

**Аннотация**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**«Шахматенок» 2 года обучения**

Рабочая программа 2-го года обучения направлена на эффективное и успешное освоение программы через *формирование умения решать комбинации на различные темы*.

Во время процесса обучения используются компьютерные образовательные шахматные программы: «Шахматная тактика» и «Шахматная школа для начинающих».

Выполнение заданий на компьютере не превышает допустимых норм, согласно нормам СанПиНа:

- в возрасте 7-10 лет – 15 минут;
- в возрасте 11-14 лет – 20 минут.

На 2-ом году обучения учащиеся тренируют технику расчета, осваивают новые темы шахматной тактики и технические приёмы в эндшпиле.

**Задачи:**

***Обучающие:***

- познакомить учащихся с историей происхождения шахмат;
- ознакомить с новыми темами тактики шахматной игры;
- *ознакомить с техническими приёмами в эндшпиле;*
- *обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы.*

***Развивающие:***

- развивать память, фантазию, усидчивость, логическое и аналитическое мышление, внимательность;
- развить у учащихся умение применять основные тактические приёмы;
- развивать способность самостоятельно анализировать и делать выводы;
- содействовать развитию творческой активности учеников;
- развивать волевые качества личности.

***Воспитательные:***

- воспитывать у учащихся правила турнирного поведения;
- сформировать культуру поведения во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость и трудолюбие.

**Планируемые результаты**

***Личностные результаты:***

- достойно принять поражение или победу;
- знать правила поведения во время игры;
- в помещении и на улице;
- правила техники безопасности;
- правила поведения во время игры;
- уметь владеть собой;
- взаимодействовать в команде;
- уважительно относиться к сопернику по игре.

***Метапредметные результаты:***

- развитие внимания;
- памяти;
- логического и аналитического мышления;
- фантазии;
- усидчивости;
- способности анализировать и делать выводы;
- творческой активности учеников;
- волевых качеств личности.

***Предметные:***

- решать комбинации на различные темы (коневые комбинации, пешечные комбинации, тяжёло-фигурные комбинации, комбинации с сочетанием идей и др.);
- играть шахматную партию с записью и часами;
- знать как проводить атаку на короля?;
- простейшие технические приёмы в эндшпиле (пешечном, знать борьбу ферзя против пешки);
- уметь играть партии в «Шведки» (игра 2 на 2);
- ставить мат в 2 хода разными фигурами.