

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с. Пестровка муниципального района Пестровский
Самарской области
Структурное подразделение Детско-юношеская спортивная школа

ПРИНЯТА
Решением педагогического совета
протокол № 9
от « 03 » 08.2022 г



УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
ГБОУ СОШ с. Пестровка
Л.А. Казачкова
пр. № 39 от « 08 » 08.2022 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы онлайн»

Возраст занимающихся: 7-18 лет
Срок реализации программы: 1 год

Разработчики: Благоднов Николай Николаевич
тренер-преподаватель

с. Пестровка, 2022 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывает целеустремлённость, терпение и характер.

Шахматы, как специфический вид человеческой деятельности, получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности в мире можно судить по таким весомым аргументам, как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований, выпуском разнообразной шахматной литературы.

Программа «Шахматы онлайн» разработана на основании законодательных и нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон №273-ФЗ от 29.12.2012 года «Об образовании Российской Федерации»; Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г.:

- Постановление от 04.07.2014г. № 41 « Об утверждении СанПин 2.2.4.3172-14 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей);

- Приказ Министерства просвещения от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ №816 от 23.08.2017г. Минобрнауки России «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющую образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 6 мая 2005 г. №137 «Об использовании дистанционных образовательных технологий»;

- Устава СП ДЮСШ ГБОУ СОШ с. Пестровка.

Содержание данной программы соответствует целям и задачам, стоящим перед дополнительным образованием на сегодняшний день.

Программа по функциональному предназначению является досуговой, учебно-познавательной.

Направленность дополнительной образовательной программы. Дополнительная общеобразовательная программа «Шахматы онлайн» является общеразвивающей и имеет физкультурно-спортивную направленность.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Дистанционные технологии прочно входят в систему общего и дополнительного образования.

Дистанционное обучение обладает рядом преимуществ:

- доступность обучения (позволяет учащимся учиться в индивидуальном режиме, независимо от места проживания, социального статуса и состояния здоровья);
- возможность иметь доступ к новым средствам обучения и образовательным программам (к электронным учебникам и пособиям);
- используются новые формы представления и организации информации (мультимедийные технологии для представления информации – презентации, видео, звуковое сопровождения и т.п.)

Новизна программы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

- дефицит программ данного вида в Самарской области
- дистанционные образовательные технологии реализуются в основном с применением информационно телекоммуникационных сетей на расстоянии, при применении взаимодействия обучающегося с педагогом.
- программа направлена на создание условий для гармоничного развития личности ребёнка;
- ознакомление с основами шахматного искусства, изучение элементов шахматных партий и применение полученных знаний на практике способствует развитию личности ребёнка;
- обучающиеся становятся более самостоятельными, учатся анализировать и оценивать свою работу, реализуют свое право на выбор;
- программа способствует формированию социальных и коммуникативных навыков, расширяет возможности общения.

Программа учитывает психологические и возрастные особенности детей указанной возрастной категории, в т. ч. детей с ОВЗ (ограниченными возможностями здоровья) и детей-инвалидов; предполагает вариативность объяснения учебного материала и практических заданий.

Отличительная особенность программы – универсальность:

- возможность ее реализации в очной и в заочной форме с использованием технологий дистанционного обучения;

Особенности организации образовательного процесса. Процесс дистанционного обучения обучающихся заключается в комплексном освоении теоретического и практического материала. Для более глубокого усвоения теоретической части проводятся практические занятия, соревнования, индивидуальное изучение материалов. Таким образом, программа предусматривает 3 основные формы занятий:

- комплексное занятие,
- практическое занятие,
- участие в турнирах.

Приоритеты данной программы направлены на реализацию таких компонентов национальных проектов как:

- охват дополнительным образованием с использованием персонифицированного финансирования дополнительного образования, в общем числе детей и молодежи в возрасте до 18 лет, охваченных образовательными программами дополнительного образования;
- обеспечение доступности качественного образования, соответствующего требованиям инновационного социально ориентированного развития Самарской области;

Цель программы: создание условий для развития интеллектуально-творческой, одаренной личности через занятия шахматами.

Задачи.

Обучающие:

- Познакомить с историей шахмат;
- Обучить правилам игры;
- Дать обучающимся теоретические знания по шахматной игре в мире, России, Самарской области, ознакомление с правилами проведения соревнований и правилами турнирного поведения.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- Способствовать формированию выдержки, критического отношения к себе и к сопернику;
- Сформировать навыки запоминания;
- Вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- Привить бережное отношение к окружающим, стремление к развитию личностных качеств;
- Прививать навыки самодисциплины;
- Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Уровень программы – ознакомительный. Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы

В шахматное объединение принимаются обучающиеся 8– 18 лет. Недельная нагрузка по программе 3.5 часа, в год - 126 часов. Два занятия в неделю по 1.75 часа (80 мин.) Учебная группа состоит из 10-15 обучающихся.

Учебно-тематический материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Программа состоит из **4 модулей:**

Модуль 1 « Ознакомление» (31.5 часа)

Модуль 2 « Основы игры» (31.5 часа)

Модуль 3 «Игровой уровень» (31.5 часа)

Модуль 4 « Совершенствование» (31.5 часа)

Обучение осуществляется на основе **общих методических принципов:**

□ **принцип развивающей** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

□ **принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

□ **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

□ **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

□ **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

С учетом закономерностей и условий протекания образовательного процесса в дистанционном обучении, список вышеперечисленных принципов **пополняется принципами дистанционного обучения:**

- **принцип добровольности:**

- **принцип интерактивности**, выражающийся в возможности постоянных контактов всех участников учебного процесса с помощью специализированной информационно-образовательной среды (электронная почта, чат, занятия в режиме «on-line»);

- **принцип стартовых знаний** - эффективное обучение в системе дистанционного образования требует определенного набора знаний, умений, навыков, например, навыки обращения с компьютером;

- **принцип педагогической целесообразности** - оптимальное соотношение различных средств новых информационных технологий, технологии должны быть адекватны моделям дистанционного образования;

- **принцип адаптивности**, позволяющий использовать учебные материалы нового поколения, содержащие цифровые образовательные ресурсы, в конкретных условиях учебного процесса, что способствует сочетанию разных дидактических моделей проведения занятий с применением сетевых средств обучения;

- **принцип гибкости**, дающий возможность участникам учебного процесса работать в необходимом для них темпе и в удобное для себя время.

Форма реализации программы: дистанционная.

В дистанционном обучении по программе используются следующие формы дистанционных технологий:

- видео- и аудио-занятия, беседы, мастер-классы
- тесты, викторины по изученным теоретическим темам;
- адресные дистанционные консультации.

В дистанционные обучения по программе используются следующие платформы и сервисы: ZOOM, Skype, Viber, ВК.

С начала обучения создается группа, через которую ежедневно происходит обмен информацией, даются задания и присылаются ответы, проводятся индивидуальные консультации по телефону, индивидуальные занятия по видеосвязи в ZOOM, Skype, Viber, ВК.

Основные формы и средства обучения:

Обучение осуществляется на основе электронных источников информации. По каждому разделу программы педагог разрабатывает электронные учебные материалы, что позволяет педагогу оперативно обновлять материалы, использовать сетевые возможности для обеспечения обучающихся той информацией, которая необходима им в процессе обучения.

Для каждого раздела программы **создаются мультимедийные пособия** в соответствии с поставленными целями и задачами. Мультимедиа презентации позволяют улучшить восприятие обучающимися учебного материала за счет повышения наглядности, использования элементов интерактивности.

Электронные учебные материалы состоят из:

- обучающей теоретической информации, выполненной в текстовом редакторе Microsoft Word, сопровождающейся иллюстративными материалами (фотографии, рисунки, диаграммы, таблицы), ссылками для получения дополнительной информации;
- электронной версии учебника или учебного пособия;
- обучающей информации в виде мультимедиа презентации;
- блока творческих заданий, направленных на самостоятельное применение усвоенных знаний при выполнении практических работ;

- методических указаний по выполнению творческой работы (проекта) с вариантами подобных заданий.

Формы организации дистанционных занятий

- Чат-занятия — учебные занятия, осуществляемые с использованием чат-технологий. Чат-занятия проводятся синхронно (в режиме реального времени), все участники имеют одновременный доступ к чату.
- Веб-занятия — дистанционные занятия, проводимые с помощью средств телекоммуникаций и других возможностей сети Интернет.
- Вебинары – это онлайн-беседы, практикумы. В назначенное время участники вебинара проходят по указанной ссылке и получают возможность в режиме реального времени слушать педагога, общаться, задавать вопросы.
- Видеолекции - записанные в видео-формате лекции, мастер-классы педагога, доступные для учащихся в любое время обучения.

Реализации дистанционных занятий осуществляется с использованием кейс-технологий, интернет-технологий.

Кейс – технология заключается в комплектовании учебно-методических материалов (текстовые, аудиовизуальные и мультимедийные) в папку (кейс) и рассылка их учащимся для самостоятельного изучения, с консультированием у педагога.

Интернет-технологии, основанные на сети Интернет, применяются для обеспечения обучающихся учебно-методическими материалами и для интерактивного взаимодействия между педагогом и обучающимися.

Обучающиеся получают электронное учебные материалы, знакомятся с информацией, выполняют задания, предложенные в методических рекомендациях.

Выполненные задания обучающиеся пересылают педагогу по электронной почте (творческая работа фотографируется или сканируется, пересылается в формате JPG), либо анализируются в процессе on-line общения в группе ВКонтакте.

Для обеспечения учебного диалога в дистанционном обучении используются следующие коммуникационные технологии:

- on-line технологии - обеспечивают обмен информацией в режиме реального времени: позволяют вести диалог в режиме реального времени (on-line);
- chat позволяет осуществлять обмен текстовыми сообщениями через Интернет в реальном времени;
- off-line технологии - основное преимущество off-line технологий состоит в том, что они менее требовательны к ресурсам компьютера и пропускной способности линий связи. При использовании off-line технологий полученные сообщения сохраняются на компьютере адресата. Пользователь может просмотреть их с помощью специальных программ в удобное для него время;
- электронная почта - позволяет обучающемуся списываться с педагогом, задавая вопросы и получая ответы, обсуждая текущие проблемы и организационные моменты;
- телефонная связь.

Принципы коммуникаций между педагогом и обучающимся:

- самообразование - предполагает мотивацию учащегося в отношении собственного обучения, а также определенный уровень самоорганизации личности;
- “Один к одному” - педагог и обучающийся периодически общаются один на один, что напоминает по форме индивидуальную консультацию;
- “Один ко многим” - педагог, в соответствии с заранее составленным графиком, работает сразу со многими обучающимися;
- “Многие ко многим” - возможно одновременное общение множества обучающихся, обменивающихся между собой опытом и впечатлениями.

Формы диагностики знаний, умений, компетенций, развиваемых в процессе освоения игры в шахматы:

- контрольные упражнения;
- тестирование;
- творческие выступления;
- игры, блиц-турниры;
- выполнение заданий соревновательного характера;
- оценка уровня результатов деятельности (знание, представление, деятельность по распространению шахматного движения);
- диагностическое исследование: сформированность логических, коммуникативных, регулятивных и др. универсальных учебных действий;
- защита творческих, проектных работ.

Педагогический контроль.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, индивидуальных опросов, наблюдений.

- **текущий контроль** (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- **промежуточный контроль** проводится один раз в полугодие в форме фронтальных и индивидуальных опросов;
- **итоговая аттестация**, проводится в конце учебного года, в форме тестирования, выполнению тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

Формы и методы реализации программы:

- дистанционные занятия;
- индивидуальные занятия;
- игровая деятельность;
- конкурсы решения задач и этюдов;
- турнирная практика;
- разбор партий;
- работа с компьютером;
- работа в сети Интернет.

Средства реализации программы:

- учебно-тематические планы;
- методические указания и методическое обеспечение программы;
- сборники задач;
- шахматная литература;
- лицензионное программное обеспечение;
- компьютерное и периферийное оборудование;
- электронные учебные материалы;
- аудио-видеоматериалы.

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

- *определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов:

Регулятивные:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
- проговаривать последовательность действий.
- учиться работать по предложенному педагогом плану.
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные:

- ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью педагога.
- добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные:

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- слушать и понимать речь других.
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в образовательном учреждении и следовать им.
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Ожидаемые результаты.

В конце года обучающийся:

должен знать:

- правила игры в шахматы;
- права и обязанности игрока;
- иметь представление о истории и происхождении шахмат;
- основные понятия о тактике и стратегии.

должен уметь:

- применять указанные знания на практике;
- концентрировать внимание, ценить время;
- осознавать свои ошибки и видеть ошибки соперников.
- играть в шахматы с удовольствием.

Учебный план

| № модуля | Название модуля | Количество часов | | |
|--------------|---------------------|------------------|--------|----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1. | «Ознакомление» | 31.5 | 5 | 26.5 |
| 2. | «Основы игры» | 31.5 | 6.5 | 25 |
| 3. | «Игровой уровень» | 31.5 | 2.5 | 29 |
| 4. | «Совершенствование» | 31.5 | 2.5 | 29 |
| ИТОГО | | 126 | 16.5 | 109.5 |

Учебно-тематический план.

| № п/п | Темы | Количество часов | | | Оборудование и дидактический материал | Форма контроля |
|---------------------------------|-----------------------------------|------------------|----------|-------------|--|------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | | |
| Модуль 1 «Ознакомление». | | | | | | |
| 1 | Шахматная доска. Правила игры. | 29.5 | 3 | 26.5 | Компьютерное и периферийное оборудование | Беседа, опрос |
| 2 | Шахматы – спорт, наука, искусство | 2 | 2 | - | Компьютерное и периферийное оборудование. Презентация. | Коллективная рефлексия |
| ИТОГО по 1 модулю | | 31.5 | 5 | 26.5 | | |
| Модуль 2 «Основы игры». | | | | | | |
| 3. | Начало партии - дебют. | 21.5 | 4.5 | 17 | Компьютерное и периферийное оборудование, электронные учебные материалы, аудио-видеоматериалы. | Тестирование |
| 4. | Миттельшпиль. | 10 | 2 | 8 | Компьютерное и периферийное | Тестирование |

| | | | | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|-------------|-------------|--------------|--|--|
| | | | | | оборудование, электронные учебные материалы, аудио- видеоматериалы. | |
| ИТОГО по 2 модулю | | 31.5 | 6.5 | 25 | | |
| Модуль 3 «Игровой уровень». | | | | | | |
| 5. | Эндшпиль. | 11.5 | 2.5 | 9 | Компьютерное и периферийное оборудование, электронные учебные материалы, аудио-видеоматериалы. | Тестирование |
| 6. | Игровые занятия | 20 | - | 20 | Компьютерное и периферийное оборудование, аудио-видеоматериалы. | Выполнение заданий соревновательного характера |
| ИТОГО по 3 модулю | | 31.5 | 2.5 | 29 | | |
| Модуль 4 «Совершенствование». | | | | | | |
| 7. | Конкурсы решения задач, этюдов | 21.5 | 0.5 | 21 | Практическая работа, самостоятельная работа. | Контрольные упражнения |
| 8. | Проектная деятельность | 10 | 2 | 8 | Представление проекта. | Защита проекта, коллективная рефлексия |
| ИТОГО по 4 модулю | | 31.5 | 2.5 | 29 | | |
| | ИТОГО по программе | 126 | 16.5 | 109.5 | | |

Содержание программы

Модуль 1 «Ознакомление» .

Цель: Познакомить обучающихся с игрой «шахматы»

Задачи:

- научить делать ходы каждой из фигур
- научить начальному положению фигур
- познакомить с историей возникновения шахмат и их развитием
- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;

1. Шахматная доска. Правила игры.

Теория:

Секреты шахматного поля. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – горизонталь. Шахматная дорожка – вертикаль. Шахматная дорожка – диагональ.

Практика:

Тренировка техники расчета вариантов, общие положения. Просмотр фрагмента обучающей игры «Шахматы в сказках» о шахматной доске и правильном её расположении перед игрой и решение заданий первого занятия. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски.

2. Шахматы – спорт, наука, искусство.

История возникновения шахмат. Различные системы проведения шахматных турниров. Этика поведения шахматиста во время игры.

Модуль 2 «Основы игры» .

Цель: Научить играть шахматную партию

Задачи:

- научить делать рокировку
- научить играть начало нескольких партий
- научить ставить мат всеми фигурами
- научить атаке и защите в шахматах
- способствовать логическому мышлению
- проводить элементарные комбинации;

- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;

3. Начало партии - дебют.

Теория:

Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит.

На занятиях по теории дебюта учащиеся знакомятся с правилами ведения игры в начале шахматной партии. Дебютная теория. Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность. Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии. Миниатюры. Проблема шахматного центра с точки зрения теории Стейница и гипермодернистов.

Практика:

а) Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Королевский гамбит. Гамбит Эванса. Защита Стейница в испанской партии. Защита Филидора.

б) Закрытые дебюты, ферзевый гамбит.

в) Защита Алехина - один из дебютов гипермодернизма.

Решение задач по тактике.

4. Миттельшпиль.

Теория:

Роль шахматных фигур в миттельшпиле. Мат на последней и предпоследней горизонталях. Атака и защита. Роль Коня в миттельшпиле. Роль Ладьи в миттельшпиле. Роль Ферзя в миттельшпиле. Роль Пешки в миттельшпиле.

Общие принципы игры в сложных окончаниях. Активность короля. Переход к типовым позициям как один из методов реализации перевеса.

Модуль 3 «Игровой уровень» .

Цель: Научить добиваться желаемого результата в партии

Задачи:

- выигрывать партии
- разбираться в игровом преимуществе
- перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- продумывать последовательность действий.
- учиться работать по разработанному плану.
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

5. Эндшпиль.

Теория:

Роль шахматных фигур в эндшпиле. Король и пешка против короля и пешки. Все виды простейших шахматных окончаний: пешечные, слоновые, коневые, ферзевые.

Практика. Эндшпильная техника.

Общие принципы игры в сложных окончаниях. Активность короля. Окончания с проходными пешками. Лучшее пешечное расположение. Ладейные окончания - общие принципы ведения борьбы. Ладья против пешки. Ладья с пешкой против ладьи.

Многопешечные ладейные окончания. Линейный мат. Мат королем и ферзем. Мат королем и ладьей. Правило квадрата. Проведение пешки в ферзя.

6. Игровые занятия.

Теория:

Постановка дебюта. Психологическая подготовка шахматиста. Разучивание шахматных приемов. Разбор партий учащихся. Метод игры человека и алгоритм игры компьютера. Сила и слабость играющих программ. Этика поведения во время партии.

Практика:

Участие в соревнованиях и турнирах.

Партии, сыгранные на турнирах, юный спортсмен обязан сначала проанализировать дома самостоятельно, а потом отчитаться перед тренером о проделанной работе.

Модуль 4 «Совершенствование» .

Цель: Развивать тактическое и стратегическое мышление

Задачи:

- участие в соревнованиях
- концентрировать внимание, ценить время;
- осознавать свои ошибки и видеть ошибки соперников.
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

7. Конкурсы решения задач, этюдов.

Теория:

Различные приемы шахматной борьбы на разных стадиях партии, решают шахматные задачи и этюды.

Практика:

Конкурс решения задач. Конкурс решения комбинаций. Двойной шах. Решение задач на тактику и мат в два хода с помощью двойного шаха. Мат по последней горизонтали. Спертый мат.

8. Проектная деятельность

Научно-исследовательский проект «Шахматы- это спорт или игра?»

Шахматы – это спорт? Шахматы – это игра? Шахматы – это наука? Шахматы – это искусство? Шахматы – жизнь в миниатюре.

Проект «Шахматы – верный путь к успеху»

Индийские истоки шахмат. Арабские преобразования. Шахматы на Руси. Верный путь к успеху.

Реализация дистанционного модуля программы предполагает наличие определенного дидактического обеспечения:

- Электронные учебные материалы
 - обучающая теоретическая информация, выполненная в текстовом редакторе Microsoft Word, сопровождаемая иллюстративными материалами (фотографии, рисунки, диаграммы, таблицы), ссылками для получения дополнительной информации;
 - электронные версии учебника или учебного пособия;
 - обучающая информация в виде мультимедиа презентации;
 - блок творческих заданий;
 - методические рекомендации для обучающихся по освоению учебного материала;
 - материал, содержащий ссылки на другие учебные материалы;
 - терминологические словари;
 - мультимедийные объекты: видео- и аудиофайлы, графические объекты;
 - иллюстративный материал;
 - энциклопедическая информация;
 - библиографические ссылки и др.;
- Учебные материалы на аудио и видео - кассетах;

Материально-техническая база при дистанционном занятии включает следующие составляющие:

- Каналы связи (желательно не ниже 512 Кбит/с на одного пользователя, для более комфортной связи рекомендуется 1 Мбит/с.)
- Компьютерное оборудование - могут использоваться практически любые достаточно современные компьютеры с установленной операционной системой, необходимым минимальным условием является наличие интернет-браузера и подключения к сети Интернет.
- Периферийное оборудование (веб-камера, принтер, сканер, цифровой фотоаппарат);
- Программное обеспечение (виртуальная обучающая среда Moodle):

- Информационные инструменты в соответствии с возрастом учащегося, программы общего назначения (текстовый редактор, редактор презентаций, графические редакторы и т.д.), специализированные программы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

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. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. 2000 г.
4. Уильям Гарет. Шахматы. Учитесь играть в самую популярную игру в мире. М. Терра. 1998 г.
5. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. 1990 г.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. 1968 г.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994г. по изданию Майзелис И. Шахматы. Основы теории М. Детгиз 1960.
8. Шахматы - школе. М. Педагогика. 1990 г.
9. Хенкин В. «Шахматы для начинающих» М.: «Астрель» 2002г.,
1.

Для педагога:

1. Карахал Ю.И. Шахматы – увлекательная игра. - М.: Знание, 1982.
2. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. - М.,: Физкультура и спорт, 1986.
3. Костьев А.Н. Уроки шахмат. - М.: Физкультура и спорт, 1994.

Для обучающихся:

1. Агафонов А.В. Шах и Мат. Задачи для начинающих. - Казань, Учебное издание. 1994.
2. Бретт Н. Как играть в шахматы – М.: Слово, 1999.
3. Волчок А.С. Самоучитель тренажер шахматиста. - Николаев: Мысль, 1991.
4. Горенштейн Р.Я. Подарок юному шахматисту. – М.: Синтез, 1994.
5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения – М. Педагогика, 2001г.
6. Зак В. Я играю в шахматы – М., Детская литература, 2002г.

Интернет-ресурсы:

Группы дистанционного обучения СП ДЮСШ ГБОУ СОШ с. Пестровка в соц.сети ВКонтакте https://vk.com/club195_594072 и https://vk.com/club195_593983

Группы дистанционного обучения (шахматы) СП ДЮСШ ГБОУ СОШ с. Пестровка в соц.сети ВКонтакте <https://vk.com/club198092196>

И.Сухин «Шахматы для самых маленьких»

<http://www.litmir.net/br/?b=95780&p=25><http://www.litmir.net/br/?b=95780&p=25>

Картинки «Учим ребенка правилам игры в шахматы»

<http://isoveti.ru/raznoe/uchim-rebenka-pravilam-igry-v-shahmaty.html><http://isoveti.ru/raznoe/uchim-rebenka-pravilam-igry-v-shahmaty.html> Фон титульного слайда

http://www.podgotovka.ru/images/14539_0901svGF2nVrzVKa.jpghttp://www.podgotovka.ru/images/14539_0901svGF2nVrzVKa.jpg

Картинки <http://www.picgifs.com/search/?q=chess&c=all&p=7><http://www.picgifs.com/search/?q=chess>

Для организации электронного и дистанционного обучения используются специальные шахматные программы

- Chessbase;
- ChessAssistant;
- <http://chessplanet.ru>
- программа «Шахматная планета».
- Тактика для начинающих;
- Большое шахматное путешествие;
- Практикум по Эндшпилю и другие программы.
- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
- Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
- Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
- Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess>.