

ŠACHMATŲ MEISTRIŠKUMO UGDYMO PROGRAMA

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Programos paskirtis – užtikrinti ugdymo kokybę, teigiamą poveikį vaikams, tobulinti pasirinkto žaidimo veiksmus, taikant įvairius mokymo metodus.
2. Programos trukmė - 5 metai.
3. Meistriškumo ugdymo grupė sudaroma atsižvelgiant į mokinių poreikius bei gebėjimus, fizinio ir psichinio vystymosi ypatumus, rekomenduojamą amžių, pasirengimo rodiklių kaitą, sporto šakos specifiką ir rekomendacijas.
4. Mokinių skaičius grupėje – nuo 10 iki 6.
5. Programos įgyvendinimui taikomos priemonės, įranga ir ugdymo bazė:
 - 5.1. ugdymo patalpa (klasė) atitinkanti higienos normas ir inventorių pritaikyta teoriniam ir praktiniam mokinių mokymui (si) bei varžybų organizavimui.
 - 5.2. teoriniam mokymui (si) turėti kompiuterį, vaizdo projektorių, garso ir vaizdo įrašymo įrangą, interneto prieigą.

II. PROGRAMOS TIKSLAS, UŽDAVINIAI

6. Programos tikslas – lavinti ir tobulinti ugdytinių šachmatų žaidimo supratimo savybes, gilinti technikos ir žaidimo taktikos, teorines ir praktines žinias, suteikti bendrųjų ir dalykinių sporto žaidimo kompetencijų.
7. Programos uždaviniai:
 - 7.1. mokyti specialiųjų žaidimo taisyklių ir jas pritaikyti praktikoje;
 - 7.2. tobulinti šachmatų teorijos žinias ir techniką;
 - 7.3. visapusiškai ugdyti žaidybines ypatybes, akcentuojant bendrosios atminties, koncentracijos ugdymui;
 - 7.4. žaidimo įgūdžių mokymas ir tobulinimas;
 - 7.5. teorinių žinių kaupimas ir intelekto savybių ugdymas;
 - 7.6. šachmatų teorijos ir technikos mokymas bei tobulinimas.
 - 7.7. puoselėti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, ugdyti savigarbą, pagarbą kitam asmeniui.

III. PROGRAMOS APIMTIS IR PASKIRTIS

8. Atsižvelgiant į ugdymo metus ir pasirengimą, numatoma minimali ir maksimali kontaktinių akademinį valandų apimtis per savaitę ir vienerius ugdymo (si) metus:

Ugdymo (si) metai	Minimalus kontaktinių akademinį valandų skaičius		Maksimalus kontaktinių akademinį valandų skaičius	
	Per savaitę	Per metus	Per savaitę	Per metus
1	8	304	12	456
2	9	342	12	456
3	10	380	14	532

4	11	418	16	608
5	12	456	18	684

9. Programoje numatomas įvairioms sportinio rengimo rūšims, varžybų veiklos bei pasirengimo rodiklių kontrolei skiriamas laikas per ugdymo (si) metus:

Rengimo rūšys ir varžybų veikla	Ugdymo metai									
	1		2		3		4		5	
	Valandos									
	Min	Max	Min	Max	Min	Max	Min	Max	Min	Max
Teorinis	78	102	82	102	92	116	88	132	102	144
Techninis	70	92	84	92	88	138	110	168	92	188
Taktinis	44	80	46	80	54	86	60	92	80	92
Intelektinis	38	68	44	68	52	86	60	90	68	92
Žaidybinis parengimas	54	84	60	84	66	70	62	86	84	128
Varžybų veikla	20	30	26	30	28	36	38	40	30	40
Iš viso:	304	456	342	456	380	532	418	608	456	684

10. Programos paskirtis – visapusiškas žaidybinių ypatybių ugdymas, prioritetą teikiant bendrosios atminties, koncentracijos ugdymui. Šachmatų technikos veiksnių ir taisyklių, kombinacijų mokymas ir tobulinimas. Pedagoginės kontrolės duomenys: fizinių ypatybių išvystymo, dėmesio koncentracijos, sportinės motyvacijos supratimas.

IV. ŠACHMATŲ ŽAIDIMO TEORIJS DALYKO NUOSTATOS

11. Šachmatų žaidimo teorija – programos branduolio dalykas.

12. Šachmatų žaidimo teorijos paskirtis – lavinti ir gilinti šachmatų žaidimo teorines žinias.

13. Šachmatų žaidimo teorijos uždaviniai:

13.1. suteikti žinių apie šachmatų žaidimo partijos pradžios, vidurio žaidimo ir baigmių teoriją;

13.2. supažindinti su šachmatų technikos veiksmais ir taktika;

13.3. padėti pažinti save, formuoti gebėjimą bendrauti, atsakomybę už siekiamus rezultatus;

13.4. suvokti šachmatų žaidimo taisykles;

14. Teorinį pasirengimą lemia trenerio vedamų pratybų kokybė ir mokinio savišvieta.

15. Šachmatų žaidimo teorijos dalyko turinys nulemia programą įvykdžiusių mokinių gebėjimus ir pasiekimus:

ŠACHMATŲ ŽAIDIMO TEORIJA		
Žaidimo istorija		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Šachmatų žaidimo kilmė ir raida. Socialinė šachmatų žaidimo reikšmė. Socialinės šachmatų žaidimo funkcijos.	Žinos šachmatų žaidimo kilmę ir raidą. Žinos socialinę šachmatų žaidimo reikšmę. Žinos socialines šachmatų žaidimo funkcijas.	Pažinimo, asmeninė, socialinė.
Žaidimo atlikimo technika ir taktika		

Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Žaidimo technika. Žaidimo taktika.	Žinos apie šachmatų žaidimo pagrindinius technikos ir taktikos veiksmus bei jų taikymą.	Asmeninė, mokėjimo mokytis.
Asmenybės ugdymas		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Žaidėjų santykiai. Garbingo žaidimo principai. Dorovinių asmenybės savybių ugdymas lavinantis ir rungtyniaujant.	Gebės pažinti save, bendrauti ir bendradarbiauti, suvoks bendros veiklos ir siekiamų tikslų atsakomybę. Gebės garbingai elgtis per pratybas ir varžybas.	Pažinimo, asmeninė, socialinė, iniciatyvumo ir kūrybingumo.
Žaidimo taisyklės		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Supaprastintos šachmatų žaidimo taisyklės. Varžybų organizavimo pagrindai.	Žinos pasirinkto žaidimo pagrindines taisykles.	Pažinimo, asmeninė.
Fizinio ir protinio darbingumo priemonės		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Miegas, darbo ir poilsio ritmas, grūdinimas.	Žinos dienos mitybos, darbo ir poilsio režimo principus. Suvoks šachmatų klasikinius veiksmus. Suvoks tipines pozicijas.	Socialinė, pažinimo, motyvacijos.

V. ŠACHMATŲ ŽAIDIMO PRAKTIKOS DALYKO NUOSTATOS

16. Šachmatų žaidimo praktika – pagrindinis mokymo dalykas.
17. Šachmatų žaidimo praktikos paskirtis – sukurti tikslingo žaidimo prielaidas.
18. Šachmatų žaidimo praktikos uždaviniai:
 - 18.1. visapusiškas žaidybinių ypatybių ugdymas, prioritetą teikiant bendrosios atminties koncentracijos ugdymui;
 - 18.2. žaidimo įgūdžių skiepijimas;
 - 18.3. fizinių ypatybių išvystymo, dėmesio koncentracijos, sportinės motyvacijos supratimas;
19. Pasirengimo lygis: uždavinių testai pagal reitingo lygius.
20. Šachmatų žaidimo praktikos turinys lemia programą įvykdžiusių mokinių gebėjimus ir pasiekimus.

ŠACHMATŲ ŽAIDIMO PRAKTIKA		
Žaidimo ypatybių ugdymas		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Žaidimo ypatybių ugdymas. Bendrosios atminties, koncentracijos ugdymas. Fizinių ypatybių vystymas. Žaidimo įgūdžių skiepijimas.	Gebės atlikti visus figūrų ėjimus. Sugebės koncentruoti dėmesį. Įgis fizines ypatybes. Gebės greitai veikti, keisti schemas.	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo.

Praktinės partijų analizės.	Gebės atlikti žaidimo kombinacijas.	
Technikos veiksmų mokymas		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Šachmatų technikos mokymas. Ėjimai figūromis, figūrų, pėstininkų kirtimai, užpuolimai, gynybos būdai, pozicijų žaidimas. „Pėstininkai prieš žirgą“; „Pėstininkai prieš rikį“; „Pėstininkai prieš bokštą“. Endšpilio, Mitelšpilio technikos atlikimas	Gebės taikyti technikos elementus, figūrų ėjimus. Gebės atlikti technikos elementus. Taikys Endšpilio, Mitelšpilio techniką	Asmeninė, techninė ir mokėjimo mokytis.
Taktinis rengimas		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Taktikos veiksmų mokymas. Loginio mąstymo mokymas.	Įsisavins taktinius veiksmus. Sugebės logiškai mąstyti.	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo

VI. VARŽYBŲ VEIKLOS NUOSTATOS

21. Žaidimo varžybų veiklos paskirtis – įvertinti išmuktų žaidimo technikos ir taktikos veiksmus.

22. Varžybų veiklos uždaviniai:

22.1. realizuoti išmuktus technikos veiksmus žaidžiant;

22.2. realizuoti išmuktus taktikos veiksmus žaidžiant;

22.3. įvertinti individualų varžybų veiklos efektyvumą;

22.4. Skatinti mokinius siekti užsibrėžto tikslo.

23.. Šachmatų žaidimo varžybų veiklos metodinės nuostatos:

23.1. 1-ųjų rengimo metų mokiniai turėtų sužaisti ne mažiau kaip 4 turnyrus, o 2-ųjų – 7 turnyrus, 3-ųjų – 10 turnyrų, 4-ųjų – 12 turnyrų, 5-ųjų – 15 turnyrų;

23.2. rengdamiesi pagrindinėms (kalendorinėms) varžyboms, 1-ųjų rengimo metų mokiniai turi sužaisti ne mažiau 2-3, 2-ųjų – 4-5, 3-ųjų – 6-8, 4-ųjų – 9-10, 5-ųjų 11-12 kontrolinių susitikimų;

23.3. varžybų veiklos technikos ir taktikos veiksmai turi būti tobulinami per pratybas, kartojami technikos veiksmai, taktiniai sumanymai.

24. Šachmatų žaidimo varžybų veiklos programos turinys lemia programą įvykdžiusių mokinių gebėjimus ir pasiekimus.

VARŽYBŲ VEIKLA		
Varžybų veiksmų įsisavinimas		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Taikyti varžybų veiksmus pratybose.	Demonstruos įgytas žinias praktinėje veikloje.	Komunikavimo, asmeninė.

Draugiški susitikimai		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Dalyvauti draugiškuose susitikimuose.	Taikys išmokus technikos ir taktikos elementus varžybų veikloje.	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo.
Kontroliniai susitikimai		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Nustatyti pasirengimo lygį ir koreguoti rengimo procesą.	Gebės vykdyti individualias užduotis.	Komunikavimo, asmeninė.
Pagrindinės (kalendorinės) varžybos		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Realizuoti savo pasirengimą dalyvaujant sporto mokyklos metiniame varžybų plane numatytose varžybose.	Suvoks varžybų veiklą lemiančių veiksnių poveikį. Gebės siekti numatyto tikslo.	Komunikavimo.
Turnyrai		
Veiklos kryptys	Esminiai gebėjimai	Įgytos kompetencijos
Dalyvauti turnyruose.	Gebės atsakingai atlikti nurodytas varžybų užduotis.	Asmeninė, iniciatyvumo ir kūrybingumo.

Suderinta: direktoriaus pavaduotoja ugdymui Irena Janulevičienė