа.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

К концу года обучения кружковцы должны *знать*:

- правила игры в сёги;
- систему ценностей фигур;
- основные виды взаимодействия фигур;
- основные тактические приемы ведения борьбы;

уметь:

- строить 6 различных крепостей;
- рассчитывать трёхходовые матовые комбинации;
- записывать партию и позицию с помощью нотации;
- оценивать позицию на доске;
- решать задачи путём расчёта в уме.

Критерии оценки результативности обучения воспитанников объединения «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.

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.	Введение в японские шахматы сёги	3	1	4	Опрос
4.	Тактика игры и характерные приёмы обороны и нападения	20	11	31	Опрос
5.	Тэсудзи (тактические приёмы игры)	40	16	56	Опрос
6.	Подготовка и участие в турнирах	9	9	18	Соревнование
7.	Практическая игра	0	98	98	Соревнование
8.	Темпо-турнир	0	3	3	Соревнование
9.	Итоговое занятие	1	1	2	Беседа
Итого:		75	141	216	

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.

Введение в японские шахматы сёги

Теория

Пешка и король. Перемещение фигур. Особенности взятие и присваивание. Окрестность фигуры. Золотой генерал. Шах. Мат. Правило десантирования фигуры.

Серебряный генерал. Двойной удар. 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

Практикум на освоение матовых паттернов, атаки головы коня, связок, ходов без превращения, ходов с превращением, запрещенных ходов, игры «Ладья и слон против короля», бомбардировки пешками, игры с правилом «трёх золотых ходов», игры 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). Адзи. Вилки с помощью фигур.

Алгоритм определения прочности.

Алгоритм определения неприступности.

Нотация. Алгоритм определения мобильности.

Построение «берлоги». Построение «соломенной накидки», ее развитие в «серебряную корону».

Построение «лодки». Построение «снежной крыши». Построение «золотых близнецов». Понятие о боковых и фронтальных, толстых и тонких, прочных и слабых крепостях. Исследование крепости «башня».

Практика

Практикум на закрепление алгоритма определения прочности. Задачи на классификацию крепостей.

Сеанс одновременной игры с гандикапом «три пешки». Сеанс одновременной игры с гандикапом «10 фигур». Решение цумэ в 1 ход с записью хода. Практикум на алгоритм определения мобильности. 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.

Тематическая игра на равных с использованием крепости «соломенная накидка». Сеанс одновременной игры с гандикапом «4 фигуры». Практикум индивидуального решения цумэ в 3 хода высокой трудности. Тематическая игра на равных с использованием крепости «берлога». Тематическая игра на равных с использованием крепости «золотые близнецы». Практическая игра по парам на равных. Тематическая игра на равных с крепостью «снежная крыша». Практическая игра на равных. Практикум решения простейших «хисси». Тематическая игра на равных с крепостью «лодка» против крепости «соломенная накидка». Сеанс одновременной игры на равных с целью отработки навыков выбора и построения крепости.

Тэсудзи (тактические приёмы игры)

Теория

Пешечные тэсудзи. Тэсудзи, с помощью фигур. Тэсудзи с серебряным генералом. Тэсудзи с золотым генералом. Игра слоном. Игра ладьёй. Игра королём. Исследование крепости «соломенная накидка».

Исследование крепости «берлога». Исследование крепости «золотые близнецы». Исследование крепости «снежная крыша».

Исследование крепости «лодка» и ее модификаций.

Объяснение и решение простейших «хисси».

Три основные стратегии и выбор крепости. Место крепости.

Защитно-атакующие ходы.

Практика

Практическая игра с комментариями педагога.

Задачи на следующий ход, иллюстрирующие теоретический материал: расположение ладьи и короля. Задачи на следующий ход, иллюстрирующие теоретический материал:

расположение серебряного и золотого генералов. Практическая игра с комментариями

педагога. Задачи на следующий ход, иллюстрирующие теоретический материал:

плавающая фигура. Задачи на следующий ход, иллюстрирующие теоретический материал:

защитно-атакующие ходы. Практическая игра с комментариями педагога.

Практикум решения задач на следующий ход разной тематической направленности.

Подготовка и участие в турнирах

Теория

Правила поведения за доской перед партией, во время партии и после неё.

Психологическая устойчивость к поражениям в обычных и в турнирных партиях.

Практика

Темпо-турнир.

Участие в турнире.

Итоговое занятие

Подведение итогов учебного года. Поощрение игроков.

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, на нахождение лучшего хода в позиции, на 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, на нахождение лучшего хода в позиции, на 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.