

Министерство образования и науки Самарской области
Юго-Западное управление министерства образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа № 13
городского округа Чапаевск Самарской области



Утверждено
Директор школы
Веронкова В.К./
Приказ № 01 от «29» июля 2021 г.

Рассмотрено
на заседании методического
объединения
протокол №5 от «29» июля 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы школе»
Возраст 7-11 лет
Срок обучения – 1 год

Разработчики:
Исмаилов Э.Э.,
педагог дополнительного
образования

Чапаевск, 2021

Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы школе» включает в себя 1 общий тематический блок. Программа направлена на формирование общей культуры обучающихся, на их духовно-нравственное, социальное, личностное и интеллектуальное развитие, развитие творческих способностей. Данная программа разработана с учётом интересов конкретной целевой аудитории, обучающихся младшего школьного возраста.

Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы школе» физкультурно-спортивная.

Актуальность программы заключается в том, что она нацелена на решение задач, определённых в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015 г. № 996-р г., направленных на приобщение детей к шахматам, как к одному из явлений мировой культуры. Шахматы, как один из видов дополнительного образования, изначально ориентированы на свободный выбор ребенком вида и форм деятельности, на формирование собственных представлений о мире, на развитие и самореализацию личности в современных условиях. Шахматы способствуют развитию логического мышления, памяти, целеустремленности, ответственности, творческих способностей, волевых качеств. Шахматы являются идеальной моделью для развития способности действовать в уме. Умение совершать действие в уме позволяет просчитывать свои шаги (ходы) на несколько шагов (ходов) вперед.

Новизна программы состоит в том, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям. В методике индивидуального подхода к каждому обучающемуся (при помощи подбора заданий разного уровня сложности).

Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью обучающегося на занятии; в использовании во время процесса обучения электронных образовательных ресурсов, а именно: компьютерных образовательных шахматных программ.

Отличительной особенностью данной программы то, что в ходе реализации, обучающиеся получают не только технические знания, но и основы профессии, востребованной в современных социально-экономических условиях.

Педагогическая целесообразность заключается в применяемом на занятиях деятельностного подхода, который позволяет максимально продуктивно усваивать материал путём смены способов организации работы. Тем самым педагог стимулирует познавательные интересы учащихся и развивает их практические навыки. У детей воспитываются ответственность за порученное дело, аккуратность, взаимовыручка. В программу включены коллективные практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде. Практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде. Практические занятия помогают развивать у детей воображение, внимание, творческое мышление, учение свободно выражать свои чувства и настроения, работать в коллективе.

После освоения программы, обучающиеся получают знания и умения, которые позволят им понять основы различных наук на шахматном материале.

Целью программы является развитие умственных способностей занимающихся, развитие памяти и возможности проявить свои индивидуальные способности как в стандартных, так и в непредвиденных комбинациях.

Задачи программы:

Обучающие

- обогатить знания детей о приемах техники и тактики
- ознакомить учащихся с сущностью шахматного кодекса и правил игры в шахматы
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.

Развивающие

- развить у обучающихся интерес к физкультурно-спортивной сфере;
- сформировать критическое и аналитическое мышления;
- сформирование творческого отношения к выполняемой работе;

Воспитательные

- воспитать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- воспитать трудолюбие, развитие трудовых умений и навыков.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 7-11 лет.

Высокая способность детей в этот возрастной период быстро овладеть теми или иными видами деятельности определяет большие потенциальные возможности разностороннего развития. Им нравится исследовать всё что незнакомо они понимают законы последовательности и последствия. Поэтому и интересным для них является обучение через исследование.

Ребёнок младшего возраста начинает быть самостоятельным и приспосабливается к обществу вне семейного круга. Важно научить ребёнка не изолировать себя от сверстников, помогать сопереживать другим людям, быть дружелюбным.

Дети этого возраста очень активно, вместе с тем не умеет долго концентрировать своё внимание на чём-либо, поэтому важна смена деятельности.

Сроки реализации : программа рассчитана на 1 год, объем -108 часа.

Формы обучения:

- Занятие;
- Лекция;
- Практическая работа;
- Турнир.

Формы организации деятельности: групповая.

Наполняемость учебных групп: составляет 15-20 человек.

Планируемые результаты

Личностные:

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные:

Познавательные:

- Анализировать информацию;
- Преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- Выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения;
- Прогнозировать результат.

Регулятивные:

- Планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации в процессе познания;
- Понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- Конструктивно действовать даже в ситуациях не успеха;
- Самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом материале;
- Вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- Адекватно воспринимать предложения и оценку педагогов, товарищей и родителей;
- Готовность оценивать свой труд, принимать оценки одноклассников, педагогов, родителей

Коммуникативные:

- Учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;

- Приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками);
- Сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- Не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций

Предметные:

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

- сравнение, нахождение общего и различие. Умение 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. Грамотное расположение шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать пр. окончания.

- формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;

- овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);

- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;
- выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;
- развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

№ модуля	Название блока	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Шахматная стратегия	108	54	54
	Итого:	108	54	54

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы.

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, выполнение отдельного задания (практическая работа), турнир.

По завершению учебного плана каждого блока оценивания знаний проводится посредством турнира, интеллектуальные игры.

Применяется 3 бальная система оценки знаний умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня : ниже среднего, средний, выше среднего).

Уровень освоения программы ниже среднего - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с литературой; в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы - объём усвоенных знаний, приобретенных умений и навыков составляет 50 70%. Работает с помощью педагога; в основном выполняет задания на основе образца;

удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться литературой.

Уровень освоения программы выше среднего - учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняют практические задания с элементами творчества точно; свободно владеет теоретической информацией по курсу и умеет анализировать литературные источники; применяет полученную информацию на практике.

Формы контроля качества образовательного процесса:

-собеседование,

-наблюдение,

-выполнение отдельного задания (практическая работа)

-турнир.

Учебно-тематический план						
Разделы	Наименование темы	Объем часов		Форма контроля		
		Всего часов	В том числе	Практика		
			Теория			
1-4	Шахматная доска	4	3	1	Практическая работа.	Собеседование, наблюдение
5	Шахматная доска	1	0	1	Практическая работа.	
6	Знакомство с шахматными фигурами	1	1			Собеседование, наблюдение
7-8	Начальная расстановка фигур	2	1	1	Практическая работа.	Собеседование, наблюдение
9	Шахматная доска и фигуры	1	1			Собеседование, наблюдение
10	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1	1			Собеседование, наблюдение
11	Ладья в игре	1	1			Собеседование, наблюдение
12	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	1			Собеседование, наблюдение
13	Слон в игре	1		1	Практическая работа.	

14	Ладья против слона	1		1	Практическая работа.	
15	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1	1			Собеседование, наблюдение
16	Ферзь в игре	1		1	Практическая работа.	
17	Ферзь против ладьи и слона	1		1	Практическая работа.	
18	Знакомство с шахматной фигурой. Конь	1	1			Собеседование, наблюдение
19	Конь в игре	1		1	Практическая работа.	
20	Конь против ферзя, ладьи, слона	1		1	Практическая работа.	
21	Знакомство с пешкой	1	1			Собеседование, наблюдение
22	Пешка в игре	1		1	Практическая работа.	
23	Пешка против ферзя, ладьи, слона	1		1	Практическая работа.	
24	Знакомство с шахматной фигурой. Король	1	1			Собеседование, наблюдение
25	Король против других фигур	1		1	Практическая работа.	
26-27	Шах	2	2			Собеседование, наблюдение

28-30	Шах	3		3	Практическая работа.	
31-33	Мат. Цель шахматной партии	3	2	1	Практическая работа.	Собеседование, наблюдение
34-36	Мат	3		3	Практическая работа.	
37-40	Ставим мат	4	4			Собеседование, наблюдение
40-43	Ставим мат	4		4	Практическая работа.	
44	Ничья, пат	1		1	Практическая работа.	
45	Рокировка	1	1			Собеседование, наблюдение
46	Рокировка	1		1	Практическая работа.	
47-50	Шахматная партия	4	4			Собеседование, наблюдение
51-54	Шахматная партия	4		4	Практическая работа.	
55	Игра всеми фигурами	1		1	Практическая работа.	
56	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1	1			Собеседование, наблюдение
57	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1	1			Собеседование, наблюдение

58	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1		1	Практическая работа.	
59	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.	1	1			Собеседование, наблюдение
60	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1		1	Практическая работа.	
61	Достижение материального перевеса	1	1			Собеседование, наблюдение
62	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1		1	Практическая работа.	
63-66	Защита.	4	2	2		Собеседование, наблюдение
67	Две ладьи против короля.	1		1	Практическая работа.	
68	Ферзь и ладья против короля.	1		1	Практическая работа.	
69	Ферзь и король против короля.	1		1	Практическая работа.	
70	Ладья и король против короля.	1		1	Практическая работа.	
71	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	1			Собеседование, наблюдение
72	Цугцванг.	1		1	Практическая работа.	
73	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	1			Собеседование, наблюдение

74	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		1	Практическая работа.	
75	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1	1			Собеседование, наблюдение
76	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1		1	Практическая работа.	
77	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	1			Собеседование, наблюдение
78	Тема разрушения королевского прикрытия.	1	1			Собеседование, наблюдение
79	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1		1	Практическая работа.	
80	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1	1			Собеседование, наблюдение
81	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1		1	Практическая работа.	
82	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	1			Собеседование, наблюдение
83	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1		1	Практическая работа.	
84	Тема превращения пешки.	1	1			Собеседование, наблюдение
85	Сочетание тактических приемов.	1		1	Практическая работа.	

86	Патовые комбинации.	1		1	Практическая работа.	
87	Комбинации на вечный шах.	1	1			Собеседование, наблюдение
88-90	Типичные комбинации в дебюте.	3	2	1	Практическая работа.	Собеседование, наблюдение
91-93	Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	3	2	1	Практическая работа.	Собеседование, наблюдение
94-97	Шахматная партия	4	2	2	Практическая работа. Турнир	Собеседование, наблюдение
98-100	Шахматная партия	3	2	1	Практическая работа. Турнир	Собеседование, наблюдение
101-102	Повторение пройденного материала	2	2			Собеседование, наблюдение
	итого	102	51	51		

Содержание программы блока

1. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

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.

2. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

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.

"Угадайка". 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.

3. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой 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. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

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.

5. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

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.

"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.

6. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

"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.

«Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

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

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

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

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

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

7-8. «Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«Назови горизонталь». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«Назови диагональ». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«Какого цвета поле?». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«Диагональ». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

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

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

«Выигрыш материала». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

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

10. «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». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

11. «**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.

12. **Повторение материала.** Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

Обеспечение программы

Методическое обеспечение

Основные принципы положенные в основу программы:

- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребёнка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности и предполагающий сотрудничество педагога и обучающегося;
- принцип системности и последовательности-знания в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний дети могут применять их на практике.

Методы работы:

Словесные методы: рассказ беседа сообщение-это методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, является источником новой информации.

Наглядные методы: презентация, демонстрация рисунков, плакатов, коллекций, иллюстраций. Наглядные методы дают возможность более детального обследования объектов, дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей. «Чем более органов наших чувств принимает участие в восприятии какого-нибудь впечатления или группы впечатлений, тем прочнее ложатся этих впечатления в нашу механическую нервную память, вернее сохраняются ею и легче, потом воспринимаются» (К.Д. Ушинский).

Сочетание словесного и наглядного методов учебно-воспитательной деятельности, воплощенных в форме рассказа, беседы, творческого задания позволяют психологически адаптировать ребенка к восприятию материала, направить его потенциал на познания игры в шахматы (дебюты, комбинации).

Материально-техническое оснащение программы:

Для проведения теоретических заданий необходимы:

- учебный кабинет;
- компьютер;
- шахматная доска с фигурами.

Список литературы

1. И. Г. Сухин. Шахматы, первый год-второй год , или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1-4 кл. – Обнинск: « Духовное возрождение», 2012 г. Рекомендовано Министерством общего и профессионального образования Российской Федерации
2. Иллюстрации к книге Игорь Сухин - Шахматы, первый год-второй год , или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны.