

Департамент образования города Москвы
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы
«Московский колледж управления, гостиничного бизнеса и информационных технологий
«Царицыно»

Принята на заседании
методического совета
колледжа

от «22» сентября 2016 г.
Протокол №1

Утверждаю

Директор колледжа
И.Н. Седова
«23» сентября 2016г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности

Шахматы

Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 15-18 лет
Срок реализации: 1 год
Количество часов по программе: 80 часов

Автор-составитель программы:
Арифиллин Ф.М., педагог дополнительного образования

Москва
2016

Пояснительная записка

Шахматы – древняя спортивная игра, развивающая стратегическое и комбинаторное мышление. В современном мире шахматы – это уважаемый вид спорта, по популярности занимающий прочное место на олимпе интеллектуальных игр. Кружок «Белая ладья» направляет свои усилия на популяризацию шахмат, помощь обучающимся в изучении языка шахматных нотаций, развитии шахматного зрения.

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа относится к *физкультурно-спортивной* направленности.

Актуальность программы заключается в том, что она направлена на развитие у обучающихся стратегического и комбинаторного мышления, и также включает в себя развитие личностных качеств спортсмена, дает базовые теоретические знания, знакомит их с историей возникновения, особенностями шахмат, а также комплексами необходимых знаний в области шахматных навыков. Обучение направлено на развитие интереса к шахматному спорту, что дает возможность обучающимся участвовать в конкурсах и других мероприятиях.

Ожидаемые результаты

Будут знать	Будут уметь
<ul style="list-style-type: none">- историю игры и выдающихся игроков в шахматы;- правила игры, терминологию язык шахматных нотаций;- приемы и ключевые позиции при игре в шахматы.	<ul style="list-style-type: none">- самостоятельно читать и записывать партии в нотациях;- решать шахматные задачи;- применять комбинаторные приемы для решения поставленных игровых задач.