

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«Дом юношеского технического творчества Челябинской области»

Обособленное подразделение  
детский технопарк "Кванториум" г. Магнитогорск

**«ПРИНЯТО»**

На заседании педагогического совета  
ГБУ ДО «ДЮТТ»  
Протокол № 1 от 28 августа 2020 г.

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Зам. директора ГБУ ДО «ДЮТТ»  
Полушкин Д.П.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**«КвантоШахматы»**

Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Срок реализации: 72 ч.

Автор-составитель: Кильмухаметова Земфира Габдулловна  
Педагог дополнительного образования

Магнитогорск  
2020

## СОДЕРЖАНИЕ

1.Пояснительная записка .....	3
2.Календарный учебный график .....	8
3.Учебно-тематический план .....	8
4. Содержание программы.....	9
5. Процедуры и формы выявления образовательного результата .....	14
6. Методическое обеспечение программы .....	14
7. Материально-техническое обеспечение программы.....	14
8. Кадровое обеспечение программы .....	15
9. Информационное обеспечение программы.....	15

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Квантошахматы» является комбинированной в плане направленностей дополнительного образования: физкультурно-спортивной и технической – и разработана для реализации в детском технопарке «Квантум», направление – «Шахматы».

Программа разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013 - 2020 годы (постановление Правительства РФ от 15.04.2014 N 295 (ред. от 27.04.2016));
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196;
- СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденный постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41, где установлены требования к организации образовательного процесса.

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особое значение приобретает способность человека быстро и грамотно разбираться в бесконечных потоках информации, умение анализировать её и делать правильные выводы. Важную роль в формировании логического и системного мышления человека играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, развивает умение концентрировать внимание на решение конкретных задач в условиях ограниченного времени. Обучение игре в шахматы позволяет наиболее полно использовать развивающий и творческий потенциал, заложенный в детях. Основным моментом занятия становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выявляют закономерности. Шахматы положительно влияют на

совершенствование у детей таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы управления поведением. Способствуют расширению круга общения, учат уважать соперника и видеть в нём друга, прислушиваться к мнению окружающих и выражать своё видение той или иной проблемы.

**Цель программы:** создание условий для самореализации и самоутверждения личности ребёнка посредством обучения шахматной игре и повышения спортивного мастерства.

Для реализации цели программы необходимо решить определенные задачи:

*Обучающие:*

1. Популяризация и пропаганда занятий шахматами среди детей и подростков.

2. Овладение основами техники, тактики и стратегии игры в шахматы.

*Развивающие:*

3. Формирование устойчивой мотивации на повышение спортивного мастерства, достижение высоких результатов в соревнованиях различного уровня.

4. Развитие внимания, памяти, логического мышления.

*Воспитательные:*

5. Формирование самостоятельности и уверенности в собственных силах.

6. Воспитание у учащихся трудолюбия, инициативы и ответственности.

Для реализации принципов обучения игры в шахматы необходим правильный подбор и использование элементов педагогических технологий, таких как:

- игровая технология, которая позволяет активно включать каждого учащегося в деятельность, улучшает его позиции в коллективе, создает доверительные отношения;

- технология управления познавательным процессом, в основе которой лежит четкая дозировка учебного материала, его постепенное усвоение, поэтапный контроль и оценивание;

- групповой способ обучения: учебная группа делится на подгруппы для решения конкретных задач, задания выполняются таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося;

- технология программного обучения, непосредственно линейное обучение - последовательно сменяющиеся небольшие блоки информации с контрольными заданиями;

- здоровьесберегающие технологии, ориентированные на возраст учащихся с учётом вида деятельности, что позволяет поддерживать и беречь здоровье юных шахматистов.

Данная программа является модифицированной, так как в ее основе программа подготовки юных шахматистов, составленная заслуженным тренером Российской Федерации, мастером спорта В. Голенищевым, и труды научного сотрудника Института теории образования и педагогики РАО, члена Союза писателей, преподавателя шахмат в московской мини-школе «Знайка-М», автора многих книг по педагогике, кандидата в мастера спорта по шахматам И.Г.Сухина. Отличительной особенностью и новизной данной программы является то, что в её содержание дополнительно были введены разнообразные обучающие игры, дополнительные наглядные пособия и тесты. Педагогическая целесообразность заключается в модели организации образовательного процесса, включающей разные ступени обучения.

### **Ожидаемые результаты обучения**

К концу обучения учащийся должен обладать определенными знаниями и умениями, которые включают в себя:

Знания: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры, обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур, ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

Умения: Ориентироваться на шахматной доске, играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса, правильно помещать шахматную доску между партнерами, правильно расставлять фигуры перед игрой, различать горизонталь, вертикаль, диагональ, рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход, записывать шахматную партию, матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.

При этом из всего обилия шахматного материала в содержание программы отобран не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие учебный материал.

Воспитательная деятельность реализуется также через традиционные мероприятия Детского технопарка «Кванториум» и участие в плановых мероприятиях.

### **Личностные результаты освоения программы:**

- 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 результаты освоения программы:**

##### *Регулятивные универсальные учебные действия:*

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;
- соотнесение целей с возможностями;
- определение временных рамок;
- определение шагов решения задачи;
- видение итогового результата;
- распределение функций между участниками группы;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

##### *Познавательные универсальные учебные действия:*

- умение задавать вопросы;
- умение получать помощь;
- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами;

– умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

– построение логической цепи рассуждений.

*Коммуникативные универсальные учебные действия:*

– умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании);

– способность принять другую точку зрения, отличную от своей;

– способность работать в команде;

– выслушивание собеседника и ведение диалога.

*Предметные результаты освоения программы:*

– знание шахматных терминов и шахматного кодекса;

– навыки игры каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;

– умение ставить мат разными фигурами, в разных позициях;

– умение решать задачи на мат в несколько ходов;

– умение записывать шахматную партию;

– умение проводить комбинации, применять тактические приемы.

– развитое восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

### **Soft компетенции:**

1. Умение решать проблемы
2. Критическое и логическое мышление
3. Умение работать в паре и команде
4. Самоорганизация
5. Умение работать с информацией
6. Умение слушать
7. Умение договариваться
8. Чувство ответственности
9. Стремление к достижениям
10. Уверенность в себе
11. Контактность
12. Сочувствие и сопереживание
13. Инициативность

**Hard компетенции:** технические познания игры и соревнований; создание и проигрывание различных шахматных партий и ходов.

## **2. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Режим организации занятий по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «КвантоШахматы» определяется календарным учебном графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПиН к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014 (СанПиН 2.4.43172 -14, пункт 8.3, приложение №3)

Программа является краткосрочной, учащиеся получают знания элементарной грамотности шахматной игры. Срок реализации - 36 часов. Прием на обучение по программе осуществляется на общедоступной основе. Комплектование групп идёт по принципу добровольности.

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий	Дата начала занятий	Дата окончания занятий
1 год	36	72	1 раз в неделю по 2 часа	01.09.2019	31.05.2020

Занятия проводятся по 2 учебных часа. Продолжительность одного занятия составляет 45 минут, 10 минут перерыв.

Программа ориентирована на детей в возрасте 7-17 лет.

Количество детей в группе 10-12 человек.

Форма организации занятия: групповое и индивидуально-групповое.

**Методы, приемы и технологии:** рассказ, дискуссия, обсуждение, постановка и решение проблемы, побуждение к сравнению и аналогии, сопоставление и обобщение, решение кейс-заданий, участие в соревнованиях.

**Формы подведения итогов обучения** - шахматный турнир.

## **3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

№	Разделы программы	Итого (час.)
I.	<b>Кейс. Шахматная азбука</b>	4
1.1.	Вводное занятие. Знакомство с детским технопарком «КвантоСити». Техника безопасности на занятиях.	
1.2.	Основные шахматные правила. Знакомство с шахматной доской.	2
1.2.	Правильность расположения доски. Правила поведения во время игры.	2
II.	<b>Кейс. Шахматные фигуры</b>	4
2.1.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Начальное положение фигур.	2
2.2.	Горизонтальные и вертикальные линии. Диагональ.	2
III	<b>Кейс. Ходы и взятие фигур</b>	24
3.1.	Ход и взятие пешкой.	4
3.2.	Ход и взятие ладьей.	4

3.3.	Ход слона.	2
3.4.	Однопольные и разнопольные слоны	2
3.5.	Ход и взятие ферзём.	2
3.6.	Ферзь против ладьи, слона	2
3.7.	Ход и взятие конём.	2
3.8.	Конь против ферзя, ладьи и слона	2
3.9.	Ход и взятие королём.	2
3.10.	Король против других фигур	2
<b>IV.</b>	<b>Кейс. Цель шахматной партии</b>	<b>12</b>
4.1.	Понятия шах, мат, пат.	4
4.2.	Рокировка.	2
4.3.	Правило рокировки	2
4.4.	Длинная и короткая рокировка.	2
4.5.	Правила рокировки.	2
<b>V.</b>	<b>Кейс Техника матования</b>	<b>8</b>
5.1.	Две ладьи против короля.	2
5.2.	Ферзь и ладья против короля	2
5.3.	Ферзь и король против короля	2
5.4.	Ладья и король против короля	2
<b>VI.</b>	<b>Кейс Игра всеми фигурами из начального положения</b>	<b>10</b>
6.1.	Шахматная партия.	6
6.2.	Демонстрация коротких партий.	4
<b>VII</b>	<b>Шахматный турнир</b>	<b>10</b>
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>

#### **4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

##### **Кейс I. Шахматная азбука**

Тема 1.1. Вводное занятие. Знакомство с детским технопарком «Кванториум». Техника безопасности на занятиях. Основные шахматные правила. Знакомство с шахматной доской.

*Содержание:* Основные шахматные правила. Знакомство с шахматной доской. Правильность расположения доски по отношению к партнерам. Правила поведения во время игры. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Форма шахматной доски. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ.

Тема 1.2. Правильность расположения доски. Правила поведения во время игры.

*Содержание:* Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль». Дидактическое задание «Диагональ».

### **Кейс II. Шахматные фигуры**

Тема 2.1. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Начальное положение фигур.

*Содержание:* Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Ценность фигур. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».

Тема 2.2. Горизонтальные и вертикальные линии. Диагональ.

*Содержание:* Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет».

### **Кейс III. Ходы и взятие фигур**

Тема 3.1. Ход и взятие пешкой.

*Содержание:* Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход и взятие пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».

Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 3.2. Ход и взятие ладьей.

*Содержание:* Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьей.

Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».

Тема 3.3. Ход слона.

*Содержание:* Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

#### Тема 3.4. Однопольные и разнопольные слоны.

*Содержание:* Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».

#### Тема 3.5. Ход и взятие ферзём.

*Содержание:* Место ферзя в начальном положении. Ход и взятие ферзя. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

#### Тема 3.6. Ферзь против ладьи, слона

*Содержание:* Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

#### Тема 3.7. Ход и взятие конём.

*Содержание:* Место коня в начальном положении. Ход и взятие коня. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

#### Тема 3.8. Конь против ферзя, ладьи и слона.

*Содержание:* «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

### Тема 3.9. Ход и взятие королём.

*Содержание:* Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

### Тема 3.10. Король против других фигур

*Содержание:* Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».

## Кейс IV. Цель шахматной партии

### Тема 4.1. Понятия шах, мат, пат

*Содержание:* Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Поставь шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».

### Тема 4.2. Рокировка.

*Содержание:* Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).

### Тема 4.3. Правило рокировки

*Содержание:* Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Мат в один ход». Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».

Тема 4.4. Длинная и короткая рокировка.

*Содержание:* Дидактическое задание «Рокировка». Безопасное положение короля.

Тема 4.5. Правила рокировки.

*Содержание:* Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируются?».

## **Кейс V. Техника матования**

Тема 5.1. Две ладьи против короля.

*Содержание:* Дидактические задания «Шах или мат», «Мат в 1 ход», «На крайнюю линию», «Ограниченный король», «Мат в 2 хода». Игровая практика.

Тема 5.2. Ферзь и ладья против короля.

*Содержание:* Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в 1 ход», «На крайнюю линию», «Ограниченный король», «Мат в 2 хода». Игровая практика.

Тема 5.3. Ферзь и король против короля.

*Содержание:* Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в 1 ход», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в 2 хода». Игровая практика.

Тема 5.4. Ладья и король против короля.

*Содержание:* Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в 1 ход», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в 2 хода». Игровая практика. Повторение пройденного материала.

## **Кейс VI. Игра всеми фигурами из начального положения**

Тема 6.1. Шахматная партия.

*Содержание:* Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Игра всеми фигурами из начального положения.

Тема 6.1. Демонстрация коротких партий.

*Содержание:* Знакомство с тактическими приемами. Повторение пройденного материала.

## **VII. Игровая практика. Шахматный турнир.**

*Содержание:* Шахматные турниры.

### **5. ПРОЦЕДУРЫ И ФОРМЫ ВЫЯВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО РЕЗУЛЬТАТА**

Текущий контроль за усвоением материала осуществляется в ходе учебного процесса, на каждом этапе работы на аудиторных занятиях:

- теоретические знания (устные опросы, тесты, чтение шахматных партий, кроссворды и т.д.);
- практические навыки.

Оценка результатов деятельности производится по трём уровням: «высокий» уровень игры; «средний» уровень игры; «низкий» уровень игры.

Результатом усвоения обучающимися программы по каждому уровню является устойчивый интерес к занятиям в области шахмат.

**Контроль за реализацией** данной программы проходит в виде игрового турнира.

### **6. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Методическое обеспечение направлено на повышение мотивации интереса к шахматной игре и проводится в игровой форме, на получение новых знаний и в дальнейшем их расширение и закрепление.

*Форма занятия:* Занятие - игра. Учебное занятие.

*Методы и приемы:* Рассказ, объяснение, иллюстрация, демонстрация, работа с книгой, демонстрация, временная работа в группе. Перевод игры на более сложный творческий уровень. Творческие задания, тематические упражнения, практическая деятельность. Создание ситуации успеха, поощрение и порицание, наблюдение, устный и письменный опрос, контрольные задания, тестирование, анализ.

*Форма подведения итогов:* Устный и письменный опрос. Для самостоятельного закрепления пройденного материала используются занимательные задания.

### **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Кабинет учебный или лекторий

Шахматный стол – 5 шт.,

стул ученический – 10 шт.,

доска маркерная – 1 шт.,

шкаф для хранения шахматного инвентаря - 1 шт.,

стол учительский – 1 шт.,

стул учительский – 1 шт.,

интерактивный дисплей – 1 шт.,  
ноутбук – 1 шт.,  
комплект шахмат - 5 шт.;  
часы шахматные -5 шт.  
маркеры разноцветные

## **8. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

Согласно профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование по направлению деятельности или курсы переподготовки, обладающий ИКТ-компетенцией.

## **9. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:** **Печатные ресурсы**

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А., «Путешествие в шахматное королевство», М.: Физкультура и спорт, 1988.
2. Владимиров Я.Г. «1000 шахматных загадок», М.: Астрель, 2004.
3. Ищенко С., «Учебник шахматной комбинации», М.: Русский шахматный дом, 2008.
4. Костров В., Рожков П., Решебник «1000 шахматных задач», М., Литера, 2001г.
5. Мульдияров В.И., «Шахматы мудрая игра», Ростов-на-Дону, Феникс, 2008.
6. Сухин И.Г. «Удивительные приключения в шахматной стране», М.: ПОМАТУР, 2000.
7. Березин В. «Азы шахмат», М.: Russian chess house, 2010
8. Журавлев Н., «Шахматы. Шаг за шагом», М.: Русский шахматный дом, 2012.
9. Капабланка Х.Р. «Учебник шахматной игры», М.: Терра-Спорт, 2001.
10. Владимиров Я.Г. «1000 шахматных загадок. 1 год обучения», М.: Астрель, 2004.

### **Электронные ресурсы**

<http://chessdeti.ru>

<http://progim.admsurgut.ru/library/chess/chesstest/>

<http://chessmotor.ru>

<http://chessplanet.ru>

<http://chessgames.ru>

<http://live.chess.com>