

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребёнка – детский сад «Танюша»

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
протокол № 1 от 01.08. 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ ЦРР детский сад
«Танюша»
Е.В.Сулманова
«01» 08 2023 года



**Дополнительная образовательная общеразвивающая программа
"Шахматная азбука"**

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Объем 64 академических часов

Автор программы:
Алтавова Джамиля Садуллаевна

гп. Федоровский, 2023 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название программы	«Шахматная азбука»
Направленность, классификация программы	Интеллектуальная, развивающая
Срок реализации программы	С октября по май – 64 часа
Ф.И.О. составителя программы	Алтавова Джамиля Садуллаевна, педагог дополнительного образования. Образование – высшее педагогическое
Территория	ХМАО-Югра, Сургутский район, г.п. Федоровский
Юридический адрес учреждения	Российская Федерация, Тюменская область, Ханты-Мансийский автономный округ-Югра, 628456, Сургутский район, г.п. Федоровский, пер. Парковый, 2
Контакты	Телефон: 8 (3462) 730-315
Аннотация	Программа направлена на формирование у учащихся основ краеведческой культуры, а сочетание различных форм работы, направленных на дополнение и углубление естественнонаучных знаний, дают возможность значительно расширить и осознать полученные знания, способствующие развитию креативности мышления. В процессе познания в благоприятных условиях дополнительного образования имеются большие возможности для использования наблюдения и эксперимента – основных методов естественнонаучных дисциплин. Проводя эксперименты, наблюдения за теми или иными явлениями, учащиеся приобретают на основе непосредственных восприятий конкретные представления о предметах и явлениях окружающей действительности. Большое внимание в программе уделяется вопросам экологии и бережного природопользования.
Возраст обучающихся	6-7 лет
Цель и задачи программы	Цель: расширение кругозора детей, знакомство с древней игрой «шахматы», в процессе обучения игре в шахматы способствовать концентрации внимания, развитию логического мышления, памяти, внимания, наблюдательности, интереса к игре в шахматы. Задачи: <i>обучающие:</i> - расширять кругозор детей, формировать умение вести диалог с воспитателем, со сверстниками; - закреплять умение ориентироваться на плоскости, развивать логическое мышление, память, наблюдательность, внимание. <i>развивающие:</i> - развивать мелкую моторику рук, глазомер. <i>воспитательные:</i>

	- воспитывать настойчивость, выдержку, волю, уверенность в своих силах, спокойствие.	
Документы, послужившие основанием для разработки проекта	– Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г. – Указ Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации»; – Постановление Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2016 г. № 317 «О реализации Национальной технологической инициативы» (в ред. от 24.07.2020); – Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11). – Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196); – «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20». – Концепция развития системы дополнительного образования детей Ханты-Мансийского автономного округа – Югры до 2030 г., утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.	
Образовательные форматы	- очно (принцип workshop) – обучающиеся проходят курс коллективно при поддержке педагога; Формы организации познавательной деятельности: групповая, парная Программа рассчитана на 8 месяцев (октябрь – май) Режим занятий: 2 раза в неделю по 30 минут Формы контроля: организация турнира, открытый урок в детском саду: в группе, в детском саду; участие в конкурсах детского сада, видео занятия, индивидуальная работа, игры, конкурсы, групповая дискуссия, , соревнования	
Требования к условиям организации образовательного процесса	<i>Для очных занятий:</i> Аудитория со столами и стульями. Принтер-сканер-ксерокс. Интерактивная доска или проектор и экран. Шахматы	
Ожидаемые результаты освоения программы	Дети, прошедшие полный курс обучения по программе «Шахматы», помимо развития навыков шахматной игры, делают значительный шаг в развитии личностных качеств: - умение проявлять настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах; - способны проявлять самостоятельность	
Возможные риски и пути их преодоления при дистанционном обучении	Риски программы	Пути преодоления
	При разработке занятий - не у всех детей могут быть компьютера (устройства) чтобы заниматься онлайн и смотреть видео уроки	Функция скачивания пройденного материала, чтобы посмотреть, например на флешке, через телевизор и функцию печати подробного описания урока для

	Не хватает минимальных знаний пользования ПК у родителей - отсюда проблема выполнять задания	обучающихся Создание подробных видеоинструкций, изложенных простым, доступным языком. Также возможно сетевое взаимодействие с другими курсами по обучению навыкам работы с ПК
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Реализация программы «Шахматная азбука» требует наличия кабинета Оборудование кабинета: дидактические игры для обучения игре в шахматы; наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии); демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур; настольные шахматы; шахматные столы; шахматные часы; обучающие видеоуроки по шахматам; стимуляторы игр; уголок «Шахматы» в старшей и подготовительной группах;	
Количество учащихся по программе	в одной группе 5 человек	

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматная азбука» (далее - программа) имеет физкультурно-спортивную направленность. Ее цель и задачи направлены на развитие мыслительной деятельности, тренируются психические процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое наслаждение у обучающихся. Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая программа) разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г.
- Указ Президента Российской Федерации от 01.12.2016 № 642 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2016 г. № 317 «О реализации Национальной технологической инициативы» (в ред. от 24.07.2020);
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11).
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196);
- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20».
- Концепция развития системы дополнительного образования детей Ханты-Мансийского автономного округа – Югры до 2030 г., утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

Актуальность. Шахматы – это не только игра, доставляющая обучающимся много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неотенима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление у обучающихся, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Обучающиеся этой игре, становятся собранные, самокритичнее, привыкают самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Цепкая память и удивительная любознательность обучающихся позволяют увлечь их игрой в деревянные (или пластмассовые) фигурки. Шахматная игра дарит радость творчества и обогащает его духовный мир.

Педагогическая целесообразность обусловлена тем, что программа «Юный шахматист» направлена на интеллектуальное развитие обучающихся, способствует совершенствованию психических процессов.

Образовательный процесс основывается на следующих принципах:

- систематичности;
- доступности учебного материала;
- наглядности;
- сознательности и активности;
- закрепления навыков;
- индивидуализации;
- партнерского общения, толерантности

Формы и методы обучения

Словесный метод даёт возможность передать обучающимся информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за

педагогом сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

Наглядный метод, один из основных, ведущих методов дополнительного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний обучающихся – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления обучающихся. Наглядность обеспечивает прочное запоминание. Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает обучающимся выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности обучающихся в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

1. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры.

Цель программы: формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры, создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы обучающихся.

Задачи программы:

обучающие:

- 1) взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- 2) следить за развитием событий на шахматной доске;
- 3) играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил;
- 4) решать шахматные задачи в 1-2 хода.

развивающие:

- 1) универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, воображение, умение производить логические операции);
- 2) интеллектуальные способности;
- 3) кругозор у обучающихся;
- 4) мотивацию к познанию и творчеству.

воспитательные:

- 1) трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность;
- 2) способность к самооценке и самоконтролю;
- 3) чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- 4) потребность в здоровом образе жизни.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что данный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен для обучающихся. Программа по обучению игре в шахматы направлена на развитие интеллекта личности обучающихся разного возраста, обучение основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: внимания, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию важнейших качеств личности, усидчивости, целеустремленности, самостоятельности в принятии решения. В программе важное значение имеет игровая деятельность по обучению шахматам, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций, поэтому программа хороша как для индивидуального обучения, так и для работы в группах с большим количеством обучающихся.

Возраст детей: 6-7 лет, *наполняемость групп:* 10 человек в одной группе.

Сроки реализации программы: 8 месяцев (октябрь – май)

Формы занятий: В процессе обучения используются следующие формы занятий:
практическая игра;

тематические викторины;

игровые упражнения и задания;

беседы;

решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;

практические занятия;

шахматные турниры и соревнования.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 занятия продолжительностью 30 минут

Условия реализации

Материально-техническое оснащение процесса обучения:

1. Компьютер – 1 шт.

2. Стол компьютерный (1 шт.).

3. Интерактивная доска – 1 шт.

4. Проектор – 1 шт.

5. Шахматная доска- 8шт.

Характеристика педагогического состава

Педагог, реализующий дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу: Алтавова Джамиля Садуллаевна, педагог дополнительного образования.

Стаж работы – 7 лет

Должностные обязанности в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе:

реализация дополнительной программы;

- разработка и внедрение в образовательный процесс новых дидактических разработок;
- побуждение обучающихся к самостоятельной работе, творческой деятельности.

Данная программа состоит из двух модулей: «**Шахматная азбука**» и «**В стране шахматного королевства**».

I модуль «Шахматная азбука»

При изучении, данный модуль способствует развитию интереса обучающихся к игре в шахматы. Обучающиеся в процессе занятия знакомятся с историей и происхождением шахмат, с новыми понятиями – «шахматная доска», «белые и чёрные поля», чередование белых и чёрных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр» шахматной доски. Учатся правильно располагать доску между партнёрами. Знакомятся с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии. Закрепляют полученные знания посредством дидактических игр – заданий и упражнений. Изучают шахматные фигуры, белые и чёрные, учатся сравнивать фигуры между собой, упражняются в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.

Цель: познакомить с понятием «шахматная игра», способствовать развитию интереса к игре в шахматы.

Задачи:

обучающие: - познакомить с шахматной доской и шахматными фигурами;

- познакомить с правилами игры в шахматы;

- иметь представление об истории и происхождении шахмат.

развивающие:

- развивать логическое мышление;

- развивать практические умения по укреплению своего здоровья

воспитательные:

- воспитывать усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;

- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Содержание и материал программы организованы по принципу дифференциации в соответствии со следующими уровнями сложности: стартовый, базовый, продвинутый (таблица 1).

Таблица 1.

Уровни	I модуль «Шахматная азбука»	II модуль «В стране шахматного королевства»
Стартовый	Обучающиеся имеют представление о «шахматном королевстве», об истории шахмат. Допускают ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путают название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Знают понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».	Обучающиеся имеют представление о «шахматном королевстве». Умеют пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеют быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знают, различают и называют шахматные фигуры. Знают ходы шахматных фигур и их отличия. Имеют понятие о приёмах взятия фигур. Умеют самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеют планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеют понятие «рокировка», «шах» и «мат».

Ожидаемые результаты программы I модуля «Шахматная азбука» (таблица 2)

Таблица 2

Стартовый		
1) Личностные У обучающихся будут сформированы: - потребность сотрудничества со сверстниками, - доброжелательное отношение к сверстникам; - бесконфликтное поведение; - стремление прислушиваться к мнению членов коллектива; - повышение уровня	2) Предметные Обучающийся должен знать: - правила поведения в объединении и в ОУ; - терминологию; - историю возникновения шахматной игры; - понятия: «белое и чёрное поле», «горизонталь, вертикаль, диагональ», «центр», «партнёры», «начальное положение фигур», «ход и взятие фигур»; - названия шахматных фигур. Обучающийся должен уметь: - ориентироваться на шахматной доске;	3) Метапредметные Регулятивные: - умеют понимать и принимать учебную цель и задачи; - умеют добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии. Познавательные: - умеют понимать и применять полученную информацию при выполнении практических заданий. Коммуникативные: - умеют включаться в диалог, в

учебной успешности.	- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил; - правильно располагать шахматную доску между партнёрами; - правильно располагать фигуры перед игрой; - умение перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали; - решать простые шахматные задачи.	коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; - умеют координировать свои усилия с усилиями других; - задавать вопросы, работать в парах, коллективе, не создавая проблемных ситуаций, организованно; - выполнять практические задания (игры, упражнения), после показа и по словесной инструкции педагога; - ориентироваться в пространстве.
---------------------	---	---

Ожидаемые результаты программы II модуля - «В стране шахматного королевства»
(таблица 3)

таблица 3

Стартовый		
1) Личностные - наличие мотивации к шахматной игре и двигательной деятельности; - осознание значимости занятий шахматами для личного развития; - потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам; - бесконфликтное поведение; - стремление прислушиваться к мнению членов коллектива; - этические чувства; - эстетические потребности.	2) Предметные Обучающийся должен знать: - правила шахматной игры; - простейшие элементы практики и стратегии; - силу фигур и пешек в их абсолютной оценке, их свойства и подвижность; - о здоровом образе жизни и его сохранении. Обучающийся должен уметь: - различать горизонталь, вертикаль, диагональ; - рокировать; - объявлять шах; - решать шахматные элементарные задачи; - легко достигать мата ферзем, одной и двумя ладьями, двумя слонами; - ставить шах, па; - применять знания и навыки здорового образа жизни.	3) Метапредметные Регулятивные: - в сотрудничестве с педагогом ставить новые учебные задачи; - накопление представлений о шахматной доске и шахматных фигурах; - планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации. Познавательные: - навык умения учиться: решение логических задач, поиск, анализ с помощью педагога; - понимать и применять полученную информацию при выполнении практических заданий и упражнений. Коммуникативные: - умеют контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основе оценки и учёта характера ошибок; - задавать вопросы, работать в парах, коллективе, не создавая проблемных ситуаций.

Способы определения результативности программы. Педагогическое наблюдение, выполнение обучающимися тестовых заданий, участие обучающихся в конкурсах, соревнованиях, шахматных турнирах. (Приложение 1).

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы: опрос, тестирование, практические задания, конкурсы, решение шахматных задач, дидактические игры и упражнения. (Приложения 2,3)

3. Учебно-тематический план.

№ п/п	Перечень модулей, разделов, тем	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
I модуль	«Шахматная азбука»	32	15	13
1	В стране шахматных чудес.	2	1	1
2	Секреты шахматной доски.	8	4	4
3	Ходы и взятие фигур.	8	4	4
4	Начальная расстановка фигур.	6	2	4
5	Шахматные фигуры.	8	4	4
II модуль	«В стране шахматного королевства»	34	10	24
	Шахматные фигуры.	10	2	8
	Относительная ценность фигур.	4	2	2
	Цель шахматной партии.	8	2	6
	Шахматная партия.	12	4	8
	ИТОГО	64	25	37

4. Содержание изучаемого курса.

I модуль «Шахматная азбука»

1. Знакомство с историей возникновения шахмат.

Теория:

Знакомство детей с учебным кабинетом, его оборудованием, режимом работы кабинета, правилами поведения обучающихся в шахматной студии. Инструктаж по ТБ. Знакомство с историей возникновения шахмат. Права и обязанности игрока. Правила игры в шахматы. Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения.

Практика:

Игровой тренинг «Волшебный цветок». Практические игры «Кубик», «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «В стране шахматных чудес». Различные системы проведения шахматных соревнований.

2. Секреты шахматной доски.

Теория:

Шахматная доска, как поле сражения. Секреты шахматной доски. Секреты шахматного поля. Белые и черные поля. Количество белых полей. Количество черных полей. Шахматная дорожка – горизонталь. Количество полей в горизонтали. Шахматная дорожка – вертикаль. Количество полей в вертикали. Шахматная дорожка – диагональ. Адрес шахматных клеток.

Практика:

Дидактическая игра «Над головой», «Шахматный теремок». Дидактические задания «Ответь как в сказке сам без подсказки», «Собери шахматную доску из горизонталей». Просмотр фрагмента обучающего фильма «Большое шахматное путешествие». Дидактические игры «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок». Вопросы для проверки знаний. Шахматные пазлы. «Какого цвета поле».

3. Ходы и взятие фигур.

Теория:

Начальное положение (начальная позиция). Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило «Ферзь любит свой цвет». Правило «Тронул – ходи!».

Практика:

Тренировочное упражнение: «Белые и чёрные». Ценность шахматных фигур. Дидактические игры: «Что общего?», «Большая или маленькая», «Не зевай!». Дидактические задания: «Шахматный лабиринт», «Шахматная шкатулка».

4. Начальная расстановка фигур.

Теория:

Знакомство с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия». Правило «Ферзь любит свой цвет». Ценность шахматных фигур.

Практика:

Дидактические задания и игры: «Секретная фигура», «Мяч», «Да и нет», «Расставь фигуры». Игра-соревнование «Построй войска», «Кто быстрее расставит фигуры». «Банкомат».

5. Шахматные фигуры.

Теория:

Благородные пешки черно-белой доски. «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. Знакомство с фигурой - Король Ход Короля.

Практика:

«Подножка» (правило взятие на проходе). «Атака неприятельской фигуры». «В бой идут одни только пешки». «Игра на уничтожение». И Король в поле воин (взятие). «Игра на уничтожение», «Один в поле воин». Дидактические игры и задания.

Теория:

Аттестация обучающихся: выявление уровня теоретических знаний.

Практика:

Выявления уровня умений пользоваться ЗУН при выполнении тренировочных упражнений и заданий.

II модуль «В стране шахматного королевства».

1. Шахматные фигуры.

Теория:

Ладья. Прямолинейная, бесхитростная. Ладья в игре. Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Ход, взятие. Легкая и тяжелая фигура. «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ферзь в игре. Ход, взятие. Конь. Конь в игре. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Практика: Пешка против ладьи. Ладья против пешек. «Лабиринт». Дидактические игры «Один в поле воин», «Перехитри часовых». Пешки против слонов. Слоны в игре. Ладья против слона. Дидактические игры: «Кратчайший путь», «Взятие», «Защита». Ферзь против ладьи, слона. «Захват контрольного поля». Ход, взятие, сила. Конь против пешек, ферзя, ладьи, слона. Какая фигура сильнее? На сколько?

2. Цель шахматной партии.

Теория:

Что такое шах. Понятие о шахе. Мат - цель игры. Ничья, виды ничьей. Пат. Отличие шата от мата. Рокировка. Длинная и короткая рокировка.

Практика:

Шах ферзем, ладьёй, слоном. Защита от шаха. Шах конем, пешкой. Защита от шаха. Шах или не шах. Защита от шаха. Техника матования одинокого короля: две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Шах или мат. Решение шахматных задач и упражнений. Игра всеми фигурами. Конкурс задач. Правила поведения во время игры. Правила рокировки. Рокировка в шахматном бою.

3. Шахматная партия.

Теория:

Начало шахматной партии. Занимательные страницы шахмат. Шахматные сказки.

Практика:

Игра всеми фигурами из начального положения. Короткие шахматные партии. Тренировочные упражнения. Решение шахматных задач. Шахматная партия. Шахматная партия. Аттестация обучающихся. Шахматный турнир.

Итоговое занятие. «В мире занимательных шахмат».

Рекомендации по проведению игровых форм работы:

Содержание программы строится на приоритетном использовании игровых методов и приемов, обеспечивающих ситуацию успеха для каждого обучающегося, что способствует интеллектуальному, эмоциональному и индивидуальному развитию.

При проведении занятий используются различные пособия: цветные картинки с изображениями шахматных фигур и комбинаций; тестовые задания и упражнения; наглядные пособия для игр.

По мере освоения учебного материала, оценив творческие способности детей, педагог может осуществлять постановочную работу, опираясь на уже усвоенный материал.

Актуальным для занятий является применение здоровьесберегающих технологий, создание комфортной атмосферы, а также «ситуаций успеха», стимулирующих мотивацию к занятиям у детей.

Дидактический материал:

1. Дидактические игры и задания:

2. «Горизонталь».

3. «Вертикаль».

4. «Диагональ». 5

. «Какого цвета поле».

6. «Волшебный мешочек».

7. «Секретная фигур».

8. «Угадай-ка».

9. «Что общего?»

10. «Игра на уничтожение».

11. «Один в поле воин».

12. «Сними часовых».

13. «Лабиринт».

14. «Перехитри часовых».

15. «Кратчайший путь».

16. «Атака неприятельской фигуры».

17. «Двойной удар».

18. «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

19. Презентации: «История шахмат».

20. Обучающий фильм «Большое шахматное путешествие».

21. Инсценирование сказок «Репка», «Теремок».

22. Тематические викторины, конкурсы.

23. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

24. Занимательные страницы шахмат. Шахматные сказки.

Спортивно-массовые мероприятия.

1. Соревнования.

2. Турниры.

Материально - техническое оснащение занятий:

- шахматные столы, соответствующие требованиям САНПин;

- настольные шахматы;

- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектом шахматных фигур;

- шахматные часы;

- электронные образовательные ресурсы (обучающие видеокурсы, презентации, обучающие и игровые шахматные программы);

- мультимедиа с экраном;
- доступ к интернет ресурсам через ноутбук.

6. Список литературы для педагога:

1. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 2014.;
2. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. – М. : АСТ, Астрель, 2015. – 288 с.;
3. Михайлова, Ю. В. Интеллектуальное развитие дошкольников посредством обучения игре в шахматы / Ю. В. Михайлова // Молодой ученый. – 2015. – №22.4. – С. 43-48.

Интернет – ресурсы:

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/21>
4. Дымченко, Л. Большое шахматное путешествие 1 // Детская шахматная обучающая компьютерная программа. - Издатель в России: "МедиаХауз", 2004.
5. Гончаров, В.И. Шахматы в сказках// детская обучающая игра. - [http://puzkarapuz.org/go.php?http://letitbit.net/download/01869.067786397f7818b2e2732f79bf99/Sha h maty_v_skazkah_tf file.ru_.rar.html](http://puzkarapuz.org/go.php?http://letitbit.net/download/01869.067786397f7818b2e2732f79bf99/Sha%20h%20maty_v_skazkah_tf%20file.ru_.rar.html), 2005.
6. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
7. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
8. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>

Диагностические задания по оценке уровня освоения детьми 6-7 лет шахматной игры.

Задание № 1 (Знания. История шахматной игры). Инструкция: Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Критерии оценки:

Высокий - рассказывает об истории шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре. Называет 2-3 чемпиона мира по шахматам.

Низкий - отвечает односложно, дополняет рассказ педагога. Называет 1 чемпиона мира по шахматам.

Задание № 2. (Знания. Правильное расположение шахматной доски). Инструкция: Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол.

Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание.

Низкий - выполняет задание не правильно.

Задание № 3. (Знания. Название шахматных фигур). Инструкция: Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, как их зовут?

Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание.

Средний - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки.

Низкий - выполняет задание не правильно.

Задание № 4. (Расположение шахматных фигур и пешек на шахматной доске). Инструкция: Посади своих учеников каждого на свое место.

Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание.

Средний - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-2 ошибки.

Низкий - выполняет задание не правильно.

Задание № 5. (Знания. Действия с шахматными фигурами и пешкой). Инструкция 1: Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем). Инструкция 2: Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Критерии оценки:16

Высокий - правильно выполняет задание

Средний - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки.

Низкий - выполняет задание не правильно

Уровни освоения программы:

Высокий уровень - ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.

Средний уровень - ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень - ребенок не может вести игру

Условные обозначения:

Высокий уровень-3 балла

средний уровень-2 балла

низкий уровень - 1 балл

Критерии оценки итогового уровня:

Высокий уровень- 2,5- 3 балла

средний уровень- 1,5-2,4 балла

низкий уровень - 1-1,4 балла