

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 6-7 ЛЕТ
«В СТРАНЕ ВОЛШЕБНЫХ ФИГУР»
Авторы М.Р. Флегонтова, Н.С. Карасева
(36 часов)**

ОДИН ГОД ОБУЧЕНИЯ

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	23
2. Комплекс организационно-педагогических условий.	23
2.1. Календарный учебный график	23
2.2. Условия реализации программы.	23
2.3. Формы аттестации.	24
2.4. Оценочные материалы.	24
2.5. Методические материалы.	25
3. Список литературы.	30
4. Приложения.	30

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.

Программа «**В стране волшебных фигур**» предназначена для работы с детьми подготовительных групп детского сада (6-7 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 также некоторые сведения исторического характера.

Направленность программы: Дополнительная образовательная программа, «В стране волшебных фигур», по обучению детей игре шахматами 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 6-7 лет, в том числе и с детьми с ОВЗ, посещающих общеразвивающую группу.

Возрастные характеристики детей 6-7 лет.

В возрасте 6-7 лет происходят изменения в сознании, которые характеризуются появлением так называемого внутреннего плана действий – способностью оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном плане. К шести годам начинает закладываться условия для развития рефлексии – способности осознавать и отдавать себе отчет в своих целях, полученных результатах, способах их достижения, переживаниях, чувствах и побуждениях.

В процессе усвоения нравственных норм формируются сочувствие, заботливость, активное отношение к событиям жизни. Самооценка у ребенка достаточно устойчивая, возможно ее завышение, реже занижение. Дети более объективно оценивают результат деятельности, чем поведения.

Ведущей потребностей детей данного возраста является общение. Ведущей деятельностью остается сюжетно-ролевая игра. Одной из важнейших особенностей данного возраста является проявление произвольности психических процессов.

Развитие психических процессов.

Увеличивается устойчивость внимания – 20-25 минут, объем внимания составляет 7-8 предметов. Ребенок может видеть двойственные изображения. К 6-7 годам появляются элементы произвольной памяти.

Произвольная память проявляется в ситуациях, когда ребенок самостоятельно ставит себе цель: запомнить и вспомнить. Желание ребенка запомнить следует всячески поощрять. В последствии ребенок способен усилить свою память с помощью таких приемов, как классификация, группировка.

Ведущим по-прежнему является наглядно-образное мышление, но к концу дошкольного возраста начинает формироваться словесно-логическое мышление. Оно предполагает развитие умения оперировать словами, понимать логику рассуждений. Ребенок может выстраивать последовательный рассказ из 6-8 картинок.

Старший дошкольный возраст характеризуется активизацией функции воображения – вначале воссоздающего (позволяющего в более раннем возрасте представлять сказочные образы), а затем и творческого (благодаря которому создается принципиально новый образ). Этот период – сензитивный для развития фантазии.

Психологические особенности подготовки детей

6-7 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 (понижить уровень значимости совершения ошибки). Педагог и родитель, сообщая, должны сформировать оптимальный уровень ответственности для каждого ребенка.

Эмоциональная восприимчивость детей в шахматах

Дети 6-7 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 соревнованиях. 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 «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. Как уже говорилось, уровень шахматной подготовки детей 1-2 года обучения еще не высок, поэтому 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 25-30 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

ПРОГРАММА «В СТРАНЕ ШАХМАТНЫХ ФИГУР»
Учебный план.

Месяц	Тема	Количество
Сентябрь	Шахматная доска (название полей).	1
	Шах. Три способа защиты от шаха.	1
	Проходная пешка. Превращение пешки.	1
	Рокировка.	1
Октябрь	Роль центра.	1
	Мат-цель игры в шахматы.	1
	Решение задач на мат в один ход.	1
	Игровые партии.	1
Ноябрь	Три стадии шахматной игры.	1
	Дебют.	1
	Решение задач на мат в один ход.	1
	Игровые партии.	1
Декабрь	Виды ничьей в партии.	1
	Игровые партии.	1
	Эндшпиль	1
	Роль короля в эндшпиле.	1
Январь	Мат одинокому королю двумя ладьями	1
	Мат одинокому КОРОЛЮ ЛАДЬЕЙ и КОРОЛЁМ.	1
	Мат одинокому КОРОЛЮ ЛАДЬЕЙ и КОРОЛЁМ.	1
	Мат одинокому королю пешкой	1
Февраль	Мат одинокому КОРОЛЮ ФЕРЬЗЕМ и КОРОЛЁМ.	1
	Мат одинокому КОРОЛЮ ФЕРЬЗЕМ и КОРОЛЁМ.	1
	Закрепление.	1
	«Правило квадрата».	1
Март	Игровые партии.	1
	«Вилка» («Двойной удар»).	1
	Открытое нападение.	1
	Связка.	1

Апрель	Связка.	1
	Взятие на проходе.	1
	«Детский мат».	1
	Решение задач на мат в один ход.	1
Май	Решение задач на мат в два хода.	1
	Решение задач на мат в два хода.	1
	Игровые партии.	1
	Шахматный турнир.	1
	ИТОГО:	36

Содержание учебного плана (тематический план)

месяц	№ и тема ОД	Задачи	Структура образовательной деятельности, методические приемы	Дидактические игры и упражнения
Сентябрь	1. Шахматная доска (название полей)	<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>Закрепляет умение детей рисовать доску и правильно штриховать. Дает понятие косых, вертикальных и горизонтальных линий и находить их на доске.</p>	<p>«Горизонталь», «Рассеянный художник». «Составь доску». «Перепутаница»,</p>
	2. Шах. Три способа защиты от шаха.	<p>Формировать понятие определению шах.</p> <p>Формировать умение защищаться от удара</p>	<ul style="list-style-type: none"> — На демонстрационной доске расставлены фигуры в начальную (с ошибками) . Предложить детям найти их. — Предложить детям рассказать о КОРОЛЕ. — На доске поставить КОРОЛЕЙ рядом. Может ли быть такое? — Как называются КОРОЛИ без войска? — Можно ли КОРОЛЯ убирать с доски? <p>Цель игры - поставить мат КОРОЛЮ противника. Мат - удар на КОРОЛЯ противника, от которого нет защиты. Шах- удар на КОРОЛЯ противника, от которого можно защититься.</p> <p>Три защиты от Шаха:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Уйти от удара. — Загородится от удара. — Взять фигуру, которая наносит удар. <p>На демонстрационной доске разобрать все пути защиты от ((+)). Рассмотреть и разобрать ((x)). На демонстрационной доске по позиции определить ((x)) или ((+)).</p>	<p>«Чьи следы?», «Кто ходит?», «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых».</p>

	<p>3.Проходная пешка. Превращение пешки.</p>	<p>Формировать у детей представление о силе пешки, когда она достигает противоположной стороны.</p>	<p>Повторение можно построить по усмотрению преподавателя. Это может быть слабо усвоенный материал или недавно пройденный.</p> <ul style="list-style-type: none"> — Обратить внимание, что пешка вначале партии- самая слабая фигура, но она может стать самой сильной фигурой ,если достигнет противоположного края доски. — Показать, как правильно выполнить превращение пешки. — Пешку превращают в любую фигуру, кроме короля. <p>Важно делать ходы пешками осмотрительно.</p>	<p>«Чьи следы?», «Кто ходит?», «Кратчайший путь», «Выиграй фигуру»</p>
	<p>4. Рокировка.</p>	<p>Формировать у детей умение правильно делать рокировку. Показать случаи, когда ее делать нельзя.</p>	<p>Прежде чем перейти к теме «Рокировка», важно проанализировать места нахождения КОРОЛЯ и ЛАДЬИ в начале партии. Отметить, что КОРОЛЬ стоит в центре горизонтальной линии 1 или 8 и его могут легко атаковать фигуры противника. ЛАДЬИ же стоят в «углах» доски, и они не могут сразу идти в бой. Этим самым подвести детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> — для чего нужна рокировка; — когда её надо делать; — длинная и короткая рокировка; — правила выполнения рокировки; — дать понятие, что такое рокировка; <p>показать на примерах, когда нельзя делать рокировку.</p>	<p>«Рокировка», «Какая фигура главнее», «Угадай», «Назови и расставь фигуры от слабой до сильной»</p>

Октябрь	5.Роль центра.	Формировать у детей понимание о роли центра доски в игре.	<p>Закрепление:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Что такое рокировка. — Для чего нужна рокировка. — Какая бывает рокировка (длинная ,коротка). — На каком фланге выполняется длинная рокировка. — На каком фланге выполняется короткая рокировка. — Правило выполнения рокировки. — Сколько раз за игру можно делать рокировку. — Когда надо делать рокировку. — Вспомнить, когда нельзя делать рокировку. <p>На примерах показать, почему необходимо в начале партии захватывать центр: контролируется наибольшее количество полей и быстрее</p>	
	6. Мат-цель игры в шахматы.	Формировать понятие цели игры в шахматы, определение мату.	<ul style="list-style-type: none"> — Цель игры – поставить мат Кр. противника. — Мат - умер (с арабского). — Мат – удар на Кр. противника, от которого нет защиты. <p>Показать примеры, разобрать их.</p>	<p>«Продолжи ряд» «Кто объявит больше шахов королю», «Первый шах», «Поставь защиту».</p>

	7. Решение задач на мат в один ход.	Формировать умение ставить мат в один ход..	<p>Провести беседу (что такое «+», что такое «х», что общего между «+» и «х», в чем их различие, какие знают способы защиты от «+»).</p> <p>Определить «+» и «х» на демонстративной доске (несколько вариантов). Доказать.</p> <p>Новый материал:</p> <p>Обратить внимание на название латинских букв, не путать а, b, d, q, название полей, обратить внимание на то, что сначала называется буква, потом цифра.</p> <p>В игровой форме под диктовку расставить позицию: Б: пп f2, q3, h2, Л b, С b2, Ф с3, Кр с3, Кр q1; Ч: пп. f7, q7, h7, Ф е8, Л f8, Кр. q8.</p> <p>Поставить позицию: Б: Фq6, Кр d6 Ч: Кр с8</p> <p>Обратить внимание, что у Ч. КОРОЛЬ одинокий.</p>	«Угадай-ка», «Мат или не мат», «Дай мат в один ход».
	8. Игровые партии.	Формировать умение у детей ставить мат в 1 ход.	<p>— Показать названные поля.</p> <p>— Поставить заданную фигуру на поле.</p> <p>Решение задач на мат в 1 ход (задачи из пособия В. Пожарский <<Шахматный учебник>, стр.59).</p> <p>Разбирать данные позиции:</p> <p>— У каких фигур преимущество?</p> <p>— Какая фигура ставит ((х)).</p> <p>Разбирать и не правильное решение задач, где королю наносится только ((+)).</p>	Игра всеми фигурами из начального положения.

Ноябрь	9. Три стадии игры в шахматы.	Формировать представление о трех стадиях шахматной партии, о названии стадий шахматной партии и их стратегических целях.	<p>Повторение строится по усмотрению преподавателя.</p> <p>Новый материал:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Познакомить детей с названиями трёх стадий шахматной партии. — Начало (дебют); — Середина (миттельшпиль); — Окончание (эндшпиль). <p>Раскрыть их цели и задачи.</p> <p>Дебют:</p> <ul style="list-style-type: none"> — развитие фигур. — захват центра. — укрытие своего КОРОЛЯ. <p>Миттельшпиль:</p> <ul style="list-style-type: none"> — улучшение положения фигур; — выгодные размены; — подготовка и проведение наступления и т.д. <p>Эндшпиль:</p> <ul style="list-style-type: none"> — проведение ПЕШКИ в ФЕРЗИ; <p>борьба с проходными пешками противника.</p>	«Высокая – низкая» («Большая – маленькая»), «Шахматный теремок», «Огонь» «Соберем урожай» «Игра на уничтожение» «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру»
	10. Дебют.	Формировать представления о десяти правилах игры в дебюте. Формировать умение у детей правильно начинать партию.	<p>Закрепление:</p> <p>Основные задачи в дебюте:</p> <ul style="list-style-type: none"> — мобилизация сил, — захват центра, — надёжное укрытие КОРОЛЯ <p>Новый материал:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Рассказать о правилах игры в дебюте. — В игровых партиях следовать этим правилам. <p>Большая часть занятия отводится игре в шахматы.</p>	«Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Перепутаница» «Что изменилось?»

	11. Решение задач на мат в один ход.	Формировать умение у детей расставлять шахматную позицию под диктовку, решать задачи на мат в один ход, разбирая позиции с преподавателем.	Игровая тренировка	«Угадай-ка», «Мат или не мат», «Дай мат в один ход».
	12. Игровые партии.	Формировать умение у детей ставить мат в 1 ход.	<ul style="list-style-type: none"> — Показать названные поля. — Поставить заданную фигуру на поле. Решение задач на мат в 1 ход (задачи из пособия В. Пожарский <<Шахматный учебник>>, стр.59). Разбирать данные позиции: <ul style="list-style-type: none"> — У каких фигур преимущество? — Какая фигура ставит ((x)). Разбирать и не правильное решение задач ,где королю наносится только ((+)).	Игра всеми фигурами из начального положения.
Декабрь	13. Виды ничьей в партии.	Формировать у детей представление о случаях, когда партия считается закончена в ничью.	Новый материал: Наиболее часто встречаются партии, заканчивающиеся в ничью у детей данного возраста, когда на доске остаются одинокие КОРОЛИ (т.к. в игре идет размен фигур). Достаточно перечислить детям случаи ничейных партий. Основное время занятия следует уделить игровым партиям.	«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Высокая – низкая», «Найди фигуру по описанию».
	14. Игровые партии.	Формировать умение у детей ставить мат в 1 ход.	<ul style="list-style-type: none"> — Показать названные поля. — Поставить заданную фигуру на поле. Решение задач на мат в 1 ход (задачи из пособия В. Пожарский <<Шахматный учебник> , стр.59). Разбирать данные позиции: <ul style="list-style-type: none"> — У каких фигур преимущество? — Какая фигура ставит ((x)). Разбирать и не правильное решение задач ,где королю наносится только ((+)).	Игра всеми фигурами из начального положения.

	15.Эндшпиль.	Формировать представление, о том, что окончания отличаются от других стадий шахматной партии.	<p>Обратить внимание: Одна из задач окончания – проведение пешки; КОРОЛЬ в окончании становится активной, атакующей фигурой. КОРОЛЬ может нападать на пешки, фигуры противника и помогать своей ПЕШКЕ, фигуры противника и помогает своей ПЕШКЕ пройти в ФЕРЗИ.</p> <p>Легче всего изучить окончания, когда на доске сравнительно небольшое количество фигур. Полезно познакомить детей с простейшими окончаниями, прежде всего, пешечными и ладейными.</p>	«Волшебный мешочек», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру»
	16. Роль КОРОЛЯ в эндшпиле.	Формировать представление, о том, что окончания отличаются от других стадий шахматной партии, о возрастающей роли КОРОЛЯ в эндшпиле	<p>Обратить внимание: Одна из задач окончания – проведение пешки; КОРОЛЬ в окончании становится активной, атакующей фигурой. КОРОЛЬ может нападать на пешки, фигуры противника и помогать своей ПЕШКЕ, фигуры противника и помогает своей ПЕШКЕ пройти в ФЕРЗИ.</p> <p>Легче всего изучить окончания, когда на доске сравнительно небольшое количество фигур. Полезно познакомить детей с простейшими окончаниями, прежде всего, пешечными и ладейными.</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>19. Мат одинокому королю ладьей и королем .</p>	<p>Формировать умение ставить мат ЛАДЬЕЙ и КОРОЛЕМ одинокому КОРОЛЮ..</p>	<p>Обратить внимание на то, что одна ЛАДЬЯ без помощи КОРОЛЯ мат не может поставить одинокому КОРОЛЮ. ЛАДЬЯ и КОРОЛЬ вместе оттесняют одинокого КОРОЛЯ на край доски или в угол. Преподаватель на демонстрационной доске показывает, как ставиться такой мат. Т. к. данная тема при изучении вызывает затруднения у детей, то можно дальнейшую работу построить следующим образом: на демонстрационной доске преподаватель играет одиноким КОРАЛЕМ, а ребенок ставит мат КОРАЛЕМ и ЛАДЬЕЙ.</p>	<p>«Узнай фигуру». «Найди адрес» «Двойной удар», «Взятие», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»,</p>	<p>«Какое слово лишнее», «Соберем большой урожай», «Кто больше срубит пешек», «Игра на уничтожение» , «Продолжи ряд», П/и «Пешечка»</p>
	<p>18. Мат одинокому королю ладьей и королем.</p>	<p>Формировать умение ставить мат ЛАДЬЕЙ и КОРОЛЕМ одинокому КОРОЛЮ.</p>	<p>Обратить внимание на то, что одна ЛАДЬЯ без помощи КОРОЛЯ мат не может поставить одинокому КОРОЛЮ. ЛАДЬЯ и КОРОЛЬ вместе оттесняют одинокого КОРОЛЯ на край доски или в угол. Преподаватель на демонстрационной доске показывает, как ставиться такой мат. Т. к. данная тема при изучении вызывает затруднения у детей, то можно дальнейшую работу построить следующим образом: на демонстрационной доске преподаватель играет одиноким КОРАЛЕМ, а ребенок ставит мат КОРАЛЕМ и ЛАДЬЕЙ.</p>	<p>«Перепутаница», «Кто быстрее найдет, каких фигур у нас 1, 8». «Война пешею», «Игра на уничтожение»,</p>

19. Мат одинокому королю ладьей и королем.	Формировать умение ставить мат ЛАДЬЕЙ и КОРОЛЕМ одинокому КОРОЛЮ..	Обратить внимание на то, что одна ЛАДЬЯ без помощи КОРОЛЯ мат не может поставить одинокому КОРОЛЮ. ЛАДЬЯ и КОРОЛЬ вместе оттесняют одинокого КОРОЛЯ на край доски или в угол. Преподаватель на демонстрационной доске показывает, как ставится такой мат. Т. к. данная тема при изучении вызывает затруднения у детей, то можно дальнейшую работу построить следующим образом: на демонстрационной доске преподаватель играет одиноким КОРАЛЕМ, а ребенок ставит мат КОРАЛЕМ и ЛАДЬЕЙ.	«Узнай фигуру». «Найди адрес» «Двойной удар», «Взятие», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»,
20. Мат одинокому королю пешкой	Формировать умение ставить мат пешкой одинокому королю	Преподаватель на демонстрационной доске показывает, как ставится такой мат. Т. к. данная тема при изучении вызывает затруднения у детей, то можно дальнейшую работу построить следующим образом: на демонстрационной доске преподаватель играет одиноким королем, а ребенок ставит мат пешкой.	«Лабиринт», «Первый шах», «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Поставь шах королю»
21. Мат одинокому королю ферзем и королем.	Формировать умение ставить мат одинокому КОРОЛЮ ФЕРЗЕМ и КОРАЛЕМ	Обратить внимание на роль КОРОЛЯ сильнейшей стороны. ФЕРЗЬ без помощи КОРОЛЯ мат одинокому КОРОЛЮ не поставит. ФЕРЗЬ и КОРОЛЬ играют вместе. Оттесняя одинокого КОРОЛЯ на край доски или в угол. Показать на демонстрационной доске, как ставится такой мат. Показать возможность пата сильнейшей стороны. Одинокий КОРОЛЬ оттесняется так, что удара на него нет, а ходить ему некуда. Практическая работа: Преподаватель играет одиноким КОРОЛЕМ на демонстрационной доске, ребенок – ФЕРЗЕМ и КОРОЛЕМ ставит мат.	«Перепутаница», «Мяч», Тренировка в придумывании и решении задач по теме, Игра всеми фигурами из начального положения.

Февраль	22. Мат одинокому королю ферзем и королем.	Формировать умение ставить мат одинокому КОРОЛЮ ФЕРЗЁМ и КОРАЛЕМ	Обратить внимание на роль КОРОЛЯ сильнейшей стороны. ФЕРЗЬ без помощи КОРОЛЯ мат одинокому КОРОЛЮ не поставит. ФЕРЗЬ и КОРОЛЬ играют вместе. Оттесняя одинокого КОРОЛЯ на край доски или в угол. Показать на демонстрационной доске, как ставится такой мат. Показать возможность пата сильнейшей стороны. Одиноким КОРОЛЬ оттесняется так, что удара на него нет, а ходить ему некуда. Практическая работа: Преподаватель играет одиноким КОРОЛЕМ на демонстрационной доске, ребенок – ФЕРЗЕМ и КОРОЛЕМ ставит мат.	«Перепутаница», «Мяч», Тренировка в придумывании и решении задач по теме, Игра всеми фигурами из начального положения.
	23. Закрепление.	Выявить уровень усвоения материала		Игра всеми фигурами из начального положения.
	24. «Правило квадрата»	Формировать представление у детей о «Правиле квадрата».	«Правило квадрата» применяется в пешечном окончании. Проходной ПЕШКЕ может мешать только КОРОЛЬ противника – догнать и уничтожить ее. Показать «Правило квадрата» на нескольких примерах. Определить догонит ли КОРОЛЬ проходную ПЕШКУ. Основная часть занятия строится на игровых партиях.	«Поиграем – угадаем», «Какой фигуры не стало», «Лабиринт», «Первый шах», «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Поставь шах королю»
Март	25. Игровые партии.	Формировать умение у детей ставить мат в 1 ход.	Решение задач на мат в 1 ход (задачи из пособия В. Пожарский <<Шахматный учебник>>, стр.59). Разбирать данные позиции: — У каких фигур преимущество? — Какая фигура ставит ((x)). Разбирать и не правильное решение задач ,где королю наносится только ((+)).	Игра всеми фигурами из начального положения.

	26. «Вилка» («Двойной удар»)	Формировать понимание «Вилка» и «Двойной удар». Формировать умение у детей применять двойной удар в игре.	Раскрыть идею двойного удара – одна фигура нападает на две фигуры противника. «Вилка» - двойной удар конём или пешкой. Показать примеры: Особое внимание уделить «Вилке» на КОРОЛЯ и тяжелую фигуру противника. Можно предложить детям упражнение «Двойной удар» В. Пожарского «Шахматный учебник» стр. 207-208	«Расставь фигуры», «Перепутаница», «Шахматное лото, домино», «Придумай конечный вариант спертого мата», «Расставь фигуры», «Придумай позицию, из которой противник получит вскрытый шах».
	27. Открытое нападение.	Формировать представление о открытом нападении. Формировать умение у детей применять его во время игры.	Обратить внимание: При открытом нападении осуществляются два удара. Делают это разные фигуры – та, которая ходит, и та, линия действия которой открывается в результате этого хода. Фигура, производящая ход может быть любая – ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ, СЛОН, КОРОЛЬ, КОНЬ, ПЕШКА . Фигура, линия действия которой открывается, - это ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ, СЛОН. Показать примеры. Упражнения. Открытое нападение, В. Пожарского «Шахматный учебник» стр.209-210. Большую часть времени отводиться игровым партиям.	«Запретная фигура», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода», «Пат или не пат».
	28. Связка.	Формировать представление о связке. Формировать умение применять ее в игре.	Обратить внимание: При открытом нападении осуществляется два удара, делают это разные фигуры – та, та которая ходит, и та. линия действия которой открывается в результате этого хода. Фигура, производящая ход может быть любая – ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ, СЛОН, КОРОЛЬ, КОНЬ, ПЕШКА. Показать примеры. Упражнения Открытое нападение, В. Пожарского «Шахматный учебник» стр.209-210. Большая часть времени отводиться игровым партиям.	«Терем – теремок», «Назови фигуры от слабой до сильной», «Мат или не мат», «Постановка мата двумя ладьями»

Апрель	29. Связка.	Формировать представление о связке. Формировать умение применять ее в игре.	Обратить внимание: При открытом нападении осуществляется два удара, делают это разные фигуры – та, та которая ходит, и та. линия действия которой открывается в результате этого хода. Фигура, производящая ход может быть любая – ФЕРЗЬ, ЛАДЬЯ, СЛОН, КОРОЛЬ, КОНЬ, ПЕШКА. Показать примеры. Упражнения Открытое нападение, В. Пожарского «Шахматный учебник» стр.209-210. Большая часть времени отводится игровым партиям.	«Мешочек», «Да и нет», Игра всеми фигурами из начального положения, «Два хода». Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты).
	30. Взятие на проходе.	Формировать понятие о взятии на проходе.	Обратить внимание: — Взятие на проходе разрешено только пешкам. — Взятие на проходе можно только сразу, ответным ходом. — Показать на примере, как выполняется взятие на проходе. Можно предложить детям на демонстрационной доске, в виде тренировки, выполнить взятие на проходе. Оставшееся время- игровые партии.	«Расставь фигуры правильно», «Мат или не мат», «Мяч», Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию).
	31. «Детский мат».	Формировать умение у детей как ставить мат в несколько ходов. «Детский мат», защищаться от него. Применять в игре.	Закрепление: Показать на демонстрационной доске взятие на переходе. Между какими фигурами выполняется взятие. Детский мат можно поставить неопытному игроку. Его очень любят применять дети в игре. Т.к. это – быстрая победа. Необходимо не только показать, как он ставиться, но и объяснить способы защиты от него. Каждый ход показывается и разбирается. Дети после подробного разбора тренируются поставить «детский мат» на демонстрационной доске. Противник – преподаватель, затем дети играют между собой.	«Какой фигуры не хватает», «Колечко – крылечко», «Война» слонов против пешек», Игра в шахматы до мата.

	32. Решение задач на мат в один ход.	Формировать умение решать задачи на мат в один ход.	Решение задач на мат в один ход. На несложных примерах показать с объяснениями, как ставиться мат Предложить детям самостоятельно решить не сложные задачи. Рассмотреть все предложенные ими варианты. Задачи для тренировки можно взять из книги В. Пожарский «Шахматный учебник», стр. 61-64.	«Угадай-ка», «Мат или не мат», «Дай мат в один ход».
Май	33. Решение задач на мат в два хода.	Формировать умение решать задачи на мат в два хода.	На несложных примерах показать с объяснениями, как ставиться мат в два хода. Предложить детям самостоятельно решить не сложные задачи. Рассмотреть все предложенные ими варианты. Задачи для тренировки можно взять из книги В. Пожарский «Шахматный учебник», стр. 61-64	«Перепутаница», «Мяч», Тренировка в придумывании и решении задач по теме, Игра всеми фигурами из начального положения.
	34. Решение задач на мат в два хода.	Формировать умение решать задачи на мат в два хода.	На несложных примерах показать с объяснениями, как ставиться мат в два хода. Предложить детям самостоятельно решить не сложные задачи. Рассмотреть все предложенные ими варианты. Задачи для тренировки можно взять из книги В. Пожарский «Шахматный учебник», стр. 61-64	«Перепутаница», «Мяч», Тренировка в придумывании и решении задач по теме, Игра всеми фигурами из начального положения.
	35. Игровые партии.	Формировать умение у детей ставить мат в 2 хода.	Решение задач на мат в 2 хода (задачи из пособия В. Пожарский <<Шахматный учебник>>). Разбирать данные позиции: — У каких фигур преимущество? — Какая фигура ставит ((x)). Разбирать и не правильное решение задач ,где королю наносится только ((+)).	Игра всеми фигурами из начального положения.

	36 Шахматный турнир.	Закрепление навыков ведения шахматной партии до победы в турнире.	Шахматный турнир с участием детей.	
--	----------------------	---	------------------------------------	--

1.4. Планируемые результаты

Педагогическая диагностика знаний и умений детей проводится 1 раз в год в форме наблюдения, беседы, игры.

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)	25-30 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 6 – 7 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 спрячутся 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?». Малыш поправляет нас. Затем поменяемся 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 упражнений 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 ходов шахматных фигур. При правильном ответе карточка разворачивается обратной стороной, где фигура изображена или обозначена с помощью букв.

2. «Кто ходит?»

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

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).

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
Пожарский В.А., «Шахматный учебник в этюдах», Ростов-на-Дону, 2005г