

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЕОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3 им. Первого Президента Республики Адыгея Джаримова А.А.
(МБОУ СОШ № 3 им. Первого Президента Республики Адыгея Джаримова А.А.)

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
МБОУ СОШ № 3 им. Первого Президента
Республики Адыгея Джаримова А.А.
(протокол от 28.08.2023 № 1)

УТВЕРЖДЕНО
приказом МБОУ СОШ № 3
им. Первого Президента
Республики Адыгея
Джаримова А.А.
Директор С.Ю. Хасанова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Шахматы»**

Уровень усвоения программы: ознакомительный, базовый

Возраст учащихся 7-18 лет.
Срок реализации 4 года.

Автор-составитель:
Берзегов Р.Б.,
учитель физической культуры

а.Егерухай, 2023г.

Паспорт программы

Фамилия автора-составителя программы	Берзегов Руслан Бисланович
Учреждение	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение муниципального образования «Кошехабльский район» «Средняя Общеобразовательная школа №3 имени Первого Президента Республики Адыгея Джаримова Аслана Алиевича»
Наименование программы	«Шахматы»
Тип образовательной программы	Дополнительная общеобразовательная программа
Направленность программы	Социально-педагогическое
Образовательная область	общеинтеллектуальная
Возраст обучающихся	7– 15 лет
Срок обучения	4 года
Объем часов по годам обучения	135 часов
Уровень усвоения программы	Базовый
Цель программы:	Социально-педагогическая поддержка становления и развития личности как нравственного, ответственного и инициативного гражданина; создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, организация содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.
Вид программы	Модифицированная.

Содержание

ПАСПОРТ программы.....	стр. 2
Лист обновления программы	
1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ »	
1.1. Пояснительная записка.....	стр.4 - 5
1.2. Цель и задач программы.....	стр.5 - 6
1.3 Планируемые результаты.....	стр.6 - 7
1.4. Учебно-тематический план.....	стр.8 - 11
1.5. Содержание и методическое обеспечение программы.....	стр. 11-14
2.«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	
2.1. Условия реализации программы.....	стр.15
2.2. Формы контроля	стр.15
2.3.Оценочные материалы	стр.16-22
2.4.Система оценки результатов освоения программы.....	стр. 23-26
2.5.Список основной рекомендуемой литературы	стр.27
Приложения.....	стр.28

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Нормативно-правовой аспект:

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования и образовательной организации:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении Сан-ПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки РФ.
6. Распоряжением Кабинета Министров Республики Адыгея от 05.08.2019 г. № 180-р «О концепции мероприятий по созданию материально-технической базы для реализации основных и дополнительных программ цифрового и гуманитарного профилей, в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах»
7. ПРИКАЗ Министерства образования и науки Республики Адыгея от 27.09.2019 г. № 1272 г. Майкоп «О создании и функционировании центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в Республике Адыгея в 2020 году
8. ПРИКАЗ Министерства образования и науки Республики Адыгея от 30.10.2019 г. № 1427 г. Майкоп «Об утверждении дизайн-проекта и проекта зонирования центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» в Республике Адыгея»
9. Локальными актами образовательной организации.

Актуальность программы

В настоящее время проблема воспитания личности, способной действовать универсально, владеющей культурой социального самоопределения является одной из главных задач социально-педагогического направления. Занятия по программе позволяют сформировать опыт проживания в социальной системе, развивают у обучающихся мышление, любознательность, повышают интерес к знаниям, книгам, учат лучше считать, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. На занятиях обучающиеся познают мотивы своего поведения, изучают методики самоконтроля.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» реализуется в социально- педагогической направленности, способствует формированию личности ребенка как члена коллектива.

Программа ориентирована на социализацию личности обучающегося, адаптацию к жизни в обществе, организацию свободного времени. Реализация программы содействует развитию детской социальной инициативы, овладению нормами и правилами поведения, формирует мотивацию на ведение здорового образа жизни, социального благополучия и успешности человека.

Новизной данной программы является выработка системы общих требований проведения квалификационных турниров, мероприятий. Конкретизирован мониторинг результативности образовательной деятельности, обучающиеся стремятся максимизировать свои результаты, повышается мотивация к овладению теоретическими знаниями.

Педагогическая целесообразность заключается в воспитании и развитии памяти, мышления и воображения ребенка. Программа способствует вовлечению обучающихся в

учебно-тренировочный процесс, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия, способствует повышению самооценки. Обучение ведется с учетом возрастных особенностей и закономерностей развития. Представленные в данной программе формы и методы образовательной деятельности позволяют в процессе обучения игре в шахматы положительно влиять на совершенствование у обучающихся многих психологических процессов таких, как восприятие, внимание, воображение, память. На протяжении всех лет обучения обучающиеся овладевают важнейшими логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обоснованием выводов, развивают способность самостоятельного переноса знаний и умений в новую ситуацию, формируют способность к обобщению учебного материала. Развитие «логической» памяти позволяет без особых усилий запоминать большие объемы информации не только шахматной, но и любой другой сферы знаний. У обучающихся формируются навыки самостоятельной исследовательской работы, умение пользоваться справочной литературой и др.

Отличительные особенности программы

Программа модифицированная, разработана с учетом программы И.Г. Сухина «Волшебные фигуры». Данная дополнительная общеобразовательная программа отличается от программы И.Г. Сухина личностно-ориентированным подходом к обучению шахматной игре:

- программа предназначена для развития личностных качеств обучающихся;
- тесты, задачи и упражнения трансформированы для применения в дополнительном образовании.

Адресат программы: программа рассчитана на учащихся 1 – 4 класса

Возраст учащихся: 7 - 10 лет.

Объем и срок освоения программы:

Программа рассчитана на 4 года

Годовая нагрузка – 34 часа

Недельная нагрузка -1 часа. Продолжительность занятия - 40 минут.

Занятия проводятся 1 раз в неделю

Форма обучения: групповая, парная, индивидуальная

Виды занятий: игровые и практические занятия и т.д.

1.2 Цели и задачи программы

Цели программы: социально-педагогическая поддержка становления и развития личности как нравственного, ответственного и инициативного гражданина; создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, организация содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы

Образовательные :

1. Формирование универсальных учебных действий по предмету.
2. Овладение учащимися знаниями теории и практики шахматной игры.
3. Формирование и развитие у учащихся на основе теоретических и практических занятий навыков ведения шахматной борьбы при помощи коллективного обсуждения шахматной стратегии и тактики.
4. Формирование навыков индивидуального и коллективного творчества с целью подготовки шахматистов – разрядников.
5. Подготовка к успешным выступлениям на различных соревнованиях.
6. Выявление способных и талантливых спортсменов для дальнейшего совершенствования спортивного мастерства.
7. Использование новейших электронных и компьютерных технологий для изучения и получения учащимися шахматного опыта.

Развивающие :

1. Развитие у учеников инициативы, логики, памяти, внимания, пространственного мышления, индивидуальности, самообладания, самостоятельности, эстетического вкуса и понимания красоты шахматных этюдов и комбинаций.
2. Развитие мотивации личности к познанию и творчеству.
3. Развитие личностного потенциала.
4. Развитие коммуникативных навыков и качеств личности.
5. Формирование навыков здорового образа жизни.
6. Развитие качеств «сильной личности», уверенности в себе.

Воспитательные :

1. Воспитание общекультурных компетенций: умение применять на практике полученные шахматные знания, применять теорию на соревнованиях, грамотно вести шахматную борьбу за доской.
2. Воспитание и развитие интереса учащихся к шахматам, к самостоятельной работе и творчеству.
3. Формирование высоконравственного, творческого и компетентного гражданина России.
4. Формирование социально-нравственных и культурных ценностей человека.
5. Формирование устойчивой мотивации к занятиям шахматами и на участие в различных шахматных турнирах, соревнованиях района, города и области.
5. Пропаганда шахматного спорта.
6. Формирование навыка дисциплины, чувства коллективизма, ответственности.

1.3. Планируемые результаты обучения

Личностные результаты:

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, осознание вклада отечественных ученых в развитие мировой науки;
- умение контролировать процесс и результат учебной деятельности;
- ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- критичность мышления, внимательность, находчивость, настойчивость, целеустремленность, любознательность;
- инициатива, активность и сообразительность;
- умение преодолевать трудности.

Метапредметные результаты:

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты:

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
- Правильно расставлять фигуры перед игрой;

- Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки, принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Формы освоения программы

Программа реализуется в очной форме обучения в составе учебных групп.

Требования к уровню подготовки слушателей

К освоению дополнительных общеобразовательных программ допускаются учащиеся без предъявления требований к уровню образования.

Программа предназначена

Для учащихся, всех желающих научиться играть в шахматы

**1.4. Учебно-тематический план
1 класс**

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Темы
1	Шахматная доска	3	1. Шахматная доска
			2. Шахматная доска
			3. Шахматная доска
2	Шахматные фигуры	1	4. Шахматные фигуры
3	Начальная расстановка фигур	1	5. Начальная расстановка фигур.
4	Ходы и взятие фигур	16	6. Ладья
			7. Ладья
			8. Слон
			9. Слон
			10. Ладья против слона
			11. Ферзь
			12. Ферзь
			13. Ферзь против ладьи и слона
			14. Конь
			15. Конь
			16. Конь против ферзя, ладьи и слона.
			17. Пешка
			18. Пешка
			19. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона
20. Король			
21. Король против других фигур			
5	Цель шахматной партии	6	22. Шах
			23. Шах
			24. Мат
			25. Мат
			26. Ничья. Пат.
			27. Рокировка
6	Игра всеми фигурами из начального положения	6	28. Игра всеми фигурами из начального положения
			29. Игра всеми фигурами из начального положения
			30. Игра всеми фигурами из начального положения
			31. Игра всеми фигурами из начального положения
			32. Игра всеми фигурами из начального положения
			33. Игра всеми фигурами из начального положения

2 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Темы
1	Краткая история шахмат	1	1.Краткая история шахмат
2	Шахматная нотация	4	2.Шахматная нотация
			3.Шахматная нотация
			4.Шахматная нотация
			5.Шахматная нотация
3	Ценность шахматных фигур	4	6.Ценность шахматных фигур
			7.Ценность шахматных фигур
			8.Ценность шахматных фигур
			9.Ценность шахматных фигур
4	Техника матования одинокого короля	4	10.Техника матования одинокого короля
			11.Техника матования одинокого короля
			12. матования одинокого короля
			13.Техника матования одинокого короля
5	Достижение мата без жертвы материала	3	14.Достижение мата без жертвы материала
			15.Достижение мата без жертвы материала
			16.Достижение мата без жертвы материала
6	Шахматная комбинация.(18ч.)	18	17.Шахматная комбинация
			18.Шахматная комбинация
			19.Шахматная комбинация
			20.Шахматная комбинация
			21.Шахматная комбинация
			22.Шахматная комбинация
			23.Шахматная комбинация
			24.Шахматная комбинация
			25.Шахматная комбинация
			26.Шахматная комбинация
			27.Шахматная комбинация
			28.Шахматная комбинация
			29.Шахматная комбинация
			30.Шахматная комбинация
			31.Шахматная комбинация
			32.Шахматная комбинация
			33.Шахматная комбинация
			34.Шахматная комбинация

3 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Темы
1	Основы дебюта	34	1.Повторение пройденного материала
			2.Игровая практика
			3.Повторение пройденного материала
			4.Практика матования одинокого короля. Игровая практика с записью шахматной партии.
			5.Основы дебюта
			6.Решение задач «Мат в один ход». Игровая практика.
			7.Основы дебюта

			8.Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.
			9.Основы дебюта
			10.Решение заданий. Игровая практика
			11.Основы дебюта
			12.Решение заданий. Игровая практика
			13.Основы дебюта
			14.Решение заданий. Игровая практика
			15.Основы дебюта
			16.Решение задания «Выведи фигуру»
			17.Основы дебюта
			18. заданий. Игровая практика
			19.Основы дебюта
			20. заданий. Игровая практика
			21.Основы дебюта
			22.Решение заданий. Игровая практика
			23.Основы дебюта
			24.Решение заданий. Игровая практика
			25.Основы дебюта
			26.Решение заданий. Игровая практика
			27.Основы дебюта
			28.Игровая практика
			29.Игровая практика
			30.Игровая практика
			31.Игровая практика
			32.Игровая практика
			33.Игровая практика
			34.Игровая практика

4 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Темы
1	Основы миттельшпиля	15	1.Основы миттельшпиля
			2.Основы миттельшпиля
			3.Основы миттельшпиля
			4.Основы миттельшпиля
			5.Основы миттельшпиля
			6.Основы миттельшпиля
			7.Основы миттельшпиля
			8.Основы миттельшпиля
			9.Основы миттельшпиля
			10.Основы миттельшпиля
			11.Основы миттельшпиля
			12.Основы миттельшпиля
			13.Основы миттельшпиля
			14.Основы миттельшпиля
			15.Основы миттельшпиля
2	Основы эндшпиля	14	16.Основы эндшпиля
			17.Основы эндшпиля
			18.Основы эндшпиля
			19.Основы эндшпиля
			20.Основы эндшпиля

			21. Основы эндшпиля
			22. Основы эндшпиля
			23. Основы эндшпиля
			24. Основы эндшпиля
			25. Основы эндшпиля
			26. Основы эндшпиля
			27. Основы эндшпиля
			28. Основы эндшпиля
			29. Основы эндшпиля
3	Повторение программного материала	5	30. Решение заданий. Игровая практика
			31. Основы эндшпиля
			32. Игровая практика
			33. Повторение программного материала
			34. Повторение программного материала

1.5. Содержание курса внеурочной деятельности.

Шахматная доска(3ч.)

Чтение дидактической сказки « Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение сказки из книги И . Г. Сухина «Приключения в Сказочной стране».

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.).

«Вертикаль». «Диагональ». Аналогично предыдущей игре.

2. Шахматные фигуры. (1ч.)

Белые и черные. Ладья. Слон. Ферзь. Конь. Пешка. Король.

Дидактические игры и задания

«Волшебный сундучок». В непрозрачном мешочке прячутся все шахматные фигуры. Каждый из учащихся по очереди на ощупь пытаются определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка!» Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят в один ряд. Дети по очереди называют все фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее. Вместо названия этой фигуры нужно сказать «секрет».

3. Начальная расстановка фигур. (1ч.)

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением.

4. Ходы и взятие фигур. (16ч.)

Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белополюсные и чернополюсные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.

Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Знакомство со сказкой «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».

Знакомство с ходами: ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения.

Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.

Место пешек в начальном положении. Ладья, коневая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Ход пешки: пешка против пешки,

две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения.

Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Знакомство с правилом игры «Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя».

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение». Важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления. Учащиеся играют ограниченным количеством фигур. Выигрывает тот, кто быстрее побьет все фигуры противника. «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре.

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры. Избирается такой маршрут передвижения, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Двойной удар». Белой фигурой надо попасть одновременно на две черные фигуры.

5. Цель шахматной партии.(6ч.)

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Мат в один ход(простые примеры), мат в один ход (сложные примеры с большим количеством шахматных фигур). Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых учащиеся должны определить, стоит ли король под шахом или нет.

«Пять шахов». Каждой из 5 белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Рокировка». Учащиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения.(6ч.)

Игра всеми фигурами из начального положения. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий.

2 класс

Программа второго года обучения предусматривает 34 шахматных занятия и включает в себя 6 больших тем. Занятия посвящены простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами является умение детей ставить мат.

1.Краткая история шахмат. (1ч.)

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная нотация. (4ч.)

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль, горизонталь, диагональ». Педагог показывает одну из вертикалей, горизонталей, диагоналей, учащиеся должны назвать ее.

«Кто быстрее?». К доске вызываются 2 ученика, педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто быстрее это сделает.

3.Ценность шахматных фигур.(4ч)

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания.

«Кто сильнее?». Педагог показывает детям 2 фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны». На столе от 1 до 4 фигур. Дети должны расположить их на своих шахматных досках так, чтобы суммы очков в армиях были равны.

«Защита». Требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное положение.

4.Техника матования одинокого короля. (4ч.)

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические задания и игры.

«Мат в один ход». Цель - объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белым надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

5. Достижение мата без жертвы материала. (3ч.)

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

6. Шахматная комбинация. (18ч.)

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации)

3 класс

Программа третьего года обучения предусматривает 34 шахматных занятия. На основе ранее приобретенных знаний и умений идет углубление представлений шахматной партии.

Основы дебюта. (34ч.)

Двух- и трехходовые партии.

Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.

Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против —повторюшки-хрюшки. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур.

Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание —пешкоедов. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

—Мат в 1 ход, —Поставь мат в 1 ход neroкированному королю, —Поставь детский мат. Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

—Поймай ладью, —Поймай ферзя. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

—Защита от мата. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

—Выведи фигуру. Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

—Поставить мат в 1 ход —повторюшке. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

—Мат в 2 хода. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

—Выигрыш материала, —Накажи —пешкоеда. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

—Можно ли побить пешку?. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

—Захвати центр. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

—Можно ли сделать рокировку?. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

—В какую сторону можно рокировать?. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

—Чем бить черную фигуру?. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

Сдвой противнику пешки. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

4 класс

Программа четвертого года обучения предусматривает 34 шахматных занятия. На основе ранее приобретенных знаний и умений идет углубление представлений шахматной партии.

1. Основы миттельшпиля. (15ч.)

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.

Дидактические задания

—Выигрыш материала. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

—Мат в 3 хода. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

—Сделай ничью! Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2 Основы эндшпиля. (14ч.)

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. Опозиция. 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.

Дидактические задания

—Мат в 2 хода. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. —Мат в 3 хода. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. —Выигрыш фигуры.

—Квадрат. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

—Проведи пешку в ферзи. Тут требуется провести пешку в ферзи.

—Выигрыш или ничья?!. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

—Куда отступить королем?!. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

—Путь к ничьей!. Точной игрой надо добиться ничьей.

3. Повторение программного материала (5ч.)

Решение заданий

Игровая практика

Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Реализация Программы в полном объеме обеспечивается соответствием качества подготовки обучающихся, применяемых средств, методов обучения возрастным, психофизическим особенностям, склонностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся.

Занятия должны проводиться в просторном помещении, соответствующем требованиям техники безопасности, противопожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет должен хорошо освещаться и периодически проветриваться.

Информационно-методические и учебно-методические условия реализации программы

Реализация Программы обеспечивается доступом каждого слушателя к информационным ресурсам (библиотечным фондам, компьютерным базам данных и др.), по содержанию соответствующим темам дисциплин Программы, наличием учебно-методических пособий, разработок и рекомендаций по всем темам и по всем видам занятий, а также наглядными пособиями, аудио-, видео- и мультимедийными материалами. Источники учебной информации должны отвечать современным требованиям.

Методическое обеспечение учебного процесса включает также внутренние издания и разработки: дидактические материалы, методические разработки занятий, УМК к программе, конспекты лекций, компьютерные обучающие программы, тесты и др.

Материально-технические условия реализации программы

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами;
- шахматные часы;
- таблицы к различным турнирам;
- раздаточные материалы для тренинга;
- вопросники к контрольным занятиям и викторинам;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками;
- цветные карандаши, фломастеры, ластик.

2.2. Формы аттестации

Основная форма подведения итогов – зачет. Критериями оценки результативности обучения являются уровень теоретической и практической подготовки учащихся

Результаты освоения образовательной программы учащимися заносятся в таблицу:

- полностью освоивших программу дополнительного образования – высокий уровень (9-10 баллов);
- освоивших программу не в полном объеме – средний уровень (5-7 баллов);
- освоивших программу в минимальном объеме – низкий уровень ниже среднего (0-4 балла).

Дополнительный критерий оценивания уровня усвоения образовательной программы – результаты на турнирах.

2.3. Оценочные материалы

Промежуточная аттестация учащихся 1 года обучения: Теоретические задания.

1. Знание понятия «шах».

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- *это нападение на короля;*
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

2. Знание понятия «мат».

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

3. Знание понятия «пат».

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
- это нападение на короля.

4. Знание понятия «вилка».

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.

Выбрать тот ответ, который доказывает, что партия закончилась выигрышем белых:

- 1-0;
- 1/2-1/2;
- 0-1.

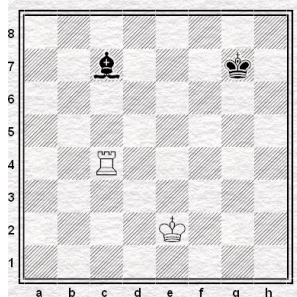
Практические задания.

1. Умение ходить фигурами.

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

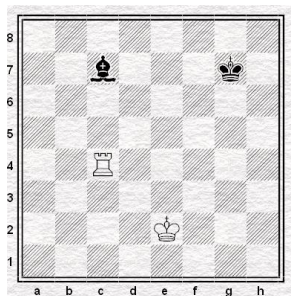
2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона?:



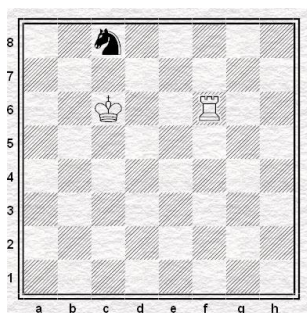
3. Умение ставить «шах».

Шах королю:



4. Умение ставить «мат».

Мат в 1 ход:



5. Умение видеть «пат».

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

**Промежуточная аттестация учащихся 2 года обучения
Теоретические задания.**

1. Знание «правила квадрата пешки».

«Правило квадрата пешки» - это...:

- если король слабой стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается;
- если король сильнейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка превращается в ферзя.

2. Знание «оппозиции».

«Оппозиция» - это...:

- это противостояние королей на нечетное количество клеточек;
- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

3. Знание классификации дебютов.

Определить дебют по классификации дебютов (открытый, полуоткрытый, закрытый):

1.	E4E5
1.	Открытый дебют

2.	Полуоткрытый дебют
3.	Закрытый дебют
1. D4 E5	
1.	Открытый дебют
2.	Полуоткрытый дебют
3.	Закрытый дебют
1. E4 E6	
1.	Открытый дебют
2.	Полуоткрытый дебют
3.	Закрытый дебют

4. Знание понятия «дебют».

«Дебют» - это...:

- это середина шахматной партии;
- это начало шахматной партии;
- это конец шахматной партии.

5. Знание понятия «пешечный прорыв».

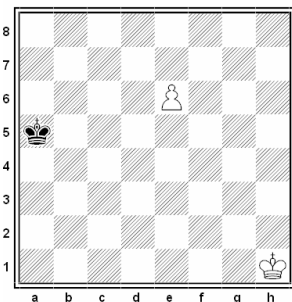
«Пешечный прорыв» - это...:

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура;
- это домик для короля.

Практические задания.

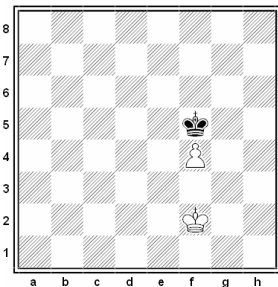
1. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Ходит ли черный король в квадрат пешки?



2. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Соблюдая правило оппозиции, королей сыграть черными в ничью:



3. Умение разыгрывать дебюты.

Разыграть один из вариантов дебюта 4 коней и записать на листочке.

4. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью двойного удара:

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать тот, в котором раскрывается правило «блуждающего квадрата»:

- если блуждающий квадрат достиг края доски, то одна из пешек проходит в ферзи;
- если блуждающий квадрат достиг края доски, то король слабой стороны останавливает все пешки.

5. Знание понятия «минированные поля».

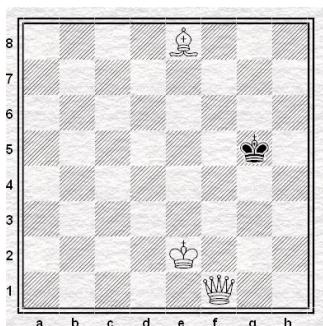
Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «минированные поля»:

- это поля, попадание на которые неизбежно приводит к цугцвангу;
- это поля, на которые не может встать король.

Практические задания.

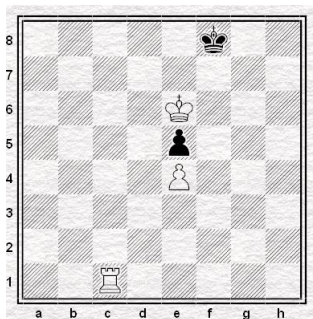
1. Умение решать задачи на мат в 2 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 2 хода.



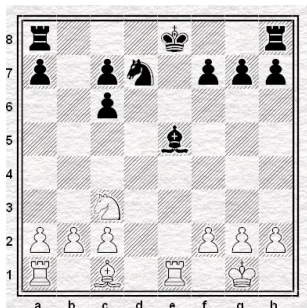
2. Умение решать задачи на мат в 3 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 3 хода.



3. Умение применять тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму и выиграть фигуру.

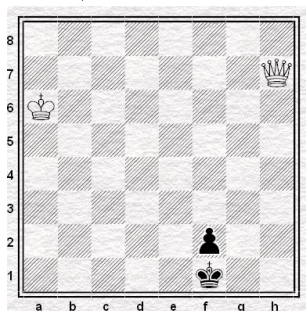


4. Умение разыгрывать дебюты.

Ребенку предлагается разыграть дебют «Сицилианская защита».

5. Умение правильно применять приемы эндшпиля.

Учащимся предлагается оценить позицию и определить, чем закончится партия, разыграв позицию:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Итоговая аттестация учащихся 4 года обучения:

Теоретические задания.

1. Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «блуждающий квадрат»:

- это борьба короля в пешечных окончаниях против двух разрозненных пешек,
- это борьба короля против связанных пешек.

2. Знание понятия «зигзаг короля».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «зигзаг короля»:

- это путь короля по ломанной линии с целью предотвращения атаки на него от превращенной пешки соперника;
- это маневр короля, ведущий к потере темпов.

3. Знание понятия «крепость».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «крепость»:

- это разновидность позиционной ничьей, где слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции, куда не могут проникнуть фигуры соперника;
- это неприступная позиция, благодаря которой слабейшая сторона умудряется выиграть.

4. Знание понятия «позиция Лусены».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «позиция Лусены»:

- это одна из начальных позиций в ладейных окончаниях, так называемое «построение моста»;
- это пешечное окончание, названная в честь Луиса Лусены.

5. Знание понятия «коневая оппозиция в эндшпиле».

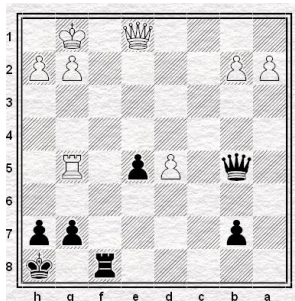
Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «коневая оппозиция в эндшпиле»:

- это умение поставить короля в определенных позиций для защиты, а иногда и для победы;
- это расположение короля в коневых окончаниях.

Практические задания.

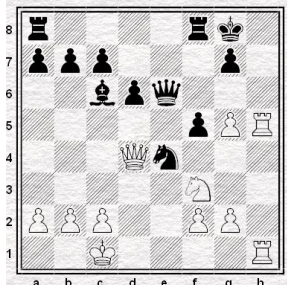
1. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



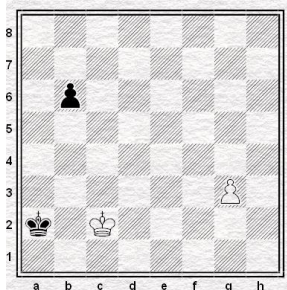
2. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



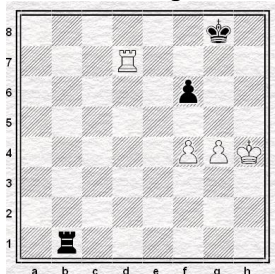
3. Умение правильно применять на практике приемы пешечного эндшпиля.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



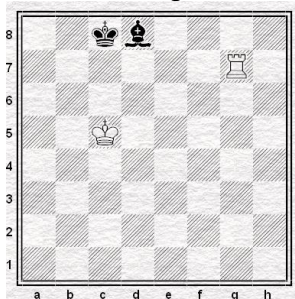
4. Умение правильно применять на практике приемы эндшпиля в ладейных окончаниях.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



5. Умение правильно бороться ладьей против слона в эндшпиле.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

2.4. Система оценки результатов освоения программы

В процессе обучения применяется начальный, промежуточный, итоговый, текущий контроль.

Начальный контроль проводится педагогом с целью выяснения уровня подготовленности детей в области шахматной игры. Для проведения данного вида контроля используются следующие формы: опрос, беседа, наблюдение, тестирование, анкетирование.

Промежуточный контроль проводится в середине учебного года и является с одной стороны – подведением итогов работы за первое полугодие, с другой стороны – позволяет наметить пути дальнейшей работы в соответствии с полученными результатами. Промежуточный контроль может проводиться в форме беседы, опроса, тестирования, наблюдения, выполнения практических заданий с последующим анализом и самоанализом.

Итоговая аттестация проводится в конце учебного года. Его цель – выявление уровня знаний, умений и навыков, личностного развития учащихся, в результате освоения программы за учебный год. Формы итогового контроля: соревнования, конкурсы, анализы шахматных партий

Наряду с указанными видами контроля необходимо учитывать данные систематического текущего контроля, который рекомендуется проводить после изучения темы или раздела программы.

Использование разнообразных форм контроля позволяет учащимся проявить навыки самостоятельной работы, совершенствовать знания, повышает сознательность, стимулирует творчество.

Результатом обучения по программе является также результаты участия учащихся в соревнованиях, турнирах, конкурсах.

Мониторинг образовательных результатов согласуется с задачами программы и ожидаемыми результатами.

Для оценки результатов выбраны уровни: низкий, средний, высокий.

Задачи	Критерии	Показатели	Методы
Обучить теоретическим основам шахматной игры	Уровень соответствия теоретических знаний программным требованиям	Низкий уровень (усвоил менее 50 процентов знаний по программе) Средний (усвоил более 50 процентов знаний по программе) Высокий уровень (теоретическими знаниями владеет в полном объеме)	Опрос, наблюдение, игра
Обучить детей стратегическим основам шахматной игры, методам долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;	Уровень соответствия теоретических знаний программным требованиям Уровень соответствия сформированных навыков программным требованиям	Низкий уровень (усвоил менее 50 процентов знаний по программе) Средний (усвоил более 50 процентов знаний по программе) Высокий уровень (теоретическими знаниями владеет в полном объеме) Низкий уровень (играет, применяя небольшое количество тактических	Наблюдение, игра, анализ шахматных партий

		приёмов.) Средний уровень (применяет во время игры достаточное разнообразие тактических приёмов). Высокий уровень (применяет во время игры достаточное разнообразие тактических приёмов, осуществляет сочетание тактических приёмов)	
Развивать когнитивные функции учащихся: логическое и образное мышление, память, внимание, фантазию	Уровень развития логического и образного мышления, памяти, внимания, фантазии	Низкий уровень (шахматные партии проводит невысокого качества). Средний (не всегда проводит качественные шахматные партии). Высокий уровень (проводит качественные шахматные партии)	наблюдение, анализ шахматных партий
Развивать навыки работы в команде, чувство уважения к сопернику;	Уровень развития навыков работы в команде, чувства уважения к сопернику	Низкий уровень (иногда пассивен, может создать конфликтную ситуацию.) Средний уровень (взаимодействует со сверстниками, не всегда проявляет умение слушать, неконфликтен). Высокий уровень (активен во взаимодействии со сверстниками, проявляет умение слушать и вступать в диалог, неконфликтен)	Наблюдение, анализ шахматных партий
Формировать личностные качества: вежливость, доброжелательность, креативность, рассудительность, самокритичность, усидчивость;	Уровень сформированности личностных качеств: вежливости, доброжелательности, креативности, рассудительности, самокритичности, усидчивости;	Низкий(не все личные качества проявляет на должном уровне). Средний(личные качества проявляет на должном уровне). Высокий(личные качества проявляет всегда, может быть примером)	Наблюдение

Формировать корпоративную шахматную культуру	Уровень формирования корпоративной шахматной культуры	Низкий (не всегда соблюдает правила поведения и общения во время различных состязаний). Средний (очень редко нарушает правила поведения и общения во время различных состязаний). Высокий (всегда соблюдает правила поведения и общения во время различных состязаний, может служить примером)	Наблюдение
--	---	--	------------

Критерии оценки форм контроля

Поскольку образовательная деятельность в системе дополнительного образования предполагает не только обучение детей определенным знаниям, умениям и навыкам, но и развитие позитивных личностных качеств — формирование базовых компетенций, в качестве основополагающего подхода к оценке освоения образовательной программы определен подход отслеживания динамики личностного развития, уровня освоения предметной области и степени освоения основных общеучебных компетенций, т. е. компетентностный подход.

Основополагающими критериями эффективности реализации образовательной программы с точки зрения компетентностного подхода является:

- степень сформированности компетенций (как ключевых, так специальных);
- динамика достижений обучающегося во владении компетенциями.

Для оценивания результатов обучения возможно использование таких типов контроля, как педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования, мониторинг, опрос, тестирование, зачет, индивидуальное собеседование, письменные ответы на вопросы, выполнение практической работы и т.д.

Тестовые задания могут охватывать содержание определенных разделов или всего пройденного материала. Индивидуальное собеседование, письменная работа проводятся по разработанным вопросам по отдельному учебному элементу программы.

Для оценивания результатов обучения в виде умений и навыков используются **практические контрольные задания**, включающие одну или несколько задач (вопросов) в виде краткой формулировки действий (комплекса действий), которые следует выполнить, или описание результата, который нужно получить.

Критерии оценивания знаний, умений, навыков:

- полнота знаний теоретического контролируемого материала;
- полнота знаний практического контролируемого материала, демонстрация умений и навыков решения типовых задач, выполнения типовых заданий/упражнений;
- умение извлекать и использовать основную (важную) информацию из заданных теоретических, научных, справочных, энциклопедических источников;
- умение собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников;
- умение собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать практический материал для иллюстраций теоретических положений;

- умение самостоятельно решать проблему/задачу на основе изученных методов, приемов, технологий;
- умение ясно, четко, логично и грамотно излагать собственные размышления, делать умозаключения и выводы;
- умение пользоваться ресурсами глобальной сети(интернет);
- умение определять, формулировать проблему и находить пути ее решения;
- умение самостоятельно принимать решения на основе проведенных исследований;

Критерии оценки компетенций:

- способность к публичной коммуникации;
- способность эффективно работать самостоятельно;
- способность эффективно работать в команде;
- готовность к сотрудничеству, толерантность;
- способность организовать эффективную работу команды;
- умение соотносить результаты с целью;
- умение объединять предметы по общему признаку, различать целое и части;
- умение самостоятельно устанавливать последовательность действий для решения конкретной задачи.

Критерии оценивания устных форм контроля

2.5. Список основной рекомендуемой литературы

- Абрамов С. П.* Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий / С. П. Абрамов, В. Л. Барский. – М.: ООО «Дайв», 2009.
- Весела И.* Шахматный букварь / И. Весела, И. Веселы. – М.: Просвещение, 1983.
- Гончаров В. И.* Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре / В. И. Гончаров. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
- Гришин В. Г.* Шахматная азбука / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. – М.: Детская литература, 1980.
- Диченскова А. М.* Физкультминутки и пальчиковые игры в начальной школе / А. М. Диченскова. – Ростов н/Д: Феникс, 2014.
- Зак В. Г.* Я играю в шахматы / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. – Л.: Детская литература, 1985.
- Князева В.* Уроки шахмат / В. Князева. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
- Костьев А. Н.* Шахматный кружок в школе и пионерском лагере: метод. материал для работы с детьми / А. Н. Костьев. – М.: Физкультура и спорт, 1980.
- Сухин И. Г.* Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет / И. Г. Сухин. – М.: Новая школа, 1994.
- Сухин И. Г.* Волшебный шахматный мешочек / И. Г. Сухин. – Испания: Изд. центр Маркота. Международная шахматная академия Г. Каспарова, 1992.
- Сухин И. Г.* Приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. – М.: Педагогика, 1991.
- Сухин И. Г.* Удивительные приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. – М.: Поматур, 2000.
- Сухин И. Г.* Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
- Сухин И. Г.* Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: учеб. для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы / И. Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
- Сухин И. Г.* Шахматы, первый год, или Учусь и учу: пособие для учителя / И. Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
- Шахматы – школе/ сост. Б. Гершунский, А. Костьев.* – М.: Педагогика, 1991.

Результаты аттестации

№	Фамилия, имя ребенка	Высокий уровень 8-10 балл.	Средний уровень 5-7 балл.	Низкий уровень 0-4 балл.
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				

