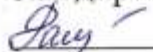


Муниципальное общеобразовательное автономное учреждение
средняя общеобразовательная школа №2 с. Исянгулово
муниципального района Зианчуринский район Республика Башкортостан

Согласовано
Зам.директора по ВР
 О.М.Рамазанова

Утверждаю
Директор МОАУ СОШ №2
с.Исянгулово
 Е.Н.Алопина

Приказ № 131 от 07.09.2017 год

**Дополнительная образовательная программа
физкультурно-спортивной направленности
«ШАХМАТЫ»**

Возраст: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год

Педагог дополнительного образования
МОАУ СОШ №2 с.Исянгулово
Садыкова Эльвира Габдулбарыевна

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Образовательная программа «ШАХМАТЫ» разработана в соответствии и на основании основных действующих нормативных и программных документов в области общего образования детей, с учетом приоритетов развития системы дополнительного образования и существующего опыта реализации дополнительных образовательных программ. Данная программа модифицирует авторскую программу И.Г.Сухина «Шахматы», рекомендованную Министерством образования Российской Федерации.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащих эти черты более эффективно, чем другие виды спорта.

Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Цель программы:

- создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Шахматные игры развивают такой комплекс качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому **актуальность** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Шахматы - это вдохновение и разочарование, своеобразный выход из одиночества, активный досуг, утоление жажды общения и самовыражения. Как говорил Хосе Рауль Капабланка: «Шахматы - нечто большее, чем просто игра. Это интеллектуальное времяпрепровождение, в котором есть определённые художественные свойства и много элементов научного. Для умственной работы шахматы значат то же, что спорт для физического совершенствования: приятный путь упражнения и развития отдельных свойств человеческой природы...»

Однако установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

Участники программы:

Участниками программы являются дети младшего школьного возраста 7-11 лет, посещающие общеобразовательную школу. Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН. Группы укомплектованы учащимися в количестве 10-12 человек, режим работы не превышает 2 часов в неделю.

Реализация программы «Шахматы» осуществляется на базе МОАУ СОШ №2 с. Исянгулово.

Образовательный цикл 1 год, направленность программы - физкультурно-спортивная.

Наполняемость учебных групп и режим работы.

Год обучения	Возраст	Кол-во детей в группе	Количество учебных часов в неделю	Продолжительность занятия
1	7-10	12	2	45 мин

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Учебно-тематический план для групп 1-го года обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов
		Теория	Практика	
1	Введение. Из истории шахмат.	2	-	2
2	Шахматная доска.	1	1	2
3	Шахматные фигуры.	1	1	2
4	Благородные пешки черно-белой доски.	1	1	2
5	Король - самая важная, главная фигура.	1	1	2
6	Ладья.	1	1	2
7	Слон.	1	1	2
8	«Могучая фигура» Ферзь.	1	1	2
9	Конь.	1	1	2
10	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур	1	1	2
11	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	1	1	2
12	Мат - цель игры.	1	1	2
13	Ничья.	1	1	2
14	Рокировка.	1	1	2
15	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта	1	1	2
16	Короткие шахматные партии.	1	1	2
17	Запись шахматной партии.	1	1	2
18	Тактика.	1	3	4
19	Шахматные комбинации.	1	1	4
20	Стратегия.	1	1	4
21	Эндшпиль.	1	1	4
22	Правила и законы дебюта.	1	1	4
23	Основы дебютной стратегии.	1	1	4
24	Дебютные ошибки.	1	1	4
25	Классификация дебютов	1	1	4
26	Практикум: Упражнения, тренирующие память, внимание, воображение. Дидактические игры и задания.	-	8	8
27	Решение шахматных задач и упражнений	-	4	4
28	Практическая игра.	-	8	8
	Итого	26	46	72

Всего по плану: 72 час

Содержание программы.

Задачи:

- 1) Привитие навыков самостоятельной работы, развитие творческого мышления.
- 2) Развитие внимания, памяти, логического мышления и способности к концентрации внимания, развитие интеллектуальных способностей.
- 3) Освоение азов игры в шахматы.
- 4) Научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил.

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, разрезная шахматная доска, демонстрационная шахматная доска и фигуры, комплекты шахмат.

1 . Введение. Из истории шахмат.

Из истории шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Алехин, Чигорин, Карпов...

2. Шахматная доска - поле шахматных сражений:

Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали. Центр, фланги. Игра «Почтальон».

Дидактические игры и задания:

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

"**Вертикаль**". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"**Диагональ**". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"**Назови вертикаль**". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" и т. п.

"**Назови горизонталь**". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

"**Назови диагональ**". А здесь определяется диагональ. (Например: "Диагональ (e1 - a5)").

"**Какого цвета поле?**" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

"**Кто быстрее**". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

3. Шахматные фигуры. *Первое знакомство.*

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

Дидактические игры и задания:

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается 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 на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

Начальная позиция.

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

Дидактические игры и задания:

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Благородные пешки черно-белой доски.

«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

"Игра на уничтожение"

"Атака неприятельской фигуры".

5. Король - самая важная, главная фигура.

Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение"

"Один в поле воин".

6. Ладья - прямолинейная, бесхитростная.

Ход, взятие.

Дидактические игры и задания:

Одна против пешек.

Лабиринт. "Захват контрольного поля",

"Защита контрольного поля",
"Кратчайший путь"
Игра «Один в поле воин»,
«Перехитри часовых»,
«Сними часовых»,
«Атака неприятельской фигуры».

7. Слон

Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

8. Могучая фигура» Ферзь

Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

9. Конь

«Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля"

10. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Дидактические игры и задания:

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

"Выигрыш материала". Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

"Защита". В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

11. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Дидактические игры и задания:

"**Шах или не шах**". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"**Дай шах**". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"**Пять шахов**". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"**Защита от шаха**". Белый король должен защититься от шаха.

"**Первый шах**". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

6. Мат - цель игры.

Техника матования одинокого короля: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические игры и задания:

"**Шах или мат**". Шах или мат черному королю?

"**Мат или пат**". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"**Мат в один ход**". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"**На крайнюю линию**". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"**В угол**". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"**Ограниченный король**". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Решение шахматных задач и упражнений.

8. Ничья

Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Дидактическое задание:

"Пат или не пат".

9. Рокировка

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактическое задание:

"**Рокировка**". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

10. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

11. Короткие шахматные партии.

Короткие шахматные партии. Шахматная нотация.

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация.

12. Запись шахматной партии.

Запись позиции, начального положения.

13. Тактика.

Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы:

- связка и виды связок. Как освободиться от связки?
- двойной удар;
- вилка;
- вскрытое нападение: что таится за безобидной внешностью?
- вскрытый шах;
- двойной шах;
- использование слабости последней горизонтали;
- разрушение пешечного прикрытия;
- превращения пешки;
- ограничение подвижности;
- форсирующие ходы.

14. Шахматные комбинации.

Комбинации на «завлечение». Комбинации на «отвлечение». Хитрая механика - «мельница».

Дидактические игры и задания:

"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

"Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

"Выигрыш материала". Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

15. Стратегия.

Определение стратегии. Принципы реализации материального преимущества.

Взаимодействие фигур. Нападение на незащищенного Короля

16. Эндшпиль.

Основные идеи эндшпиля. Реализация преимущества. Эндшпиль в практической партии. Пешечный эндшпиль. (Пешечные окончания - король и пешка против короля, правило квадрата, оппозиция, цугцванг, король и пешка против короля и пешки, отдаленная проходная, пешечный прорыв). Решение задач и этюдов.

17. Правила и законы дебюта.

Как начинать шахматную партию.

18. Основы дебютной стратегии.

Дебют и его задачи. Приемы разыгрывания дебюта.

19. Дебютные ошибки.

Дебютные ошибки. Ловушки в дебюте.

20. Классификация дебютов.

Дидактические игры и задания:

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

"Защита от мата" Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход.

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

21. Практикум.

Учебно-тренировочные занятия. Решение шахматных задач и упражнений. Игровая практика. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии.

22. Дидактические игры и задания:

"Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата", "Выведи фигуру", "Ограниченный король". Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

"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 мат в 2 хода.

"Выигрыш материала", "Накажи "пешкоода". 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.

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

"Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

"Сделай ничью" Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

"Мат в 2 хода". Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

"Выигрыш фигуры". Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

"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.

23. Практическая игра

Практическая игра всеми фигурами из начального положения. Решение шахматных задач.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение" - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника

«**В бой идут одни только пешки**». Практическая игра пешками.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Ожидаемые результаты.

К концу первого года обучения обучающиеся:

Знают:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья. Знакомятся с историей возникновения шахматной игры.
- название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- правила хода и взятия каждой фигурой.
- различают: диагональ, вертикаль, горизонталь
- шахматную нотацию;
- абсолютную и относительную ценность фигур.
- правила игры.

Умеют:

- записывать шахматную партию;
- пользоваться шахматными часами;
- проводить комбинации;
- владеть техникой матования одинокого короля.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Условия реализации программы.

Образовательная деятельность осуществляется педагогом дополнительного образования МОАУ СОШ №2 с. Исянгулово.

Кадровое обеспечение:

педагог, умеющий играть в шахматы, имеющий высшее педагогическое образование, занимающийся самообразованием и способный привлечь к занятиям детей.

Информационное обеспечение:

методические пособия,
методические разработки занятий,
специальная литература по разделам программы для работы педагога с детьми:

1. "Шахматы", автор И.Майзелис.
2. "Путешествия по шахматной стране", И.Сухин.
3. "С шахматами через века и страны", Ежи Гижицки.
4. Периодическая печать и т.д.

Материалы для обучающихся:

1. Тексты с высказываниями шахматистов и других великих людей о пользе шахмат.
2. Карточки с диаграммами решения задач и упражнений.
3. Разрезная шахматная доска.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР. 2000г.
2. Сухин И. Приключения в шахматной стране.- М.:Педагогика, 1991. -144с.:ил.
3. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
4. Шахматный словарь. М. ФиС. 1968 г.
5. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г. по изданию Майзелис И. Шахматы. Основы теории М. Детгиз 1960.
6. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия..1990 г.
7. Шахматы - школе. М. Педагогика. 1990 г.
8. В. Костров, Д.Давлетов «Шахматы» Санкт-Петербург 2001г.,
9. В.Хенкин «Шахматы для начинающих» М.: «Астрель» 2002г.,
10. О.Подгаец «Прогулки по черным и белым полям» МП «Каисса плюс» Днепропетровск 1996г.,

I. Нормативные документы.

1. О внесении изменений и дополнений в Закон РФ «Об образовании» - М., 2007
 2. О внесении изменений и дополнений в Закон РБ «Об образовании». – Уфа, 2008
 3. Гигиенические требования к условиям обучения в общеобразовательных учреждениях: Сан Пин 2.4.2. 1178-02. М., 2003 (2011г.)
 4. Конвенция ООН «О правах ребенка». – М., 2005.
 5. Комплексная программа развития РБ на 2009 -2013 гг. – Уфа, 2009.
- Целевая программа «Дети Башкортостана»:
- Одаренные дети;
 - Дети-сироты, с ограниченными возможностями, малообеспеченные, девиантные;
 - Организация оздоровления, досуга и летнего отдыха детей.
6. Концепция и программа развития башкирского национального образования. – Уфа, 2004 (2010 г.)
 7. Концепция и программа формирования гражданина нового Башкортостана. – Уфа, 2004 (2011г.)
 8. Программа духовно – нравственного воспитания подрастающего поколения. – Уфа, 2004.
 9. Программа профилактики наркомании, алкоголизма и табакокурения. – Уфа, 2005.
 10. Программа развития системы дополнительного образования детей РБ на 2007 – 2011 гг. – Уфа: БИРО, 2007.

II. Рекомендуемая педагогическая литература.

1. Педагогика /Под редакцией Пидкасисто – Педагогическое наследие России, 2007.
2. Слостенин В.А. Общая педагогика в 2-х частях. – М.Академия, 2008.
3. Подласый И.П. Педагогика – М: Просвещение, 2007.
4. Харламов И. Ф. Педагогика – М: Юристъ – Гардарина, 2006.
5. Педагогика: педагогические теории, системы, Технологии / Под редакцией С.А. Смирнова – М.: Академия, 2008.
6. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных программ технологии. – М: Народное образование, 2006

Материально-техническое обеспечение:

на 1 группу (12 человек)

- кабинет для занятий;
- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей) - 6 шт.;
- комплекты шашек- 5 шт.;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 1 шт.;
- шахматные часы – 3 шт.;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий (вырезанные из старых картонных шахматных досок или - 10 шт.; изготовленные из цветной бумаги или картона)
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации - 10 шт.;
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»- 1 шт.;
- цветные карандаши - 10 шт.;
- фломастеры - 10 шт.;
- бумага для рисования - 10 шт.;
- краски - 10 шт.