

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждения городского округа
Тольятти «Лицей № 67»
структурное подразделение детский сад «Русалочка»

ПРИНЯТ:
Педагогическим советом
МБУ «Лицей № 67»
сп д/с «Русалочка»
Протокол № 6
от «31» мая 2021 г.

УТВЕРЖДЕН:
Приказом директора
МБУ «Лицей № 67»
К.А. Колосов
Приказ № 404-о/д
от «19» июля 2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА-
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 5-6 ЛЕТ
«ПЕРВЫЕ ШАГИ ПО ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ»**
Авторы М.Р. Флегонтова, Н.С. Карасева
(36 часов)

ОДИН ГОД ОБУЧЕНИЯ

г.о. Тольятти, 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ:

Наименование раздела	Страница
1. Комплекс основных характеристик программы.	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	6
1.4. Планируемые результаты	27
2. Комплекс организационно-педагогических условий.	27
2.1. Календарный учебный график	27
2.2. Условия реализации программы.	27
2.3. Формы аттестации.	28
2.4. Оценочные материалы.	28
2.5. Методические материалы.	29
3. Список литературы.	33
4. Приложения.	34

1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1. Пояснительная записка

Программа обеспечивает развитие личности детей старшего дошкольного возраста в различных видах общения и деятельности с учетом возрастных, индивидуальных, психологических и физиологических особенностей и направлена на решение задач, определенных Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования.

Данная программа, «Первые шаги по шахматной доске», предназначена для работы с детьми старших групп детского сада (5-6 лет) в течение одного года. Она направлена на разностороннее развитие личности ребенка, расширение круга, навыков общения и полноценного самовыражения, раскрытие способностей детей. В ней даны сведения обо всех стадиях шахматной партии, игровые приемы, знания по самостоятельному изучению шахмат, а так же некоторые сведения исторического характера.

Направленность программы: Дополнительная образовательная программа, «Первые шаги по шахматной доске», по обучению детей игре шахматам имеет естественнонаучную направленность, направлена на развитие интеллекта личности ребёнка дошкольного возраста, обучение детей основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

Актуальность программы:

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения. Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания. Шахматы для детей несут в себе множество положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка. Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели. Шахматы делают ребенка внимательным и собранным.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается, прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность.

Новизна Программы: Включение *информационных технологий* (интерактивной доски) в процесс обучения игре в шахматы, позволяет обеспечить эффективную и динамичную подачу учебного материала, что способствует повышению мотивации и активизацию познавательной деятельности дошкольников, благодаря мультимедийному способу передачи информации у старших дошкольников формируется умение ориентироваться на плоскости и в пространстве, развивается произвольность психических процессов, дети учатся планировать, выстраивать логику действий в игре в шахматы, осуществлять оценку и контроль своей деятельности.

Адресат программы: Программа реализуется с детьми 5-6 лет, в том числе и с детьми с ОВЗ, посещающих общеразвивающую группу.

Возрастные характеристики детей 5-6 лет.

Восприятие детей в 5 – 6 лет. Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; происходит систематизация представлений детей.

Внимание детей в 5 – 6 лет. Возрастает устойчивость внимания, развивается способность к его распределению и переключаемости. Наблюдается переход от непроизвольного внимания к произвольному вниманию. Объем внимания составляет в начале учебного года 5 - 6 объектов, к концу года 6 - 7.

Память детей в 5 – 6 лет. В возрасте 5 - 6 лет начинает формироваться произвольная память. Ребенок способен при помощи образно-зрительной памяти запомнить 5 - 6 объектов. Объем слуховой вербальной памяти составляет 5 - 6 слов. Развиваются различные виды памяти: зрительная, слуховая, тактильная и т.д.

Мышление детей в 5 – 6 лет. В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и в уме совершить преобразование объекта и т.д. Развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (развиваются схематизированные и комплексные представления, представления о цикличности изменений). Кроме того, совершенствуется способность к обобщению, что является основой словесно-логического мышления. В дошкольном возрасте у детей еще отсутствуют представления о классах объектов. Объекты группируются по признакам, которые могут изменяться. Однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов.

Воображение детей в 5 – 6 лет. Пятилетний возраст характеризуется расцветом фантазии. Особенно ярко воображение ребенка проявляется в игре, где он действует очень увлеченно. Развитие воображения в старшем дошкольном возрасте обуславливает возможность сочинение детьми достаточно оригинальных, и последовательно разворачивающихся историй.

Речь детей в 5 – 6 лет. Продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов, в сюжетно-ролевой игре, в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством.

Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь.

Психологические особенности подготовки детей

5-7 лет к шахматным турнирам

Ответственность ребенка в шахматах

Сотрудничество треугольника: педагог-ребенок-родитель станет эффективным, если юный шахматист подойдет к турниру с таким уровнем ответственности, который позволит ему внимательно играть в шахматы, выполняя указания педагога. Если уровень ответственности будет завышен (для каждого ребенка индивидуально), то страх сделать ошибку, что-то перепутать (запись, часы, неаккуратное движение), замечания противника, судьи повышают уровень тревожности настолько, что он блокирует мыслительный процесс. Высокий уровень стресса не позволяет эффективно принимать решения, дети начинают делать бессмысленные ходы, торопятся или просто бездействуют. При пониженном уровне ответственности юные шахматисты не прикладывают должных усилий для победы и, конечно, качество игры падает.

Есть категория детей, которые, имея определенные качества личности, сильно переживают, выполняя какую-либо деятельность. Им необходимо снизить уровень ответственности, тревожности, предлагая участвовать в соревнованиях; объяснив, что он будет играть в шахматы так же, как на тренировках и разрешить делать ошибки (понизить уровень значимости совершения ошибки). Педагог и родитель, сообщая, должны сформировать оптимальный уровень ответственности для каждого ребенка.

Эмоциональная восприимчивость детей в шахматах

Дети 5-6 лет очень эмоционально восприимчивы. Уровень шахматной подготовки еще не высок, поэтому основное внимание нужно обратить на режим дня. Соблюдение режима дня благоприятно влияет на здоровье и эмоциональное состояние ребенка всегда. Это особенно важно, когда требуется выполнение непривычной нагрузки на соревновании. Давно замечено, что если ребенка что-то беспокоит (шатается зуб, болит живот, есть небольшая ранка или он просто не выспался), то полностью включиться в игру за шахматной доской он не может; если за 2-3 дня до соревнования ребенок испытал сильные эмоциональные впечатления (посещение многолюдных мероприятий, аттракционы, аквапарк, очень удивительная передача по телевидению и др.), то 2-3 дня он «переваривает» эту информацию, а, значит, полностью включиться в другую деятельность ему невозможно. Режим сна, прогулок, спокойная привычная еда и отсутствие сильных эмоциональных впечатлений обеспечат юному шахматисту благоприятную базу для достижения желаемого результата.

Самооценка детей в шахматах

Третьей важной составляющей подготовки юных спортсменов к соревнованиям является самооценка участника. На первое место выходят психологические качества личности участников. На тренировках недопустимо говорить ребенку, что у него ничего не получится, если он будет заниматься так же, вроде бы побуждая прикладывать больше усилий. Шахматные ошибки должны быть обозначены педагогом и показаны пути их исправления. Можно объяснить, что допустить ошибку может каждый, нужно уметь не повторять ее.

Очень важно знать, зачем ребенок занимается шахматами: нравится играть самому, интересное общение, заставляют родители... Исходя из этого, строить общение с ним.

Объем программы, срок освоения: Структура учебно-тематического плана обучения предполагает 36 темы: 36 темы - в учебном году, всего 36 занятий в год. Каждая тема рассчитана на 1 занятие. Программа рассчитана на 1 учебный год.

Форма обучения: очная.

Уровень программы: стартовый (ознакомительный).

Формы реализации образовательной программы: традиционная.

Специфика Программы предполагает использование интерактивных технологий на каждом занятии и информационно-коммуникативных технологий периодически, что способствует активизации интеллектуальной активности каждого ребенка, стимулирует коммуникативную деятельность дошкольников, позволяет реализовывать способности детей.

Организационная форма обучения: форма организации образовательной деятельности детей на занятии - групповая (10 детей).

Режим занятий: программа предполагает проведение одного занятия в неделю, продолжительностью 20-25 минут.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы: развивать интеллектуальные и коммуникативные способности детей дошкольного возраста в процессе обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

- формировать у дошкольников интерес к шахматным играм, овладению основными приемам игры в шахматы;
- развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение и классификация); умение планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль и самооценку;
- развивать коммуникативные навыки детей, способности к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач.

1.3. Содержание программы

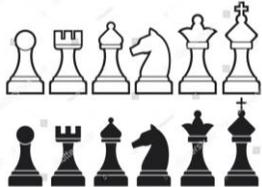
Учебный план.

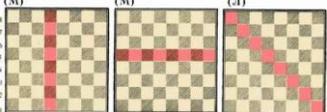
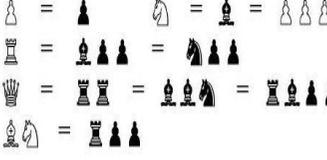
**ПРОГРАММА «ПЕРВЫЕ ШАГИ ПО ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ»
. Учебный план.**

Месяц	Тема	Количество
Сентябрь	Путешествие в Страну шахмат.	1
	Знакомство с шахматной доской.	1
	Изучение проспектов и улиц волшебной доски.	1
	Жители шахматной Страны.	1
Октябрь	Обозначения и названия шахматных фигур.	1
	Правила расстановки фигур в начальную позицию.	1
	«Вежливые слоны». Слон.	1
	«Прямолинейная, бесхитростная фигура». Ладья.	1
Ноябрь	Ход слона. Ладья против слона.	1
	«И король жаждет боя». Король.	1
	«Могучая фигура». Ферзь.	1
	Ферзь против ладьи и слона.	1
Декабрь	«Прыг, скок и в бок». Конь.	1
	Конь. Закрепление.	1
	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1
	«Ни шагу назад!» Пешка.	1
Январь	Ферзь, король, ладья и слон против пешки	1
	Пешки против королей.	1
	Пешечные окончания. Расчет вариантов.	1
	Король с пешкой против короля.	1
Февраль	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	1
	Что такое шах.	1
	Шах. Закрепление. Вилка и связка.	1
	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
Март	Мат.	1
	Мат в один ход.	1
	Ничья и пат. Мат пат.	1
	Мат двумя ладьями	1

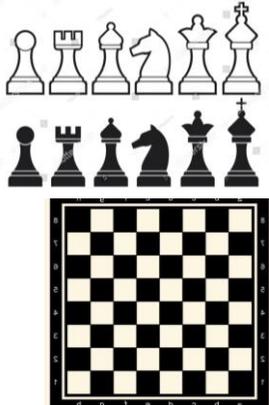
Апрель	Мат ферзем. Повторение понятия «пат».	1
	Оппозиция. Мат ладьей.	1
	Мат двумя слонами.	1
	Мат конем (спертый мат)	1
Май	Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач на мат в два хода.	1
	Мельница. Цугцванг.	1
	Рокировка.	1
	Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии. «Кто сильнее тот и ценнее». Тайны шахматного языка.	1
	ИТОГО:	36

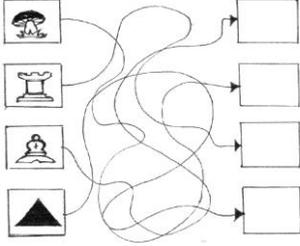
Содержание учебного плана (тематический план)

месяц	№ и тема ОД	Задачи	Структура образовательной деятельности, методические приемы	Дидактические игры и упражнения
Сентябрь	1. Путешествие в Страну шахмат	<ul style="list-style-type: none"> - Познакомить с историей возникновения шахматной игры рассказать о великих шахматистах. - сформировать у детей представление о видах шахмат (из чего они могут быть сделаны). 	Педагог заинтересовывает детей игрой в шахматы. Читает легенду возникновения шахматной игры. После прочтения спрашивает у детей, кто им из героев понравился. Почему? «Мудрец придумал шахматы», «Помирил королевичей: не стало войн», «Не взял никакой награды». Внушает детям, что шахматы дело увлекательное, но и сложное, шахматы - это каждодневный труд, упорный и настойчивый. Показать шахматные фигуры, знакомит с великими шахматистами.	<p>«Что общего?», «Найди такую же фигуру», «Чудесный мешочек»</p> <p>Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> 
	2. Знакомство с шахматной доской.	<ul style="list-style-type: none"> - Познакомить детей с правильным расположением шахматной доски, с основными ее линиями, их обозначением; - упражнять детей в изображении основных шахматных линий на доске. 	<p>Объясняет, что такое шахматная доска, как она должна располагаться по отношению к игрокам, какие на ней присутствуют обозначения. Что такое поле?</p> <p>Учит рисовать доску и правильно штриховать. Дает понятие косых, вертикальных и горизонтальных линий и находить их на доске.</p>	<p>«Шахматная доска», «Составь доску», «Расставь правильно буквы и цифры на доске»,</p>

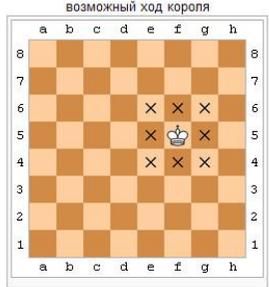
<p>3.Изучение проспектов и улиц волшебной доски.</p>	<p>- Закрепить знания о шахматной доске; -сформировать у детей представление о диагоналях, с разным количеством полей, с обозначением полей, центром шахматной доски, их именами;</p>	<p>Продолжает изучение диагоналей, горизонталей, учит нумеровать линии и называть поля по буквам и цифрам. Разучивает считалку, облегчающую запоминание вертикальных линий. Отмечает на доске вертикаль «а», 1-ю горизонтальную линию и самую большую диагональ.</p>	<p>«Расставь линии на доске», «Найди адрес», «Пройди и назови поле», «Диагональ» «Горизонталь» «Вертикаль» Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> 
<p>4. Жители шахматной страны.</p>	<p>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка); - познакомить с расстановкой шахматных фигур на доске, привычками; - дать представление о значении и ценности фигур, познакомить с таблицей равенства фигур; -развивать умение сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.</p>	<p>Педагог вводит детей в «страну» шахмат. Знакомит их с основными привычками, названиями и расставкой шахматных фигур; значением и ценностью фигур.</p>	<p>«Какой фигуры не стало», «Что общего?», «Расставь шахматные фигуры» Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> 

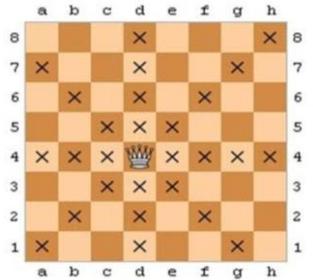
Октябрь	<p>5.Обозначения и названия шахматных фигур.</p>	<p>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами белыми и черными (ладья, слон, конь, король, ферзь, пешка), умением правильно их называть.</p>	<p>Педагог объясняет, что шахматные фигуры в нотации описываются следующим образом: король – Кр; ферзь – Ф; ладья – Л; слон – С; конь – К; пешка – П. Формирует представления о названии фигур.</p> <ul style="list-style-type: none"> — Поля-клетки. — Поля белые и черные. — Фигуры стоят в каждом поле. — Рассмотреть все фигуры. — Различие между КОРОЛЕМ и ФЕРЗЕМ, ФЕРЗЕМ и ЛАДЬЕЙ. — Название фигур, уметь их различать. — Показывать названную фигуру. <p>Называет показанную фигуру.</p>	<p>«Чудесный мешочек», «Большая – маленькая», «Найди фигуру по описанию», «Угадай-ка», «Каких сколько?»»</p> <p>Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> <table border="1" data-bbox="1727 446 2027 829"> <thead> <tr> <th colspan="2">Белые</th> <th colspan="2">Черные</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Король</td> <td></td> <td>Король</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ферзь</td> <td></td> <td>Ферзь</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ладья</td> <td></td> <td>Ладья</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Слон</td> <td></td> <td>Слон</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Конь</td> <td></td> <td>Конь</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Пешка</td> <td></td> <td>Пешка</td> </tr> </tbody> </table> <p>король – Кр; ферзь – Ф; ладья – Л; слон – С; конь – К; пешка – П.</p>	Белые		Черные			Король		Король		Ферзь		Ферзь		Ладья		Ладья		Слон		Слон		Конь		Конь		Пешка		Пешка
Белые		Черные																														
	Король		Король																													
	Ферзь		Ферзь																													
	Ладья		Ладья																													
	Слон		Слон																													
	Конь		Конь																													
	Пешка		Пешка																													

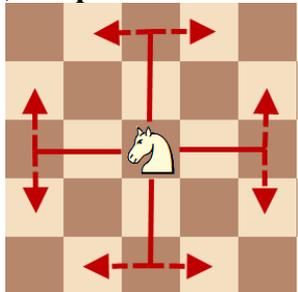
	<p>6. Правила расстановки фигур начальной позиции.</p>	<p>Формировать представления о начальной позиции фигур на шахматной доске. Закрепить умение детей правильно располагать шахматную доску между партнерами.</p>	<p>Педагог рассказывает, что в начале партии каждая сторона имеет: 1 Короля, 2 Слона, 1 Ферзя, 2 Ладьи, 2 Коня, 8 пешек. Объясняет, что Ферзь и ладьи – тяжелые фигуры, слоны и кони – легкие фигуры. Объясняет, что каждая фигуры в начальной позиции имеет свое место. Педагог знакомит детей с расстановкой фигур перед шахматной партией, показывает, как правильно установить шахматную доску.</p>	<p>«Почтальоны», «Да и нет», «По росту становись!», «Угадай-ка»</p> <p>Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска): Дидактическая игра «Расставь фигуры на шахматной доске»</p> 
--	--	---	---	--

	<p>7. «Вежливые слоны». Слон.</p>	<p>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: слон; -упражнять детей в умении определять, сколько полей контролирует слон, какая это фигура по силе, показать, пути перемещения слона; -дать понятие о том, что означает белопольный, чернопольный слон.</p>	<p>Педагог знакомит детей с шахматными слонами. Учитель детей определять, сколько полей контролирует слон; какая это фигура по силе. Педагог объясняет, почему слоны называются белопольными и чернопольным.</p>	<p>«Шахматное лото, домино», «Составь фигуру», «Что изменилось» Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска): ДИ «Перенеси картинку на новое место»</p>  <p style="text-align: center;">Слон</p> <table border="1" data-bbox="1742 826 2078 1168"> <tr> <td></td> <td>a</td> <td>b</td> <td>c</td> <td>d</td> <td>e</td> <td>f</td> <td>g</td> <td>h</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>♗</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>a</td> <td>b</td> <td>c</td> <td>d</td> <td>e</td> <td>f</td> <td>g</td> <td>h</td> <td></td> </tr> </table>		a	b	c	d	e	f	g	h		8	X							X	8	7		X				X			7	6			X		X				6	5					♗				5	4			X		X				4	3		X				X			3	2	X						X		2	1								X	1		a	b	c	d	e	f	g	h	
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																																																
8	X							X	8																																																																																															
7		X				X			7																																																																																															
6			X		X				6																																																																																															
5					♗				5																																																																																															
4			X		X				4																																																																																															
3		X				X			3																																																																																															
2	X						X		2																																																																																															
1								X	1																																																																																															
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																																																

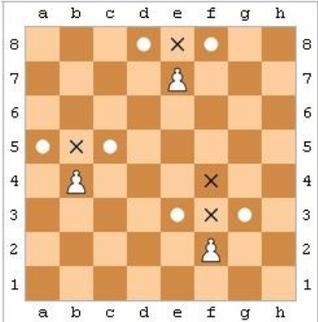
	<p>8.«Прямолинейная, бесхитростная фигура». Ладья.</p>	<p>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ладья; - сформировать представление детей о позициях фигуры ладья: взятии, силе, ходах, месте в начальном положении. -упражнять в умении располагать ладью на доске, обозначать.</p>	<p>Педагог знакомит детей с ладьей, ее расположением на доске в начальном положении, обозначением, рассказывает, как она ходит, какова ее сила, взятии.</p>	<p>«Угадай-ка», «Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске» «Игра на уничтожение», «Кратчайший путь». Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> 
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Ноябрь</p>	<p>9.Ладья против слона.</p>	<p>- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья; - упражнять в применении практических навыков игры слонем, ладьей; - познакомить с позицией ладья и слон: ходы, взятие, сила; линейные и двойные удары. Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.</p>	<p>Педагог с детьми отрабатывают практические навыки игры ладьей. Ладья и слон. Ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.</p>	<p>«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»), «Шахматный теремок», «Огонь» «Соберем урожай» «Игра на уничтожение» «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»</p>

	<p>10. «И король жаждет боя». Король.</p>	<p>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: король, его расположением на доске, обозначением, силой; - дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии, «волшебном квадрате»; -продолжать способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие и т.д.);</p>	<p>Педагог знакомит детей с шахматной фигурой – король, его расположением на шахматной доске, обозначением, его силой. Педагог рассказывает о месте короля в начальном положении, ходах короля, взятии. Педагог рассказывает о волшебном квадрате, который король использует в игре.</p>	<p>«Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Перепутаница» «Что изменилось?» Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> 
--	---	---	--	--

<p>11. «Могучая фигура». Ферзь.</p>	<p>- Продолжать знакомить детей с шахматными фигурами: ферзь, его расположением на доске, обозначением, силой, ходами; - изучить правило «Ферзь любит свой цвет»; -закрепить знания о правильном расположении шахматной доски, запоминая одно важное правило: поле a1 должно находиться под левым локтем.</p>	<p>Педагог знакомит детей с самой сильной фигурой в шахматах. Рассказывает, в чем заключается сила ферзя, где его место на шахматной доске, как ходит и бьет эта фигура. Объясняет правило: «Ферзь любит свой цвет».</p>	<p>«Лабиринт» (ходы ферзем), «Игра на уничтожение», «Расставь часовых», «Гости» (белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу), Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> 
<p>12. Ферзь против ладьи и слона.</p>	<p>- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь; - познакомить детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона; - упражнять в использовании практических навыков игры ферзем.</p>	<p>Педагог закрепляет с детьми знания о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь; их ходы, взятие, силу. Педагог знакомит детей с комбинацией: Ферзь против ладьи и слона. Дети отрабатывают практические навыки игры ферзем.</p>	<p>«Лабиринт», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» «Ограничение подвижности». «Расставь часовых» «Что изменилось»</p>

Декабрь	13. «Прыг, скок и в бок». Конь.	<p>- Познакомить детей с легкой шахматной фигурой - конь, его расположением на доске, обозначением, силой;</p> <p>- дать представление о ходах фигуры, его месте в начальном положении, взятии;</p> <p>-показать ход легкой фигуры – коня, который напоминает букву «Г».</p>	<p>Педагог учит детей изображать ход коня на шахматной доске.</p> <p>Педагог объясняет детям, что конь берет, уничтожает фигуры противника не по пути движения, не во время прыжка, а на конечной остановке. Педагог показывает, как обозначается и скачет конь по шахматной доске. Педагог знакомит детей с правилами места коня в начальном положении.</p> <p>Педагог рассказывает и показывает сложность ходов коня.</p>	<p>«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Высокая – низкая», «Найди фигуру по описанию».</p> <p>Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> 
	14. Конь. Закрепление.	<p>- Закрепить знания детей о шахматной фигуре – конь, его силе, ходах, начальном положении, взятии.</p> <p>- познакомить с понятием «Вилка» и продемонстрировать «Вилку»</p>	<p>Педагог знакомит детей с понятием «Вилка».</p> <p>Педагог объясняет игру «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования).</p> <p>Затем дети придумывают вилки сами.</p>	<p>«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Соберем урожай», «Запретная фигура», «Поиск девятого», «Кто быстрее»</p>

	<p>15.Конь против ферзя, ладьи, слона.</p>	<p>Учить детей играть конем против ферзя, ладьи, слона. - Закрепить знания детей о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь, конь; - познакомить детей с комбинацией: Конь против ферзя, ладьи и слона; - закрепить практические навыки игры конем.</p>	<p>Педагог закрепляет с детьми знания о шахматных фигурах: слон, ладья, ферзь, конь; их ходы, взятие, силу. Педагог знакомит с комбинацией: Конь против ферзя, ладьи, слона. Дети отрабатывают практические навыки игры конем.</p>	<p>«Волшебный мешочек», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру»</p>
--	--	---	--	---

	<p>16. «Ни шагу назад!» Пешка.</p>	<p>- Познакомить детей с шахматной фигурой - пешкой, ее расположением на доске, обозначением, позициями при игре;</p> <p>- показать место пешки в начальном положении, взятии;</p> <p>- познакомить с правилом: «Пешка - «ни шагу назад» (ходит только вперед).</p>	<p>Педагог знакомит детей с пешкой, объясняет, что пешки с начала игры располагаются на определенных своих горизонталях. Учат детей правильно расставлять пешки и ходить ими. Педагог знакомит с правилом: Пешка - «Ни шагу назад». Обучает детей ходу пешки - ходят по вертикали, а бьют по диагонали.</p>	<p>«Скажи, какая», «Огонь», «Война пешею» «Волшебный мешочек» П/и «Пешечка» «Лабиринт», «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Захват контрольного поля», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»</p> <p>Информационно компьютерные технологии (интерактивная доска):</p> <p style="text-align: center;">Пешка</p> 
--	------------------------------------	---	---	---

Январь	17 Ферзь, король, ладья и слон против пешки	-Закрепить знания о том, как ходит пешка, -что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, - дать представление является ли пешка фигурой? - закрепить знания по каким линиям ходит пешка.	Педагог показывает варианты взаимодействия на шахматном поле фигур : пешка, ферзь, ладья, конь, слон. Знакомит детей с шахматным термином «ЗЕВОК» (невнимательность, грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.). Знакомит детей с приемом атаки «открытая линия» (вертикаль шахматной доски свободная от пешек).	"Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры" "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения)
	18.Пешки против королей.	- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, король; - познакомить детей с комбинацией: пешки против королей; - дать представление о правиле квадрата. - продолжать обучать детей ходу пешки против других фигур.	Педагог расставляет 2 позиции: король с пешкой против короля. Рассказывает, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция, шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поля превращения или король противника ее догонит (в результате – ничья). Педагог показывает позицию, где пешка побеждает. Знакомит с правилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в квадрат пешки, то пешка не пройдет.	«Какое слово лишнее», «Соберем большой урожай», «Кто больше срубит пешек», «Игра на уничтожение» , «Продолжи ряд»,
	19 Пешечные окончания. Расчет вариантов.	- Продолжать закреплять знания детей о шахматной фигуре – пешка; - познакомить детей с пешечными окончаниями, примерами простейшего расчета вариантов	Педагог рассказывает, что сегодня на шахматной доске будут сражаться одни пешки. Их цель – добраться до поля превращений (восьмая и первая горизонталь). Педагог показывает пример простейшего расчета вариантов, когда пешки стоят на начальной позиции, на соседних вертикалях. Педагог помогает сделать вывод, что в этой позиции проигрывает тот, кто начинает.	«Пере путаница» «Кто быстрее найдет, каких фигур у нас 1, 8». «Война пешею», «Игра на уничтожение»,

	20. Король с пешкой против короля.	<ul style="list-style-type: none"> - Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, король; - познакомить детей с комбинацией: Король с пешкой против короля; - познакомить детей с правилом «ключевых полей»; - упражнять в расчете вариантов. 	<p>Педагог рассказывает, что сегодня король будет сам помогать, своей пешке добираться до поля превращения. Не смотря на то, что чужой король уже находится в квадрате пешки, ей может помочь свой король. Для этого нужно знать правило «ключевых полей». Объясняет правило.</p> <p>Педагог проигрывает с детьми варианты прохода пешки, тренирует в расчете вариантов. Показывает, когда правило не действует.</p>	<p>«Узнай фигуру».</p> <p>«Найди адрес»</p> <p>«Двойной удар»,</p> <p>«Взятие»,</p> <p>«Захват контрольного поля»,</p> <p>«Защита контрольного поля»,</p> <p>«Ограничение подвижности».</p> <p>П/и «Пешечка»</p>
Февраль	21. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	<ul style="list-style-type: none"> - Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. - Учить детей играть пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона. - Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь; - познакомить детей с комбинацией: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. 	<p>Педагог с детьми рассматривают комбинации: пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. Педагог приобщает детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности, поощряет стремление высказывать свое мнение.</p>	<p>«Узнай фигуру»,</p> <p>«Найди ошибку»,</p> <p>«Игра на уничтожение»,</p> <p>«Ограничение подвижности»,</p> <p>«Сосчитай и соедини правильный ответ»</p>
	22. Шах.	<ul style="list-style-type: none"> -Познакомить детей с понятием «шах», способами защиты от «шаха», обозначениями «шаха»; - познакомить с видами «шахов»; -упражнять в умении объявлять «шах». 	<p>Педагог учит детей, что шах – важное шахматное понятие. Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры – это двойной шах. Учит, что в шахматах надо своего короля беречь. А если королю дали шах, надо спасти его из-под боя...Поясняет, что такое шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой; защита от шаха.</p>	<p>«Найди такую же фигуру».</p> <p>«Шах или не шах»,</p> <p>«Дай шах»,</p> <p>«Первый шах»,</p> <p>«Пять шахов»,</p> <p>«Дай открытый шах»,</p> <p>«Дай двойной шах»,</p> <p>«Защита от шаха»,</p> <p>«Поставь шах королю»</p>

<p>23. Шах. Закрепление. Вилка и связка.</p>	<p>- Закрепить понятия: «открытый шах», «двойной шах». - дать представление о позиции «вилка», «связка», «защита от связки» «вскрытый шах», «спертый мат» разные варианты связок.</p>	<p>Педагог рассказывает, что в шахматной игре можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить, если не знать некоторые тактические приемы. Педагог рассказывает, что такое вилка, сколько у нее может быть концов. Показывает вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказывает о «коварстве» коня, показывает, как конь может подстроить вилку – шах с потерей ладьи. Педагог рассказывает, как можно связать «в игре фигуры противника» и показывает разные варианты связок. Педагог напоминает, как получается двойной шах. Педагог напоминает о необходимости следить за ходами противника, стараться разведать план его действий, своевременно выставлять защиту. Показывает, как по возможности защититься от связки Педагог показывает защиту от вилки конем и спертым матом. Объясняет понятие «вскрытый шах». Показывает варианты постановки такого шаха.</p>	<p>«Расставь фигуры», «Перепутаница», «Шахматное лото, домино», «Придумай конечный вариант спертого мата», «Расставь фигуры», «Придумай позицию, из которой противник получит вскрытый шах».</p>
<p>24. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.</p>	<p>- Закрепить знания детей о шахматных фигурах: пешка, ферзь, ладья, слон, конь. - закрепить понятие «шах», защита от «шаха». - познакомить с комбинаций: шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.</p>	<p>Педагог предлагает закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.</p>	<p>«Поиграем – угадаем», «Какой фигуры не стало», «Лабиринт», «Первый шах», «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Поставь шах королю»</p>

Март	25. Мат.	- Познакомить с шахматной позицией «мат».	Объяснить детям, что достижение мата – вот главная цель шахматной партии. Тот, кому поставили мат – проиграл.	«Продолжи ряд» «Кто объявит больше шахов королю», «Первый шах», «Поставь защиту».
	26. Мат в один ход.	- Познакомить с понятием «мат», обозначение «мата». - показать позиции, в которых объявляется «мат». - познакомить с комбинацией «мат в один ход».	Педагог знакомит с понятием «мат», показывает обозначение. Учит находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Педагог знакомит с комбинацией: Мат в один ход.	«Угадай-ка», «Мат или не мат», «Дай мат в один ход».
	27. Мат пат. Ничья и пат.	- Познакомить с понятиями: ничья и пат; - показать несколько вариантов, которые приводят к ничейной позиции; - развивать умение находить позиции, где есть мат, пат.	Педагог знакомит детей с понятиями – «ничья и пат». Показывает несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учит находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Педагог рассказывает о позициях «мат» и «пат», вариантах ничьей, приводит примеры на пат. Знакомит с новыми словами: «мат» и «пат» и их значениями «мат - умер», «пат-ничья», показывает комбинацию – мат. Показывает, как обозначаются при записи – мат, – мат пат.	«Запретная фигура», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Пат или не пат».
	28. Мат двумя ладьями.	- Познакомить с понятием – линейный мат. - формировать умение делать «мат» двумя ладьями; - закрепить умение детей в парах ставить линейный мат.	Педагог знакомит с понятием – линейный мат. Предлагает детям поставить короля на одну из центральных клеток доски (d4, d5, e4, e5) и определить к какой крайней вертикали или горизонтали король находится ближе всего. Педагог показывает, как поставить мат, отрезая королю путь одной ладьей, а другой – нападая (по горизонтали и по вертикали). Педагог предлагает тренировку в парах (дети по очереди играют королем и ладьями, педагог наблюдает, как дети научились ставить линейный мат).	«Терем – теремок», «Назови фигуры от слабой до сильной», «Мат или не мат», «Постановка мата двумя ладьями»

Апрель	29.Мат ферзем.	<ul style="list-style-type: none"> - Дать представление и показать комбинацию: мат ферзем. - закрепить понятие «пат». 	Педагог показывает детям, как ставить мат с помощью ферзя. Педагог показывает варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат.	<p>«Мешочек», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода». Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты).</p>
	30.Оппозиция. Мат ладьей.	<ul style="list-style-type: none"> - Познакомить с понятием «оппозиция»; - упражнять в постановке оппозиции; - упражнять в постановке мата ладьей. 	<p>Педагог рассказывает детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция».</p> <p>Педагог знакомит с упражнением в постановки королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали.</p> <p>Педагог показывает, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля.</p>	<p>«Расставь фигуры правильно», «Мат или не мат», «Мяч», Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем.</p>
	31.Мат двумя слонами.	<ul style="list-style-type: none"> - Познакомить с комбинацией: мат двумя слонами; - упражнять в постановке мата двумя слонами. 	<p>Педагог расставляет на доске позицию и показывает, как ставить мат двумя слонами.</p> <p>Напоминает детям об осторожности, т.к. можно вместо мата поставить пат. Педагог показывает, как это может случиться.</p> <p>Педагог предлагает потренироваться в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры).</p> <p>Показывает конечную позицию с матом.</p>	<p>«Какой фигуры не хватает», «Колечко – крылечко», «Война» слонов против пешек», Игра в шахматы до мата. Тренировка в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры).</p>

	32 Мат конем (спертый мат)	<p>- Познакомить детей с шахматным термином «спертый мат».</p> <p>-изучить особенности комбинации «спертый мат»</p> <p>- упражнять в постановке мата конем</p>	<p>Педагог расставляет на доске позицию и показывает, как ставить мат конем.</p> <p>Педагог предлагает потренироваться в парах: поставить мат только конем и не бояться жертвовать ферзем при «спертом мате».</p> <p>Показывает конечную позицию с матом.</p>	<p>«Расставь фигуры правильно»,</p> <p>«Мат или не мат»,</p> <p>Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию).</p>
Май	33.Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач на мат в два хода.	<p>- Повторить и закрепить варианты комбинаций: линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат;</p> <p>- упражнять в постановке комбинации: мат в два хода</p>	<p>Педагог предлагает совместно обсудить четыре варианта: линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Педагог предлагает решить задачи в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает.</p> <p>Педагог предлагает решить задачи на мат в два хода.</p> <p>Педагог делит детей на две команды.</p> <p>Каждая команда решает одну и ту же задачу на своей доске. Кто решит первый – тот получает 1 очко. Перед тем, как дети начнут решать задачу, педагог спрашивает, как они думают, кто в данной позиции победит? Затем дети ставят мат в два хода (4 – 5 задач). Если останется время, то команды сами придумают по одной задаче для противника.</p>	<p>«Перепутаница»,</p> <p>«Мяч»,</p> <p>Тренировка в придумывании и решении задач по теме,</p> <p>Игра всеми фигурами из начального положения.</p>
	34.Мельница. Цугцванг.	<p>- Познакомить и показать комбинацию «мельница»;</p> <p>- показать и изучить позицию «цугцванг»;</p> <p>- закрепить понятие «двойной удар».</p>	<p>Педагог рассказывает детям, что такое «мельница». Показывает комбинацию «мельница».</p> <p>Педагог объясняет, что встречается такое положение на доске, которое называется «цугцванг и показывает позицию, когда один из соперников находится в положении «цугцванга». Педагог повторяет понятие «двойной удар», предлагает расставить варианты позиций на доске.</p>	<p>«Что общего и чем отличаются?»,</p> <p>«Перепутаница»,</p> <p>«Какая фигура лишняя»,</p> <p>«Угадай»,</p> <p>Тренировка в придумывании и решении задач по теме.</p>

	35. Рокировка.	- закрепить знания детей о самой главной фигуре в шахматной игре; - познакомить детей с понятием, правилами и видами рокировки (длинная и короткая).	Педагог закрепляет знания детей о самой главной фигуре в шахматах. Педагог объясняет, как делать рокировку, ее обозначение. Педагог учит детей выполнять правила рокировки.	«Рокировка», «Какая фигура главнее», «Угадай», «Назови и расставь фигуры от слабой до сильной»
	36. «Шахматная партия. Правила хорошего тона в шахматной партии. Тайны шахматного языка. «Кто сильнее тот и ценнее».	-Познакомить детей со специальным шахматным языком; -познакомить с правилами ведения шахматных партий, разыгрыванием дебюта; - изучить правило «Кто сильнее, тот ценнее».	Педагог знакомит детей со специальным шахматным языком, что каждая фигура имеет свое обозначение, каждое поле – тоже (a1; в1...), что партии можно записывать и читать. Педагог учит, это делать. Знакомит с правилами ведения шахматных партий, дает общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта, его вариантах. «Кто сильнее тот и ценнее». Педагог напоминает детям, как оценивать фигуры по силе. Учит видеть выгоду при взятии фигур. Демонстрация коротких партий.	«Что общего и чем отличаются», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Кто сильнее, тот ценнее»

1.4. Планируемые результаты

При реализации данной программы у детей должны быть сформированы следующие 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.

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график

Года обучения	1 год обучения
Начало учебного года	01.09.2021
Окончание учебного года	31.08.2022
Количество учебных недель	36 недель
Количество часов в год	36 часов
Продолжительность занятия (академический час)	20 – 25 мин
Периодичность занятий	1 час в неделю
Промежуточная аттестация	16 мая – 31 мая 2022 года
Объем и срок освоения программы	36 часов, 1 год обучения
Режим занятий	В соответствии с расписанием видов детской деятельности
Каникулы зимние	31.12.2021 – 08.01.2022
Каникулы летние	01.06.2022 – 31.08.2022

2.2. Условия реализации программы.

Помещение для занятий соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» и СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

В случае карантина по профилактике новой коронавирусной инфекции, других заболеваний, занятия проводятся в групповом помещении с соблюдением всех необходимых карантинных мер.

Кадровое обеспечение: образовательную деятельность по реализации программы может осуществлять воспитатель.

Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс
- столы, стулья, доска
- ноутбук или мультимедийная система, компьютеры, проектор
- демонстрационная шахматная доска с набором шахмат
- набор шахмат и шахматная доска на пару детей
- демонстрационные иллюстрации
- раскраски с изображением шахмат
- дидактические игры

2.3. Формы аттестации.

Педагогическая диагностика знаний и умений детей проводится 1 раз в год в форме наблюдения, беседы, игры, результаты фиксируются в диагностической карте (приложение 1).

2.4. Оценочные материалы.

Критерии педагогической диагностики

2 БАЛЛА - ребенок знает шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие; самостоятельно использует название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода, взятие каждой фигуры; самостоятельно ориентируется на шахматной доске; правильно располагает шахматную доску между партнёрами и фигуры перед игрой; умеет перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали; самостоятельно решает простые шахматные задачи.

1 БАЛЛ - ребенок знает шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие; использует название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода, взятие каждой фигуры; ориентируется на шахматной доске; играет каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил (с помощью взрослого); правильно располагает шахматную доску между партнёрами и фигуры перед игрой; перемещает фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали.

0 БАЛЛОВ - ребенок не знает шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие; не использует название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода, взятие каждой фигуры; не ориентируется на шахматной доске; не может играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами, нарушает шахматные правила; затрудняется в перемещении фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали.

Система мониторинга для определения уровня знаний по шахматам детей 5 – 6 лет.

Узнать, какие из шахматных фигур запомнил дошкольник лучше всего в игре. Играем с детьми в следующие игры-задания:

1. «Волшебный мешочек». По очереди прячем в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просим малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позволим и ребёнку прятать фигуры, а сами угадываем, какая фигура в мешочке. Иногда мы «не угадаем», и малыш с восторгом укажет на нашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

2. «Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Мы закрываем глаза, берём какую-нибудь из фигур и ощупываем её. Выбранную шахматную фигуру мы умышленно называем неправильно, открываем глаза и спрашиваем ребёнка: «Так?». Ребенок поправляет нас. Затем меняемся ролями.

3. «Над головой». Назовем какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.

4. «Кто быстрее и точнее» - расстановка шахматных фигур

5. «Что изменилось» - нахождение ошибки в расстановке, развитие внимания, памяти.

6. Ориентировка на шахматной доске. Середина – Край. Угол – Центр.

2.5. Методические материалы.

Структура образовательной деятельности по обучению игре в шахматы:

1. *Вводная часть* (приветствие, мотивация детей через создание игровой или проблемной ситуации для постановки цели);
2. *Основная часть* (активизация необходимых знаний и умений детей, презентация новых знаний посредством различных дидактических методов и приемов, технических средств обучения);
3. *Заключительная часть* (организация рефлексии, оценки деятельности детей, обобщение результатов, создание условий для закрепления и использования полученных знаний и умений в повседневной жизни)

Игры и упражнения по обучению старших дошкольников элементам игры в шахматы.

Игры на знакомство с шахматной доской.

1. «Горизонталь».

Ход: двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.).

Аналогично проводится игра «Вертикаль», «Диагональ»

2. «Рассеянный художник».

Ход: кто первый найдет ошибку (неправильную горизонталь или вертикаль)

3. «Составь доску».

Ход: играющие составляют доску разными способами (из полей – кубиков, из вертикалей, горизонталей или диагоналей, разбитая доска – разные способы разбиения квадрата).

4. «Перепутаница»

Ход: находить и исправить ошибки на шахматной доске. Развивать внимание, память, умение мыслить логически.

5. «Кубик»

Ход: знакомить детей с полями доски, их обозначением. Развивать зрительную память, зрительное восприятие, ориентировку на шахматной доске. Активизировать словарь названиями шахматных фигур.

Игры на знакомство с шахматными фигурами.

1. «Волшебный мешочек».

Ход: в непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры. Каждый из воспитанников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

2. «Угадай-ка».

Ход: педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, а дети должны догадаться, что это за фигура.

3. «Секретная фигура».

Ход: все фигуры стоят на столе в один ряд. Дети по очереди называют шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее. Вместо названия этой фигуры надо сказать «секрет».

4. «Угадай».

Ход: педагог загадывает одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

5. «Что общего?»

Ход: педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга и чем отличаются.

6. "Поиграем — угадаем"

Ход: загадайте какую-нибудь фигуру. Ребенок перечисляет шахматные фигуры, пока не назовет задуманную. Потом фигуру загадывает ребенок.
"Буква" Спросите ребенка, названия каких фигур начинаются с букв К, Л, П, С, Ф.

7. «Шахматный теремок»

Ход: сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут все шесть разных белых фигур: от

пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» поднять.

8. «Большая и маленькая»

Ход: поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите его выбрать самую высокую, назвать ее и отставить в сторону. Потом выбрать самую высокую из оставшихся и т.д.

9. «Шахматное лото»

Ход: выбирается водящий, которых берет любую фигуру, встает в круг и закрывает глаза. Остальные игроки выбирают картинку со схематическим изображением шахматных фигур и встают в хоровод. Водят хоровод со словами: «На черно-белом крылечке сидели король, королева, два офицера, у них два коня, по углам две ладьи – пару свою ты скорее найди!». Водящий открывает глаза и ищет свою пару (т.е. схематическое изображение своей фигуры).

10. «Кто быстрее расставит шахматные фигуры на доске»

Ход: упражнять в умении быстро расставлять шахматные фигуры на доске. Развивать память, внимание, сообразительность, быстроту реакции.

11. «Составь фигуру»

Ход: закреплять умение составить из частей силуэт шахматной фигуры и назвать ее. Развивать внимание, память, логического мышления, творческих способностей.

Игры на знакомство с возможностями фигур

1. «Чьи следы?»

Ход: ведущий показывает одну за другой карточки-схемы шаховых фигур. При правильном ответе карточка разворачивается обратной стороной, где фигура изображена или обозначена с помощью букв. ходов

2. «Кто ходит?»

Ход: Взрослый предлагает с помощью стрелок изобразить какой-либо фигуры, в результате получается схема из горизонталей, вертикалей или диагоналей. По желанию детей рядом изображается эта фигура или ее буквенное обозначение. ходы

3. «Игра на уничтожение».

Ход: Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур, чаще всего по принципу «фигура против фигуры». Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

4. **«Один в поле воин».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске. Черные фигуры считаются «заколдованными», т.е. неподвижными. Школьнику необходимо уничтожить каждым ходом по фигуре.
5. **«Лабиринт».** Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» (запрещенные для прохода) поля и не перепрыгивая через них.
6. **«Перехитри часовых».** Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
7. **«Сними часовых».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирая такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под ударом черных фигур.
8. **«Кратчайший путь».** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
9. **«Захват контрольного поля».** Игра фигурой против фигуры ведется с целью установить ее на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
10. **«Атака неприятельской фигуры».** Белая фигура должна за один ход напасть на черную, причем так, чтобы не оказаться под боем.
11. **«Двойной удар».** Белой фигурой нужно напасть одновременно на две черные фигуры.
12. **«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.
13. **«Защита».** Необходимо одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
14. **«Выиграй фигуру».** Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных последние проиграли одну из своих фигур.
15. **«Ограничение подвижности».** Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
16. **«Кто больше срубит пешек».** Продолжать развивать умение анализировать ситуацию, чтобы срубить как можно больше

шахматных фигур у противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.

17.«Кратчайший путь». Развивать умение детей за минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.

18.«Игра на уничтожение». Развивать умения детей играть ограниченным количеством фигур против противника. Формировать внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления (Играют конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух)

19. «Атака неприятельской фигуры». Закреплять умение анализировать ситуацию, действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем)

20. «Соберем урожай». Упражнять в умении «Съесть » конем все пешки, можно с элементами соревнования. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.

21.«Перехитри часовых». Закреплять умение анализировать ситуацию , действовать в соответствии с заданными правилами (белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур)

22.«Война пешек». Закреплять в умение играть одними пешками, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника. Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.

23.«Двойной удар». Закреплять умение анализировать ситуацию , действовать в соответствии с заданными правилами (белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры). Развивать внимание, логику мышления, аналитические и умственные способности.

3. Список литературы.

1. В. Костров, Д. Давлетов «Шахматы для детей и родителей» (СПб, 2001 г.), ч. 1.

2. А. Кентлер «Шахматный букварь - раскраска» (СПб, 1998 г. Изд. «Образование - культура»).
3. Г.М. Зенков «Первый шаг» («Пласт», 1993г., Кемеровская область).
4. И.Весела «Шахматный букварь»(Петрозаводск «Кругозор» 1994г.)
5. В.Г. Гришин «Малыши играют в шахматы» (Москва «Просвещение» 1991г.)
6. Гершунский Б.С., Костьев А.Н., «Шахматы – Школе», Москва, 1991
7. Крогиус Н. В., «О психология шахматного творчества», Москва, 1969
8. Овакимян Г.Е., статья «Каким шахматам надо учить детей в школе?», источник – Интернет, 05.03.2012
9. Пожарский В.А., «Шахматный учебник», Ростов-на-Дону, 1996
- 10.Пожарский В.А., «Шахматный учебник в этюдах», Ростов-на-Дону, 2005
- 11.Чехов В.А., Архипов С.А., Комляков В.С., «Программа подготовки шахматистов IV – II разрядов». «Москва», 2007
12. Лысенко С.А., «Беседы с шахматным психологом», Москва, 2010

4. Приложения.

Приложение 1

Диагностическая карта фиксации уровней развития умений и навыков детей игры в шахматы

группа № _____ ФИО воспитателей _____

№	Фамилия, имя ребенка	Знания			умения						Общий балл	Уровень
		шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль	название шахматных фигур и их отличия	правила хода, взятие каждой фигуры	ориентировка на шахматной доске.	играть каждой фигурой	правильно располагать доску	правильно располагать фигуры	умение перемещать фигуры	решать простые шахматные задачи		

По каждому показателю выставляются оценки, соответствующие уровню развития:

3 балла - высокий уровень (выполняет, справляется самостоятельно);

2 балла - средний уровень (выполняет, справляется с помощью взрослого);

1 балл – низкий уровень (не справляется, даже с помощью взрослого).