

Управление общего образования администрации
Ртищевского муниципального района Саратовской области

Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Станция юных техников г. Ртищево Саратовской области»


(МУДО «СЮТ г. Ртищево»)

Принята

на заседании педагогического совета

МУДО «СЮТ г. Ртищево»

Протокол №4 от 29.05.2020 г.

Председатель  Т.С. Потапова

УТВЕРЖДАЮ

Директор

МУДО «СЮТ г. Ртищево»

 О.А. Абапова

Приказ №70-О от 29.05.2020г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

физкультурно – спортивной направленности

«Шахматное королевство»

Возраст обучающихся- 5-15 лет

Срок реализации- 1 год

Автор – составитель

программы:

Педагог дополнительного

образования

Титаренко Анатолий Николаевич

г. Ртищево, 2020 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая Программа «Шахматное королевство» разработана на основе следующих документов:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. 1726-р);
- Национального проекта «Образование», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 3 сентября 2018 г. № 10);
- Приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 № 09-3242 о направлении «Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Правил ПФДО (Приказ «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Саратовской области» от 21.05.2019г. №1077, п.51.);
- Устава МУДО «СЮТ г. Ртищево»

Программа имеет физкультурно-спортивную направленность.

Современная концепция развития дополнительного образования детей во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует и обучение игре в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим

интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё.

Шахматы - одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно.

Часто педагоги и родители задумываются, есть ли смысл учить малыша такой сложной игре до первого класса? Ответ на этот вопрос един – надо спешить! Специалисты считают, что есть три причины для занятий шахматами именно в дошкольном возрасте.

Новизна заключается в том, что предлагаемая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей дошкольного возраста «Шахматное королевство» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре.

В программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Актуальность данной программы заключается в том, что шахматы, прежде всего игра, помогающая подготовить дошкольника к скорейшему и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Многие родители, приступив к подготовке ребёнка к школе, стремятся перевести его от игровой деятельности к учебной, однако не стоит торопиться,

потому что именно в игре формируется механизм управления собственным поведением. Ведь умение подчиняться правилам складывается именно в игре по правилам, а уже затем проявляется в другой деятельности.

Педагогическая целесообразность программы в том, что шахматы учат рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности, а также приучают самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Гиперактивному ребёнку помогают стать спокойнее, уравновешеннее, учат непоседу длительно сосредоточиться на одном виде деятельности.

Поскольку развитие эмоциональной сферы предполагает принятие себя как достойного уважения человека, именно поэтому так важно, чтобы в дошкольный период у ребёнка сформировалась адекватная самооценка, чувство уверенности в своих силах. Игра в шахматы даёт детям именно то, что так им необходимо.

Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников через обучение игре в шахматы, привитие интереса к игре.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры;
- дать теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие:

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- прививать навыки самодисциплины;
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы от уже существующих в этой области заключается в том, что опирается на:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат».
- темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным;
- предложенный тематический план позволит учитывать различную степень подготовки детей, индивидуальные особенности, пробуждает интерес детей к шахматной игре.

Ожидаемые результаты и способ их проверки

Ожидаемые результаты образовательной деятельности:

1. Сформируется устойчивый интерес к развивающим играм. Дети научатся играть в игру шахматы.
2. Проявится самостоятельность в процессе поиска решения поставленных задач, умение проводить разнообразные мыслительные операции.
3. Появится высокая активность в умении задавать вопросы, замечать ошибки у себя и сверстников и исправлять их;
4. Появится умение выдвигать новую познавательную задачу;
5. Появится привычка самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.
6. Увеличится словарный запас детей, расширится кругозор.

Обучающиеся по окончании программы должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.

Обучающиеся по окончании программы должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи.

Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных обучающимися в течение всего учебного года, проводится своего рода зачет, который включает в себя:

- выполнение заданий дидактических игр (приложение 2);
- игры с педагогом;
- соревнования, в которых участвуют обучающиеся.

Содержание программы предполагает проведение диагностики (входной и итоговой). В начале и в конце года проводятся два занятия (одно практическое и одно теоритическое).

Цель входной диагностики – выявление уровня сформированности навыков в игре детей в шахматы, знания шахматных терминов.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня обученности усвоения при прохождении курса программы и проведение анализа.

1 – входная диагностика (сентябрь).

2 – итоговая диагностика (май).

Критерии оценивания:

3 балла – ребенок справился с заданием без помощи педагога;

2 балла – ребенок частично справился с заданием или при подсказке педагога;

1 балл – ребенок не справился с заданием.

Результаты диагностики записываются в таблицу и оцениваются по 3-х бальной системе:

19-21баллов – высокий уровень;

15-18 балла – средний уровень;

7-14 балл – низкий уровень.

По итогам диагностики выделяются три уровня овладения навыками:

1 уровень – высокий 19-21 баллов. (Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает шахматные термины: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает и называет. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет правильно располагать доску м/п партнерами. Разыгрывает детский, линейный мат, шахматную партию от начала до конца. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет рассуждать, искать правильный ответ.)

2 уровень – средний 15-18 баллов. (Не называет половину шахматных терминов: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур, их различает, но путает их названия. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает ходы шахматных фигур. Разыгрывает линейный мат, но не разыгрывает детский мат и шахматную партию от начала до конца.)

3 уровень – низкий 7-14 баллов. (Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не называет больше половины шахматных терминов: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает, но путает их названия. Не разыгрывает линейный мат, детский мат и шахматную партию от начала до конца. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.)

Протокол диагностическо го обследования детей 5-7 лет по программе «Шахматное королевство» МУДО «СЮТ г. Ртищево»	Итого (сумма баллов)				
	Разыгрывает шахматную партию от начала до конца				
	Правила хода и взятия каждой фигурой (ферзь, король, конь, пешка, слон, ладья)				
	Разыгрывает маты: линейный и детский.				

	Название шахматных фигур (ферзь, король, конь, пешка, слон, ладья)				
	Начальное положение фигур				
	Первоначальное расположение доски м/п партнерами				
	Шахматные термины (центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка)				
	Период	Начало уч. г.	Конец уч. г.	Начало уч. г.	Конец уч. г.
	Фамилия, имя ребёнка				
	№п/п	1		2	

Продолжительность и этапы реализации программы

В реализации программы участвуют дети в возрасте 5 – 15 лет. Набор детей носит свободный характер и обусловлен интересами обучающихся и их родителей.

Срок реализации	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятий
1 год	1 занятие	1 час

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1.	Педагогический мониторинг.	2	1	1	Индивидуальный опрос
2.	Вводное занятие. Знакомство с шахматами.	1	1		Индивидуальный опрос
3.	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	1		1	Практическая работа
4.	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.	1		1	Практическая работа

5.	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.	1		1	Практическая работа
6.	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.	1		1	Практическая работа
7.	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.	1		1	Практическая работа
8.	Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!»	1	1		Индивидуальный опрос
9.	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	1		1	Практическая работа
10.	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.	2	1	1	Фронтальный опрос Практическая работа
11.	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.	2	1	1	Фронтальный опрос Практическая работа
12.	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».	2	1	1	Фронтальный опрос Практическая работа
13.	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.	2	1	1	Фронтальный опрос Практическая работа
14.	Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».	1		1	Практическая работа
15.	Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я -пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	2	1	1	Фронтальный опрос Практическая работа
16.	Хитрость Пешки: взятие на проходе.	1		1	Практическая работа
17.	«Шах и мат»	2	1	1	Фронтальный опрос Практическая работа
18.	«Рокировка»	1		1	Практическая работа
19.	Пат – упорному награда. Ничья.	1		1	Практическая работа

20.	Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём пешкой.	5		5	Шахматный турнир
21.	«Детский мат»	1		1	Практическая работа
22.	Шахматная партия	1		1	Практическая работа
23.	Соревнования	1		1	Шахматный турнир
24.	Педагогический мониторинг	2	1	1	Тестирование
	Итого:	36	10	26	

Содержание учебного (тематического) плана

Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в шахматы:

- Развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.
- Развитие умения ориентироваться на плоскости.
- Обучение дошкольника доступным ему видам моделирования и формирование на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т. д.).
- Формирование умения классифицировать, сравнивать, обобщать и развивать пространственное мышление.
- Формирование пространственных представлений: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т. п..
- Овладение начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование и срисовывание по клеткам; рисование и срисовывание на нелинованной бумаге с соблюдением пространственного расположения заданных форм (внутри—снаружи, соприкосновение и т.п.).
- Выработка у ребенка волевых качеств.
- Развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления.
- Развитие физической выносливости, физического здоровья.

Программное содержание

1. Педагогический мониторинг (2 ч)

Теория (1 ч)

Практика (1 ч)

Выявление уровня сформированности навыков игры детей в шахматы, знания шахматных терминов.

2. Вводное занятие. Знакомство с шахматами (1 ч)

Теория (1 ч)

1. Познакомить с историей шахмат. Просмотр презентации «Легенда о радже и мудреце».

2. Познакомить детей с шахматным королевством.

3. Чтение сказки «Как Тимофей стал генералиссимусом шахматной армии»

3. Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...» (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

2. Расположение доски между партнёрами. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактическая игра «Цвет» (напольные шахматы). Дидактическая игра «Кто у тебя в руке». Чёрные и Раскрашивание части листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска коричневым и жёлтым. Дидактическая игра «Загадки из тетрадки».

3. Рассказ сказки «Как белые приобрели право первого хода»

4. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактическая игра «Ряд». Дидактическое задание «Ответ как в сказке сам без подсказки».

2. Игра «Собери шахматную доску из горизонталей». Рисование на первой горизонтали ладьи, ферзя, короля.

5. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Чтение стихотворения «В поле много есть дорожек». Поставить шахматные фигуры в свои домики в начальной позиции и назвать вертикаль.

2. Дидактическая игра «Пирамида» Дидактическая игра «Запретная фигура». Собрать шахматную доску из вертикалей (вертикальных дорожек). Дидактические игры на напольной доске «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок».

6. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Стихотворение «Слон». Задание «Нарисуй дорожки для слона». Работа в тетради. Раскрасить в клетчатой тетради чёрную диагональ из двух, трёх, четырёх клеток. Дидактические игры на напольной доске «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок». Загадки из тетрадки.

2. Дидактическая игра «Угадай-ка». Раскрасить на шахматной доске разным цветом горизонталь, диагональ и вертикаль. Задание собрать шахматную доску из вертикальных дорожек для ферзя, ладьи и пешки; из горизонтальных дорожек для ладьи и ферзя. Вопросы для проверки знаний.

7. Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Слушание сказки «Как белые приобрели право первого хода».
2. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»

8. Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!» (1 ч)

Теория (1 ч)

1. Рассказ сказки «Как у Короля на голове оказалась золотая корона».
2. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

9. Как ходит Король: «У Короля короткий шаг» (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Чтение стихотворений о короле.
2. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

10. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко (1 ч)

Теория (1 ч)

1. Чтение стихотворений о ферзе.
2. Рассказ сказки «Как в шахматном королевстве новая фигура появилась».
3. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин».

11. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Закрепление знаний и отработка практических навыков игры ферзем.

Практика (1 ч)

2. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин».
3. Тренировочные упражнения: «Собери букет», «Весёлый стрелок».

12. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой (1 ч)

Теория (1 ч)

1. Чтение дидактической сказки "Я – Ладья".
2. Рассказ о месте ладьи в начальном положении, ходе ладьи. Взятии.
3. Чтение стихотворений о ладье.
4. Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда – сюда», «Длинный ход», «По всем углам». «Лабиринт», «Один в поле воин», «Лови не лови», «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки» «Поворот», «Большой прыжок».

13. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Весёлый стрелок».
2. Дидактические игры на взятие фигур: «Ладья против ладьи», «Ладья против слона».

14. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он» (1 ч)

Теория (1 ч)

1. Чтение стихотворений о слоне.
2. Рассказ сказки «Как у каждого Слона своя дорожка появилась».
3. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Один в поле».
4. Тренировочные упражнения на магнитной шахматной доске «Путешествия белых и чёрных слонов на кораблицах».

15. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он» (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Игра на уничтожение», «Сними часовых», Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов).
2. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт».

16. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки (1 ч)

Теория (1 ч)

1. Тренировочные упражнения на шахматной доске «Путешествия коней по шахматной доске».
2. Дидактические задания «Шахматная сказка».
3. Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

17. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Задания: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
2. Дидактическая игра «Секретная фигура»

18. Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки» (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Рассказ сказки «Про Коней, которые хотели быть не как все».
2. Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

19. Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать» (1 ч)

Теория (1 ч)

1. Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка".
2. Рассказ о пешке. Стихи о пешке.

20. Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок». Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать» (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Рассказ сказки «Как Белая Пешка «съела» Черного Короля».
2. Упражнения на шахматной доске.
3. Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Защита».

21. Хитрость Пешки: взятие на проходе (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Рассказ сказки «Как Черная Пешка приняла правильное решение».
2. Упражнения на шахматной доске.

22. «Шах и мат» (1 ч)

Теория (1 ч)

1. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.
2. Дидактические задания «Шах или не шах». «Дай шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Упражнения на магнитной Доске.

23. «Шах и мат» (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактические задания «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой.
2. Дидактическое задание «Мат в один ход».

24. «Рокировка» (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Рассказать о длинной и короткой рокировке.
2. Рассказать сказку «Как осторожный Король за Ладью спрятался».
3. Дидактическое задание «Рокировка».

25. Пат – упорному награда. Ничья (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Рассказать сказку «Как вместо выигрыша ничья получилась».
2. Рассказ о позициях «мат» и «пат».
3. Варианты ничьей. Примеры на пат.
4. Дидактическое задание «Пропавшая фигура» «Пат или не пат».

26. Мат в один ход ферзём (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактические задания «Мат в один ход».

27. Мат в один ход ладьёй (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактические задания «Мат в один ход».

28. Мат в один ход слоном (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактические задания «Мат в один ход».

29. Мат в один ход конём (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактические задания «Мат в один ход».

30. Мат в один ход пешкой (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактические задания «Мат в один ход».

31. «Детский мат» (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Дидактическое задание «Детский мат».
2. Повторение правил хода и взятия каждой фигуры.
3. Дидактическое задание «Дай мат в один ход»; Д/и «Адрес», «Шифровка».

32. Шахматная партия (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Повторение правил хода и взятия каждой фигуры.
2. Дидактическое задание «Дай мат в один ход»; Д/и «Адрес», «Шифровка».

33. Соревнования (1 ч)

Практика (1 ч)

1. Выполнение игровых заданий.

34. Педагогический мониторинг (2 ч)

Теория (1 ч)

Практика (1 ч)

Выявление уровня обученности освоения программы и проведение анализа.

Методическое обеспечение Программы

Методические принципы работы с дошкольниками

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 доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основные методы обучения:

Процесс обучения необходимо сделать максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Ведь дошкольник обучается по нашей программе лишь в той мере, в какой она становится его собственной программой. А это значит, что занятия должны увлекать ребенка, строиться на свойственных детям-дошколятам потребностях и интересах, на использовании “дошкольных” видов деятельности. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, что ведущей деятельностью дошкольников является игра.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод** для совершенствования тактического мастерства детей (самостоятельное составление

позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

1. Теоретические занятия.
2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
5. Сказки о шахматах.
6. Самостоятельная исследовательская деятельность в процессе игры.

Литература

1. Волокитин, А. А. Самоучитель для вундеркиндов / А.А. Волокитин. - М.: РИПОЛ классик, 2009.
2. Дымченко, Л. Большое шахматное путешествие 1 // Детская шахматная обучающая компьютерная программа. - Издатель в России: "МедиаХауз", 2004.
3. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. - СПб.: Питер, 2009. (+СД с обучающими видеоуроками и стимуляторами игр).
5. Петрушина, Н. Шахматный учебник для детей / Н. Петрушина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.
6. Сухин, И.Г. Шахматы для самых маленьких / И.Г. Сухих. - М.: Астрель, АСТ, 2008.
7. Тимощук, Н.В. История в шахматах / Н.В. Тимощук. – М.: Олимпия, Человек, 2007.
8. Трофимова А. С. Учебник юного шахматиста /А. С. Трофимова. – Ростов н/Д: Феникс, 2014. – Изд. 4-е. – 155.

Календарный учебный график

№ п/п	Число	Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	6	09		Занятие-игра	1	Педагогический мониторинг	СЮТ	Индивидуальный опрос
2	13	09		Занятие-игра	1	Педагогический мониторинг	СЮТ	Индивидуальный опрос
3	20	09		Занятие-презентация	1	Вводное занятие. Знакомство с шахматами.	СЮТ	Практическая работа
4	27	09		Занятие-исследование	1	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	СЮТ	Практическая работа
5	4	10		Занятие-исследование	1	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.	СЮТ	Практическая работа
6	11	10		Занятие-исследование	1	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.	СЮТ	Практическая работа
7	18	10		Занятие-исследование	1	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.	СЮТ	Практическая работа
8	25	10		Занятие-игра	1	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.	СЮТ	Индивидуальный опрос
9	1	11		Занятие-путешествие	1	Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!»	СЮТ	Практическая работа
10	8	11		Занятие-игра	1	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	СЮТ	Практическая работа
11	15	11		Занятие-диалог	1	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве.	СЮТ	Фронтальный опрос
12	22	11		Занятие-практикум	1	Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень	СЮТ	Практическая работа

						метко.		
13	29	11		Занятие-диалог	1	Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья.	СЮТ	Фронтальный опрос
14	6	12		Занятие-игра	1	Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой	СЮТ	Практическая работа
15	13	12		Занятие-диалог	1	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон.	СЮТ	Фронтальный опрос
16	20	12		Занятие-практикум	1	Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».	СЮТ	Практическая работа
17	27	12		Занятие-диалог	1	Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь.	СЮТ	Фронтальный опрос
18	10	01		Занятие-практикум	1	Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.	СЮТ	Практическая работа
19	17	01		Занятие-игра	1	Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».	СЮТ	Практическая работа
20	24	01		Занятие-игра	1	Смелый и стойкий воин – пешка. Как ходит пешка: «Я -пешка, ход мой прямо – удар наискосок».	СЮТ	Фронтальный опрос
21	31	01		Занятие-игра	1	Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	СЮТ	Практическая работа
22	07	02		Занятие-игра	1	Хитрость Пешки: взятие на проходе.	СЮТ	Практическая работа
23	14	02		Занятие-игра	1	«Шах и мат»	СЮТ	Фронтальный опрос
24	24	02		Занятие-игра	1	«Шах и мат»	СЮТ	Практическая работа

25	28	02		Занятие-игра	1	«Рокировка»	СЮТ	Практическая работа
26	07	03		Занятие-игра	1	Пат – упорному награда. Ничья.	СЮТ	Практическая работа
27	14	03		Занятие-игра	1	Мат в один ход ферзём	СЮТ	Практическая работа
28	21	03		Занятие-игра	1	Мат в один ход ладьёй	СЮТ	Практическая работа
29	28	03		Занятие-игра	1	Мат в один ход слоном	СЮТ	Практическая работа
30	04	04		Занятие-игра	1	Мат в один ход конём	СЮТ	Практическая работа
31	11	04		Занятие-игра	1	Мат в один ход пешкой	СЮТ	Практическая работа
32	18	04		Занятие-игра	1	«Детский мат»	СЮТ	Практическая работа
33	25	04		Занятие-игра	1	Шахматная партия	СЮТ	Практическая работа
34	16	05		Занятие-соревнование	1	Соревнования	СЮТ	Шахматный турнир
35	23	05		Занятие-беседа	1	Педагогический мониторинг	СЮТ	Тестирование
36	30	05		Занятие-соревнование	1	Педагогический мониторинг	СЮТ	Шахматный турнир
					ИТОГО 36 часов			

Приложение 2

Дидактические игры

1. *Шахматные фигуры. Волшебный мешочек.* По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просят малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадываете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.
2. *Шахматный теремок.* Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя шахматному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.
3. *Шахматный колобок.* Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» - король, «Баба» - ферзь, «Заяц» - пешка, «Лиса» - конь, «Волк» - слон, «Медведь» - ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «ЛИСА» Колобка не съест – он от неё убежит.
4. *Шахматная репка.* Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.
5. *Запретная фигура.* Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и,

- называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.
6. *Что общего.* Возьмите любые шахматные фигуры и спросите любого малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой?)».
 7. *Угадай-ка.* Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.
 8. *Цвет.* Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две чёрные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.
 9. *По росту.* Попросите у ребёнка по росту расставить шесть разных фигур одного цвета, называя эти фигуры.
 10. *Догонялки.* Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-нибудь чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.
 11. *Убери такую же.* Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Попросите малыша взять эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.
 12. *Жмурки.* Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.
 13. В варианте с напольными шахматами с малышами играет какая-либо мягкая игрушка, например, кот, собачка, зайчик и т.д., выполняющие роль жмурки, находящиеся в руках у педагога. Она ловят то малышей, то какую-либо напольную шахматную фигуру и спрашивают: «Кого я поймал?». Малыши называют или имя ребёнка, или название шахматной фигуры.
 14. *Самолёты.* Играют две команды малышей. Одна команда стоит у зелёного столика, другая - у синего. На столиках – шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Малыши – «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.
 15. *Ладья.* На одну клетку. Делайте с ребёнком по очереди ходы белой ладьёй, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребёнка ставить ладью аккуратно в середину клетки.
 16. *Через клетку.* В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.

17. *Через две клетки.* Здесь ладьи по очереди ходят через два поля.
18. *Поворот.* После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьёй совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьёй.
19. *Задача направления.* Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход и даёт задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребёнок, соответствует его возрасту, т.е. 3 поля и т.д. Эта дидактическая игра очень важна для подготовки ребёнка к школе.
20. *Длинный ход.* Попросите малыша сделать ход ладьёй их какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.
21. *По всем углам.* Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле. Если ребёнку трудно осваивать ходы ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, всё время соскакивает ладьёй на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем также фрагменты: две клетки на две, две на три, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов, можно и разрезав картонную шахматную доску.
22. *Дидактические игры на взятие фигур.* «Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона», «Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».
23. *Шахматная доска. Снайпер.* На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становится тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.
24. *Шахматное лото.* На обычное шахматное лото наклеить на бочонки с обеих сторон бумагой с надписями обозначения шахматных полей (a1, e4 и т.д. все 64 квадрата). Можно использовать также шашки или шахматные фигуры. На демонстрационной шахматной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной шахматной доске фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить название шахматного поля. Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребёнка, который должен

поставить фигуру. Если допущена ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. Если школа располагает достаточным количеством шахмат, каждый игрок отмечает поля на своей доске; при командном соревновании лучше играть на демонстрационной доске: её видно всем, меньше недоразумений.

25. *Расставь на доске.* Разрезать одну картонную доску на восемь вертикалей, другую на восемь горизонталей и раздать капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде «Расставь линии на доске» дети начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие – вертикальные. Побеждает команда быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.
26. *Составь доску.* Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.
27. *Пройди и назови поле.* (Лучше играть на демонстрационной доске) Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля a1 – по тёмным полям, другая с поля a8 – по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, b2, b7). Только если поле названо правильно, по шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям. Если фишка второй раз попадает на поле, его можно не называть). Каждый игрок должен обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдёт все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей h1, h8.
28. *Шахматная эстафета.* Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой – на расстоянии 6-8 м – ставится по столу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек (или другие фигуры). По сигналу педагога игроки, стоящие первыми, берут со стола пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а чёрную на поле a7, обегают столы, возвращаются обратно, сдают по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-ый ребёнок снимает пешку, приносит её обратно и кладёт на стол. Варианты игры: а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог; б) обе команды ставят по 16 пешек (по восемь белых и восемь чёрных), каждая на своей доске.