

Городской округ Ханты-Мансийск
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка - детский сад №15 «Страна чудес»
(МБДОУ «ЦРР - детский сад №15 «Страна чудес»)

ПРИНЯТО:
решением Педагогического совета
МБДОУ «ЦРР - детский сад № 15
«Страна чудес»
Протокол № 4 от 30.05.2022

УТВЕРЖДЕНО:
Заведующий
МБДОУ «ЦРРР - детский сад № 15
«Страна чудес»
В.В. Куклина
Приказ № 63 от 30.05.2022

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматная азбука»
(первый год обучения)**

Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Афанасьева Татьяна Владимировна,
воспитатель

г. Ханты-Мансийск, 2022

Содержание

Пояснительная записка	3
Учебный план	6
Содержание Программы	7
Система контроля результативности Программы	19
Методическое обеспечение Программы	19
Материально-техническое обеспечение Программы	21
Информационные источники	21
Приложения	23

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа спортивно-технической направленности «Шахматная азбука» (далее – Программа) ориентирована на создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет), посредством обучения игре в шахматы.

При разработке Программы учитывались следующие нормативные документы:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приказ Департамента физической культуры и спорта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры № 1066/196 от 30.06.2017 «Об утверждении Концепции развития шахматного образования в Ханты-Мансийском автономном округе - Югре с учетом создания условий непрерывного шахматного образования (от дошкольного до профессионального) и разработки лично-ориентированных разноуровневых программ обучения, расширения вариативности форм технологий обучения по предмету «Шахматы»;

Программа составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина.

Актуальность Программы определяется требованиями государственной политике в области дополнительного образования и современной ситуации по развитию шахматного образования в образовательных учреждениях Российской Федерации и реализации дорожной карты по развитию шахматного образования в ХМАО-Югре.

Направленность Программы – физкультурно-спортивная.

Уровень освоения Программы – стартовый.

Отличительные особенности Программы заключаются в том, что на первом этапе обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат, знакомится с шахматной доской, фигурами, учится выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

При этом в процессе обучения игре в шахматы предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в образовательную деятельность игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, стихов, песенок о шахматах, использование ребусов, загадок, шарад, занимательных задач и викторин. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в непосредственно-образовательную деятельность игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Адресат Программы: обучающиеся старшего дошкольного возраста (5-6 лет), посещающие секцию «Шахматная азбука».

Цель Программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, посредством обучения игре в шахматы.

Задачи Программы:

а) обучающие:

– формировать начальные представления и позитивные установки о шахматной игре;

– способствовать освоению детьми основных шахматных понятий и правил поведения партнеров во время шахматной игры.

б) развивающие:

– развивать творческие и специальные способности детей, оперативное и логическое мышление, память, внимание, наблюдательность, способность к самостоятельному принятию решений, умение ориентироваться на микроплоскости;

– способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;

– формировать мотивацию к познанию и творчеству.

в) воспитательные:

– вырабатывать у ребенка настойчивость, усидчивость, целеустремленность, выдержку, волю, организованность, собранность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

Условия реализации: Программа учитывает особенности и интересы детей и запросы родителей (законных представителей).

Срок реализации: 1 год обучения – 62 часа.

Режим занятий: обучение осуществляется 2 раза в неделю по академическому часу во второй половине дня. Продолжительность академического часа – 25 минут. Группа комплектуется в начале учебного года, с возможностью зачисления в течение года.

Количество участников: группы укомплектованы воспитанниками в количестве до 16 человек.

Формы обучения: групповые. Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. В течение образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

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

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

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

– при знакомстве с шахматными фигурами;

– при изучении шахматной доски;

– при обучении правилам игры;

– при реализации материального перевеса.

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

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

На более поздних этапах в обучении применяется *творческий метод*, для совершенствования тактического мастерства детей (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

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

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

Формы организации детей:

- практическая игра (по подгруппам, индивидуальная);
- игры на фрагментах шахматной доски;
- игра на шахматной доске в парах;
- игровые упражнения с компьютером;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- развлечения, игры с детьми;
- турниры по шахматам с воспитанниками, посещающими шахматную Академию.

Планируемые результаты освоения Программы

Образовательная деятельность по обучению детей игре в шахматы предполагает следующие результаты освоения Программы:

- умеет правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- умеет правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- умеет ориентироваться на шахматной доске;
- умеет различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- знает названия шахматных фигур по внешнему виду: ладья, слон, ферзь, конь, король, пешка;
- знает шахматные термины: шахматы, шахматные поля, центр поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, шахматная партия, начальное положение (позиция), белые, черные, шахматный ход, взятие. Защита, длинная и короткая рокировка, шах, мат.
- знает правила хода и взятия каждой фигуры;
- знает правила рокировки;
- знает и соблюдает правила игры на компьютере;
- решает элементарные шахматные задачи;
- соблюдает правила поведения за шахматной доской.

Формой подведения итогов реализации Программы – предусматривается включение детей в любительские турниры внутри Учреждения. В конце года обучения проводится открытое театрализованное мероприятие для родителей «Тайны шахматного королевства».

Критерии освоения Программы представлены в приложении 1.

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1-2	Давайте знакомится. «Удивительные приключения шахматной доски»	2	2	-	Собеседование, тестирование
3-4	Шахматная доска. Поля. Горизонтали. Вертикали	2	1	1	-
5-6	Шахматная доска. Диагонали. Центр. «Приключения в Шахматной стране»	2	1	1	-
7-8	Шахматные фигуры. «Книга шахматной мудрости»	2	2	-	-
9-11	Начальное положение. «Выбор урока»	3	1	2	-
12-13	Ладья: ход, взятие	2	1	1	-
14-15	Ладья: игры с Дракошей	2	-	2	Игра на доске, выполнение заданий, решение шахматных задач и упражнений. Наблюдение за игрой.
16-17	Слон: ход, взятие	2	2		
18-19	Слон: игры с Дракошей	2	1	1	
20-21	Ладья против слона	2	1	1	
22-24	Ферзь: ход, взятие	3	1	2	
25-26	Ферзь: игры с Дракошей	2	-	2	
27-28	Ферзь против ладьи и слона	2	1	1	
29-30	Конь: ход, взятие	2	1	1	
31-32	Конь: игры с Дракошей	2	-	2	
33-34	Конь против ферзя, ладьи, слона	2	-	2	
35-36	Пешка: ход, взятие	2	-	2	
37-38	Пешка: игры с Дракошей	2	-	2	
39-40	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	2	-	2	
41-42	Король: ход, взятие	2	-	2	
43-44	Король: игры с Дракошей	2	-	2	
45-46	Король против других фигур	2	1	1	
47-48	Шах	2	1	1	
49-50	Открытый шах. Двойной шах	2	-	2	
51-52	Мат	2	1	1	
53-54	Ничья. Пат	2	1	1	
55-56	Рокировка с Дракошей	2	1	1	
57-58	Ценность фигур. «Советы и подсказки от Дракоши»	2	1	1	
59-60	Шахматная партия	2	-	2	Анализ шахматных партий.
61	Шахматный турнир	1	-	1	Участие в турнире
62	Театрализованное представление	1	-	1	

	«Тайны шахматного королевства»				
	Итого	62	22	40	

Содержание Программы

Программа 1-го года обучения предполагает изучение шахматной игры дошкольниками 5-6 лет до уровня начинающего шахматиста, то есть изучения шахматных фигур и освоение правил игры. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Содержание образовательной деятельности по программе дополнительного образования «Шахматная азбука» (далее Программа) определяется учебно-методическим комплексом И.Г. Сухина «Шахматы, первый год, или учусь и учу» и компьютерной программой «Динозавры играют в шахматы».

Каждая новая тема дается на протяжении нескольких занятий, чтобы дети смогли повторить, закрепить и запомнить материал. Отведение нескольких занятий для изучения каждой фигуры объясняется тем, что на первом занятии дается лишь краткая информация об особенности этой фигуры, ее возможностях, а закрепление хода обеспечивается при минимальном количестве других фигур. Сюда входит подробное объяснение темы, беседа с детьми по наводящим вопросам по данной теме, разнообразные задания детям с целью выяснения усвоения материала, индивидуальные задания для закрепления и обязательно – творческое задание.

Второе занятие – продолжение темы, в процессе которого новая тема повторяется и закрепляется с помощью разнообразных дидактических игр-заданий. Возможности шахматной фигуры рассматриваются во взаимодействии с большим количеством своих и неприятельских фигур, а навыки и умения оперирования изучаемой фигурой всеми детьми доводятся до сравнительно высокого уровня, позволяющего в дальнейшем без затруднения перейти к изучению последующего материала. Некоторые задания даются с усложнениями – это игры-задания более сложной конструкции для детей, быстрее других справившихся с предыдущими заданиями.

Третье и последующие занятия – это, как правило, тоже закрепление материала с вариацией различных игр, упражнений и индивидуальных занятий, а в дальнейшем уже и игровая практика на интерактивной доске, на компьютерах или в парах за шахматной доской, в процессе которых дети закрепляют изученный материал.

Особое внимание уделяется шахматным играм и отработке шахматных упражнений, выполнение которых способствует не только закреплению пройденного материала, но и повышает интерес учащихся к шахматным занятиям. Такие занятия планируются после изучения крупных тем.

Тренировочные упражнения и игры с компьютером отличаются тем, что в играх компьютер возвращает ребёнку его ходы, сделанные по ошибке, и постоянно напоминает о главных задачах.

Содержание Программы представлено учебно-тематическим планированием.

Педагогические задачи на 1 год обучения:

- формировать начальные представления и позитивные установки о шахматной игре;
- познакомить детей с историей возникновения шахмат, понятием «Шахматная игра»;
- развивать интерес к шахматной игре;

– воспитывать любознательность, коммуникативные качества.

Содержание учебного (тематического плана)

Тема занятий	Задачи	Содержание занятий	Кол-во занятий	
			Теория	Практика
Давайте знакомится. «Удивительные приключения шахматной доски»	Познакомить детей с историей возникновения шахмат, понятием «Шахматная игра». Развивать интерес к шахматной игре. Воспитывать любознательность, коммуникативные качества.	- Сказка о возникновении шахматной игры; - просмотр и беседа по сказке «Котятыхвастунишки»; - чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски» (Сухин И.Г. - презентации - 1 урок); - рассматривание шахматной доски; - д/упр. «Найди поля, линии»	2	-
Шахматная доска. Поля. Горизонтали. Вертикали	Познакомить детей с новым понятием – «шахматная доска», «белые и черные поля», чередование белых и черных полей, центр «шахматной доски». Закрепить знания квадрата и количественного счета в пределах 8. Познакомить с новым понятием «горизонтальная линия». Учить правильно располагать доску между партнерами. Развивать логическое мышление детей, воображение и фантазию. Воспитывать коммуникативные качества.	- Рассматривание шахматной доски, беседа; - д/ упр. «Найди поля, линии» - д /игры: «Какой фигуры не стало?», «Найди фигуры в космосе»; - просмотр и беседа по сказке И.Г.Сухина «Лена, Оля, баба Яга и шахматы» (Сухин И.Г. - презентации – 3 урок); - работа в рабочей тетради № 1, стр. 7.	1	1
Шахматная доска. Диагонали. Центр. «Приключения в Шахматной стране»	Продолжать знакомство с шахматной доской. Познакомить с новым понятием «диагональная линия, центр поля». Начать знакомство с «шахматным алфавитом». Развивать внимание, мелкую мо-	- Просмотр и беседа по сказке «Приключения в Шахматной стране» (Сухин И.Г. - презентации - 4 урок); - д/упр. «Где диагонали, а где центр»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 15.	1	1

	торику руки. Воспитывать желание узнавать новое.	- Игровая практика.		
Шахматные фигуры. «Книга шахматной мудрости»	Познакомить детей с шахматными фигурами, белыми и черными (ладья, слон, конь, пешка, ферзь, король). Учить сравнивать фигуры между собой, упражнять в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных. Развивать внимание, память. Воспитывать любознательность, коммуникативные качества.	- Просмотр и беседа по сказке «Книга шахматной мудрости» (Сухин И.Г. - презентации – 5 урок); - д/упр. «Какой фигуры не стало?» - д/игры: «Найди фигуры в космосе» - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 18: - творческое задание «Нарисуй любимую шахматную фигуру»...	2	-
Начальное положение «Выбор урока»	Познакомить детей с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет». Закрепить новый материал посредством дидактических игр-заданий. Воспитывать желание узнавать новое.	- Рассматривание шахматной доски; - д/упр. «Нади ошибку и исправь», «Знакомство с Дракошей»; - д/упр. «Найди фигуру»; - игровая практика.	1	2
Ладья: ход, взятие	Познакомить детей с шахматной фигурой «Ладья», новым понятием «ход фигуры». Закрепить полученные знания в интерактивной игре. Развивать внимание, умение ориентироваться на шахматной доске. Воспитывать желание узнавать новое.	- Знакомство с фигурой – ладья: ход, взятие; - д/упр. «Один в поле воин» - д/и.: «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности» - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 22: - «Кратчайший путь» № 5,6; - «Лабиринт» № 3 - 6; - «Перехитри часовых» № 5, 6.	1	1

<p>Ладья: игры с Дракошей</p>	<p>Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Ладья», вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомиться с новым понятием «Взятие». Закрепить новые знания в интерактивной игре. Воспитывать культуру поведения на шахматной доске.</p>	<p>- Знакомство с фигурой – ладья, её передвижением по шахматной доке, взятие фигур противника; - игровое упр. «Убери фигуру»; - д/игра «Собери конфеты ладьей»; - самостоятельная деятельность детей в рабочей тетради: - «Захват контрольного поля» № 3-6; - «Ограничение подвижности» № 5,6. - шахматные партии с Дракошей и друг с другом.</p>	<p>-</p>	<p>2</p>
<p>Слон: ход, взятие</p>	<p>Познакомить детей с шахматной фигурой «Слон», местом Слона в начальном положении. Формировать представление о белопольных и чернопольных слонах, ходах Слона. Развивать внимание, умение ориентироваться на шахматной доске. Воспитывать желание узнавать новое.</p>	<p>- Знакомство с фигурой – слон: ход, взятие; - просмотр и беседа по сказке И.Г.Сухин «Охотник и заяц» (Сухин - презентации - 9 урок); - д/упр. «Один в поле воин»; - д/и.: «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 22: - «Кратчайший путь» № 5,6; - «Лабиринт» № 3 - 6; - «Перехитри часовых» № 5, 6.</p>	<p>2</p>	<p>-</p>
<p>Слон: игры с Дракошей</p>	<p>Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Слон», вспомнить место Слона в начальном положении, ход Слона. Продолжать формировать представление о белопольных и чернопольных слонах. Показать детям, как Слон выполняет взятие. Развивать память, внимание, умение ориентироваться на шахматной доске. Закрепить знания в интерактивной</p>	<p>- Знакомство с фигурой – слон, её передвижением по шахматной доке, взятие фигур противника; - д/игра «Собери призы слоном»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради: - «Захват контрольного поля» № 3-6; - «Ограничение подвижности» № 5,6. - шахматные партии с Дракошей и друг с другом.</p>	<p>1</p>	<p>1</p>

	игре. Воспитывать желание узнавать новое.			
Ладья против слона	Закрепить полученные детьми знания о шахматных фигурах «Ладья» и «Слон» в интерактивной игре. Учить детей следовать определенным правилам во время шахматной партии – делать ходы поочередно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход. Развивать комбинационное зрение, умение предвидеть результат. Воспитывать толерантность и культуру поведения в шахматном классе.	- Беседа «Способы передвижения по шахматной доске ЛАДЬЕЙ и СЛОНОМ, взятие» - Д /игры и упр.: «Атака неприятельской фигуры»; «Двойной удар»; «Взятие»; «Защита» «Выиграй фигуру»; «Перехитри часовых»; «Сними часовых»; «Игра на уничтожение»; «Захват контрольного поля»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 37: - «Игра на уничтожение» № 3-6; - «Захват контрольного поля» № 3-6; - «Ограничение подвижности» № 5,6.	1	1
Ферзь: ход, взятие	Познакомить детей с шахматной фигурой «Ферзь», местом Ферзя в начальной позиции. Развивать внимание, логическое мышление, умение ориентироваться на шахматной доске. Воспитывать сосредоточенность, интерес к шахматной игре.	- Знакомство с фигурой – ферзь: ход, взятие; - д/упр. «Один в поле воин»; - д/и.: «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности» - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 46: - «Кратчайший путь» № 5,6; - «Лабиринт» № 3 - 6; - «Перехитри часовых» № 5, 6.	1	2
Ферзь: игры с Дракошей	Закрепить полученные знания детей о шахматной фигуре «Ферзь» в игровой практике в интерактивной игре. Развивать находчивость, сообразительность, умение общаться друг с другом. Воспитывать выдержку и умение детей следовать правилам ведения шах-	- Знакомство с фигурой – ферзь, её передвижением по шахматной доке, взятие фигур противника; - игровое упр. «Взятие ферзём»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 39: - «Захват контрольного поля» № 3-6; - «Ограничение подвижности» № 5,6. - шахматные партии с Дракошей и друг с другом.	-	2

	матной партии, делать ходы поочередно.			
Ферзь против ладьи и слона	Закрепить полученные знания о шахматных фигурах «Ферзь», «Ладья» и «Слон» в интерактивной игре. Учить детей следовать определенным правилам во время шахматной партии – делать ходы поочередно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход. Развивать комбинационное зрение, умение предвидеть результат. Воспитывать толерантность и культуру поведения в шахматном классе.	- Д /упр.: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие»; - д/игры: «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 53: - «Захват контрольного поля» № 3-6; - «Ограничение подвижности» № 5,6.	1	1
Конь: ход, взятие	Познакомить детей с шахматной фигурой «Конь», местом Коня в начальной позиции. Формировать представление о ходах Коня, взятиях. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, умение предвидеть результат. Воспитывать дружеские отношения, выдержку и собранность.	- Знакомство с фигурой – конь: ход, взятие; - д/упр. «Один в поле воин»; - д/и.: «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности» - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 62: - «Кратчайший путь» № 5,6; - «Лабиринт» № 3 - 6; - «Перехитри часовых» № 5, 6.	1	1
Конь: игры с Дракошей	Закрепить полученные знания детей о шахматной фигуре «Конь» в игровой практике в интерактивной игре. Развивать находчивость, сообразительность, умение общаться друг с другом. Учить детей применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне,	Знакомство с фигурой – конь, её передвижением по шахматной доке, взятие фигур противника. - игровое упр. «Взятие фигур конем»; - д/игра «Найди выход». - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 64: - «Захват контрольного поля» № 3-6; - «Ограничение подвижности» № 5,6.	-	2

	ферзе) в процессе игры. Воспитывать умение детей правильно взаимодействовать в партнерских отношениях.	- шахматные партии с Дракошей и друг с другом.		
Конь против ферзя, ладьи, слона	Упражнять в ходе Коня против Ферзя, Слона, Ладьи. Учит детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнеров во время шахматной игры. Развивать внимание, сосредоточенность, логическое мышление. Воспитывать устойчивый интерес к шахматной игре.	- Д /упр.: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита»; - д/игры: «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 1, стр. 69.	-	2
Пешка: ход, взятие	Познакомить детей с шахматной фигурой «Пешка», местом Пешки в начальной позиции. Формировать представление о ходах Пешки, взятиях, взятием на проходе. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, умение предвидеть результат. Воспитывать дружеские отношения, выдержку и собранность.	- Знакомство с пешкой; - д/игры: «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 2, стр. 3: - «Один в поле воин»; - «Лабиринт».	-	2
Пешка: игры с Дракошей	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «пешка», вспомнить место Пешки в начальной позиции, как ходит Пешка. Закрепить правило «взятие на проходе». Познакомить с новым понятием – «превращение пешки». Закрепить знания в интерактивной игре. Развивать логическое мыш-	- Знакомство с фигурой – пешка, её передвижением по шахматной доке, взятие фигур противника; - д/упр.: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита»; - д/игры: «Выиграй фигуру»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 2, стр. 3: - «Один в поле воин»;	-	2

	ление, умение планировать ходы. Воспитывать выдержку, собранность, внимание.	- «Лабиринт». - шахматные партии с Дракошей и друг с другом.		
Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	Упражнять в ходе пешки против Коня, Ферзя, Слона, Ладьи. Учить детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнеров во время шахматной игры. Развивать внимание, сосредоточенность, логическое мышление. Воспитывать устойчивый интерес к шахматной игре.	- Знакомство с фигурой – пешка: ход, взятие; - д/упр. «Один в поле воин»; - д/и.: «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради №2, стр. 12: - «Кратчайший путь» № 5,6; - «Лабиринт» № 3 - 6; - «Перехитри часовых» № 5, 6.	-	2
Король: ход, взятие	Познакомить детей с шахматной фигурой «Король», местом Короля в начальной позиции. Формировать представление о ходах Короля, взятиях. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, умение предвидеть результат. Воспитывать дружеские отношения, выдержку и собранность.	- Знакомство с фигурой – король, её передвижением по шахматной доке, взятие фигур противника; - д/игра «Взятие пешек королем»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради №2, стр. 14: - «Ограничение подвижности»; - «Найди выход»	-	2
Король: игры с Дракошей	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «Король», вспомнить полученные знания на предыдущем занятии (местом Короля в начальной позиции, ход Короля, взятие. Упражнять в ходе Короля и во взятии. Дать новое понятие – «контролируемое поле». Закрепить знания в интерактивной игре. Развивать внимание, логиче-	Шахматные партии с Дракошей и друг с другом.	-	2

	ское мышление, умение ориентироваться на шахматной доске. Воспитывать сосредоточенность, самостоятельность, умение самостоятельно выполнять поставленную задачу.			
Король против других фигур	Учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, умение предвидеть результат. Воспитывать выдержку и собранность.	Д /упр.: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие»; - д/игры: «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 2, стр. 5: - «Захват контрольного поля» № 3-6; - «Ограничение подвижности» № 5,6.	1	1
Шах	Познакомить детей с новым понятием «Шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закрепить новые знания посредством индивидуальных игровых заданий в интерактивной игре. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, умение предвидеть результат. Воспитывать интерес к шахматной игре.	- Беседа и знакомство с понятием «шах»; - д/упр.: «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов»; - д/игры: «Шах с выигрышем фигуры», «защита от шаха»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 2, стр. 5.	1	1
Открытый шах. Двойной шах	Продолжать знакомить детей с понятием «Шах». Упражнять в ходе Короля и во взятии. Дать новое понятие – «контролируемое поле». Закрепить знания в интерактивной	- Д /упр.: «Шах или не шах», «Дай открытый шах», «Пять шахов»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 2, стр. 7: - «Открытый шах с выигрышем фигуры»;	-	2

	игре. Развивать внимание, логическое мышление, умение ориентироваться на шахматной доске. Воспитывать сосредоточенность, самостоятельность, умение самостоятельно выполнять поставленную задачу.	- «двойной шах с выигрышем фигуры»; - «Дай двойной шах»		
Мат	Вспомнить значение понятия «Шах». Познакомить с новым понятием «Мат». Учить детей находить позиции, в которых объявлен <i>мат</i> , в ряду остальных, где <i>мата</i> нет. Закрепить новые знания посредством индивидуальных игровых заданий в интерактивной игре. Учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать. Воспитывать выдержку и собранность.	- Беседа и знакомство с понятием «мат»; - Самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 2, стр. 5: д/упражнения и игры, для практики мата разными фигурами	1	1
Ничья. Пат	Закрепление изученных тем: «Мат», «Шах». Знакомство с понятиями «ничья», «пат». Решение дидактических заданий «Пат или не пат?». Воспитание любви к шахматам. Расширение кругозора, развитие концентрации внимания, логического мышления, памяти, фантазии. Развитие умения действовать «в уме», составлять план действий.	- Знакомство с понятием «пат» и «ничья»; - самостоятельная деятельность в рабочей тетради № 2, стр. 8: - игровое упр. «Поставь шах ладьей», «Спаси короля», «Поставь шах и мат»; - пат или ничья, дидактические задания для определения пата и ничей.	1	1
Рокировка	Познакомить детей с новыми понятиями «Рокировка» и «Длинная и короткая рокировка». Познако-	- Ответы на вопросы из «Шахматной шкатулки», что такое рокировка и как она выполняется; - д/упр. «Рокировка»;	1	1

	мить с правилами <i>рокировки</i> . Воспитывать сосредоточенность, самостоятельность, умение самостоятельно выполнять поставленную задачу.	- правила рокировки; - шахматные партии с Дракошей и друг с другом.		
Ценность фигур. «Советы и подсказки от Дракоши»	Познакомить с понятием «ценность фигуры». Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	- Беседа о ценности каждой фигуры; - ответы на вопросы из «Шахматной шкатулки»; - игра с Дракошей и отработка отдельных элементов, сравнительная сила фигур; - д/упр. «Достижение материального перевеса», «Кто сильнее», «Обе армии равны»	1	1
Шахматная партия	Учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, умение предвидеть результат. Воспитывать выдержку и собранность.	Дебют. Три правила дебюта. Мат ферзем. Линейный мат. Мат двумя слонами. Правила «Взятие на проходе». Правило квадрата. Правила «Ключевые поля». Матовые комбинации в дебюте.	-	2
Шахматный турнир	Активизировать мыслительную деятельность, тренировать память, внимание, находчивость, смекалку. Развивать логическое мышление. Воспитывать спокойствие и настойчивость, умение достойно выиграть и проигрывать с достоинством.	- Знакомство с правилами шахматного турнира; - жеребьевка; - игра; - награждение.	-	1
Театрализованное представление «Гайны шахматного королевства»	Развитие творческих способностей детей дошкольного возраста средствами театрализованной деятельности. Развивать устойчивый интерес к игре в шахматы. Театрализованное представление		-	1
Итого за год обучения			22	40

Система контроля результативности Программы

Реализация Программы предполагает оценку индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогом в рамках педагогической диагностики (оценки индивидуального развития дошкольников, связанной с оценкой эффективности педагогических действий и лежащей в основе их дальнейшего планирования). Для отслеживания динамики достижений детей предусматривается педагогический контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие познавательных способностей, рост интеллектуального и личностного развития ребенка.

Для определения уровней развития обучающихся (воспитанников) используется методика И.Г. Сухина, в которой используется целая система диагностики. Систему диагностирования состоит из следующих компонентов:

- собеседование – проводится при приеме в секцию «Шахматная азбука» с каждым ребенком с целью выявления его образовательного уровня и интересов (Приложение 1);
- входное диагностическое тестирование – тест на выявление интеллектуальных способностей и мотивации выбора данной секции (Приложение 2);
- диагностика определения уровня освоения основного содержания Программы (Приложение 3);
- диагностика результатов участия в турнирах;
- диагностика определения уровня воспитанности обучающихся.

Для отслеживания результативности образовательного процесса педагогическая диагностика проводится 2 раза в год (вводная – в сентябре, итоговая – в мае). Критерии уровней освоения Программы представлены в приложении 4.

Важнейшим предполагаемым результатом данной Программы является развитие инициативной личности, способной аналитически и критически подходить к решению не только шахматных, но и жизненных проблем, а также воспитание гармонично развитого шахматиста, владеющего простейшим арсеналом позиционных и тактических приёмов и навыков, способного сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца.

Методическое обеспечение Программы

В Программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических упражнений, которые можно использовать в учебном процессе. Содержание общеразвивающей программы дополнительного образования «Шахматная азбука» определяется учебно-методическим комплексом И.Г. Сухина «Шахматы, первый год, или учусь и учу» и компьютерной программой «Динозавры играют в шахматы».

В процессе обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Каждая новая тема дается на протяжении нескольких занятий, чтобы дети смогли повторить, закрепить и запомнить материал. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей.

Дошкольники 5-6 лет знакомятся с шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи пятилетним детям

предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям шести лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

Отведение нескольких занятий для изучения каждой фигуры объясняется тем, что на первом занятии дается лишь краткая информация об особенности этой фигуры, ее возможностях, а закрепление хода обеспечивается при минимальном количестве других фигур. Сюда входит подробное объяснение темы, беседа с детьми по наводящим вопросам по данной теме, разнообразные задания детям с целью выяснения усвоения материала, индивидуальные задания для закрепления и обязательно – творческое задание.

Творческие задания – это особый вид заданий для формирования устойчивого интереса малышей к шахматам. Такие задания представляют собой часть занятия, на котором дети занимаются творческой деятельностью, столь любимой дошкольниками – они получают задание нарисовать или слепить ту или иную шахматную фигуру так, как они ее себе представляют. Такие задания формируют у детей творческую фантазию и воображение, умение воплощать задуманное в реальном образе.

Второе занятие – продолжение темы, в процессе которого новая тема повторяется и закрепляется с помощью разнообразных дидактических игр-заданий. Возможности шахматной фигуры рассматриваются во взаимодействии с большим количеством своих и неприятельских фигур, а навыки и умения оперирования изучаемой фигурой всеми детьми доводятся до сравнительно высокого уровня, позволяющего в дальнейшем без затруднения перейти к изучению последующего материала. Некоторые задания даются с усложнениями – это игры-задания более сложной конструкции для детей, быстрее других справившихся с предыдущими заданиями.

Третье и последующие занятия – это, как правило, тоже закрепление материала с вариацией различных игр, упражнений и индивидуальных занятий, а в дальнейшем уже и игровая практика на интерактивной доске, на компьютерах или в парах за шахматной доской, в процессе которых дети закрепляют изученный материал.

Особое внимание следует уделить шахматным играм и отработке шахматных упражнений, выполнение которых способствует не только закреплению пройденного материала, но и повышает интерес учащихся к шахматным занятиям. Такие занятия планируются после изучения крупных тем.

Особую трудность представляет усвоение воспитанниками понятия «мата» и «пата», то есть того, без чего шахматная партия не имеет смысла. В первый год обучения дети получают лишь общее представление об этих понятиях.

Учебно-методический комплект Программы включает:

1. Программа "Шахматы, первый год".
2. Учебник "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны" I часть.
3. Учебник "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны" II часть.
4. Пособие для учителя "Шахматы, первый год, или Учусь и учу".
5. Рабочая тетрадь "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь I часть.
6. Рабочая тетрадь "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь II часть.
7. Тетрадь для проверочных работ "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ".
8. Задачник "Задачи к курсу "Шахматы – школе". Первый год обучения".

Дидактические материалы представлены в Приложении 5.

Список дополнительной литературы для проведения шахматных уроков представлен в Приложении 6.

Материально-техническое обеспечение Программы

Материально-техническое обеспечение Программы соответствует санитарным нормам, правилам пожарной безопасности, санитарно-гигиеническим правилам, возрастным и индивидуальным особенностям детей. Подбор материально – технического обеспечения определяется задачами секции «Шахматная азбука» и включает в себя:

- шахматный класс;
- напольная шахматная доска с набором больших шахматных фигур;
- шахматные столы;
- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- магнитная демонстрационная шахматная доска с комплектом шахматных фигур;
- шахматные часы;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты);
- электронные образовательные ресурсы (презентации, обучающие и игровые шахматные программы);
- комплект методической литературы;
- материал для творческих заданий;
- ноутбуки;
- наушники;
- проектор;
- интерактивная доска.

Информационные источники

Данная Программа реализуется в части дополнительного образования в рамках секции «Шахматная азбука», которая учитывает особенности и интересы детей и запросы родителей (законных представителей). Дополнительные образовательные услуги оказываются по желанию родителей и только с их согласия на договорной основе.

Информационные материалы, фрагменты книг, входящие в учебно-методический комплект Программы включают:

- программа "Шахматы, первый год" (полностью) – <http://chess555.narod.ru/1god.htm> и <http://suhin.narod.ru/chessprogr1.htm>;
- избранные материалы из книги "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны" – <http://chess555.narod.ru/1uch.htm>;
- избранные материалы из книги И.Г. Сухина "Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя" (в Интернет-версии приведено предисловие, методика проведения первых двух уроков и тексты двух дидактических сказок: "Удивительные приключения шахматной доски", с пояснениями к инсценировке, и "Котятта-хвастунишки") – <http://chess555.narod.ru/1pos.htm>;
- избранные материалы из рабочей тетради "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Часть 1" – <http://chess555.narod.ru/1rab1.htm>;
- избранные материалы из рабочей тетради "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Часть 2" – <http://chess555.narod.ru/1rab2.htm>;
- избранные материалы из тетради И.Г.Сухина "Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ" (в Интернет-версии приведена проверочная работа №1) – <http://chess555.narod.ru/1samos.htm>;
- компьютерная программа «Динозавры играют в шахматы»

- Весела, И. Шахматный букварь [Текст] / И. Весела, И. Веселы. – 3-е изд. – М.: Издательство Проект, 2001. – 122 с.
- Гришин, В.Г. Малыши играют в шахматы [Текст] / В.Г. Гришин, В.И. Ильин. – М.: Просвещение, 1991. – 158 с.
- Гришин, В.Г. Шахматная азбука [Текст] / В.Г. Гришин. – 4-е изд. – Издательский центр «Академия», 2007. – 84 с.
- Гончаров, В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре [Текст] / В. Гончаров. – М.: ГЦОЛИФК, 2004. – 56 с.
- Длуголенский, Я. Я играю в шахматы [Текст] / Я. Длуголенский, В. Зак. – 2-е изд. – СПб.: Питер, 2006. – 67 с.
- Костенюк, А., Костенюк, Н. Как научить шахматам [Текст] / А. Костенюк, Н. Костенюк. – М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2009. – 144 с.
- Линдер, В.И., Линдер, И.М. Шахматная энциклопедия [Текст] / В.И. Линдер, И.М. Лимндер. – М.: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 157 с.
- Севостьянова, Е.О. Хочу все знать / Е.О. Севостьянова. – М.: ТЦ «Сфера», 2006. – 369 с.
- 9. Сухин, И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет [Текст] / И. Сухин. – М.: Новая школа, 1994.
- Сухин, И. Волшебный шахматный мешочек [Текст] / И. Сухин. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
- 12. Сухин, И. Приключения в Шахматной стране [Текст] / И. Сухин. – М.: Педагогика, 1991.
- Сухин, И. Удивительные приключения в Шахматной стране [Текст] / И. Сухин. – М.: Поматур, 2000. – 64 с.
- Сухин, И. Шахматы для самых маленьких [Текст] / И. Сухин. – М.: Астрель, АСТ, 2000. – 93 с.
- Сухин, И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы [Текст] / И. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2001. – 258 с.
- Сухин, И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: пособие для учителя [Текст] / И. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 184 с.
- Долби, Э. Шахматы. Как стать хорошим игроком [Текст] / Э. Долби. – М.: «Эгмонт Россия ЛТД», 2003. – 124 с.

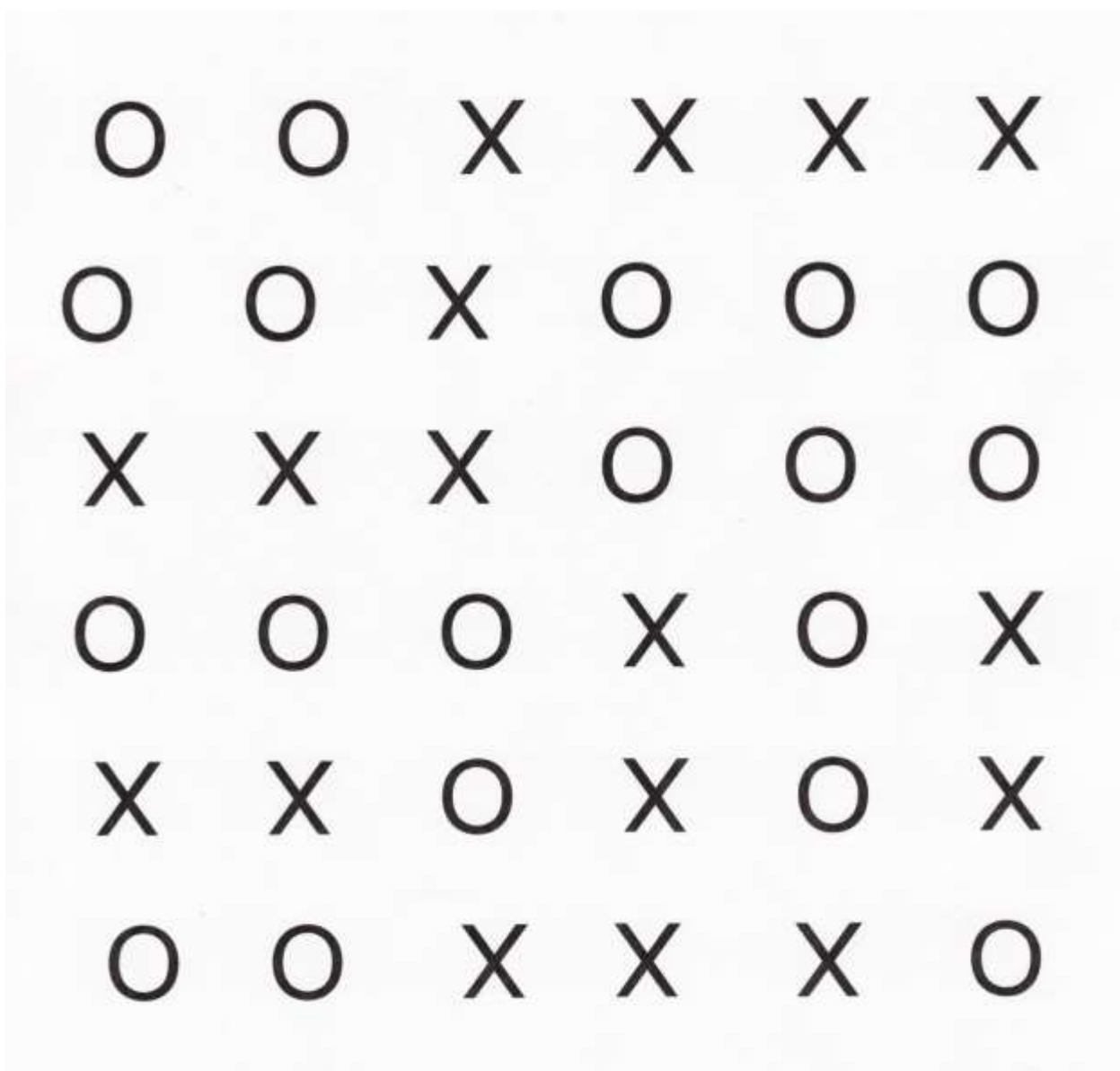
Вопросник к собеседованию «Мои интересы»

1. Как тебя зовут?
2. Как ты любишь проводить свое свободное время?
3. Почему ты хочешь заниматься игрой в шахматы?
4. Что ты знаешь об этой игре?
5. Занимался ли ты ранее шахматами и где проходили эти занятия?
6. Занимается ли кто-нибудь из твоих родных, друзей или знакомых игрой в шахматы?
7. Ты хотел бы участвовать в шахматных турнирах?
8. Ты хотел бы стать знаменитым шахматистом, чемпионом мира по шахматам?

Входное диагностическое тестирование**Тест №1 «Беглый счет»**

Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся кружков и крестиков, которые предлагается зачеркивать поочередно, без остановки, по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

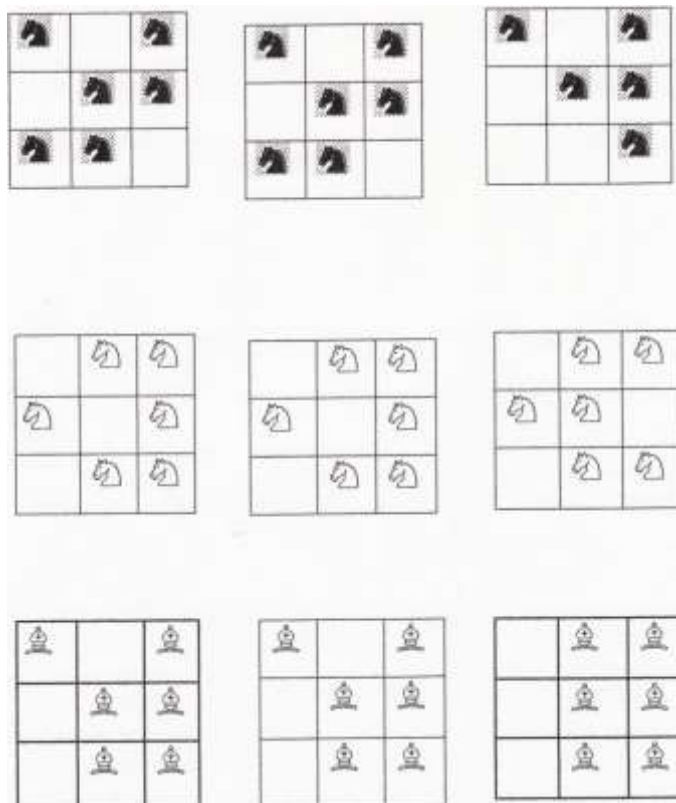
Способ проверки результата тестирования: для проверки тестирования необходимо засекают время, которое требуется испытуемому на зачеркивание чередующихся фигур, а также учитывать все паузы и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться. После чего необходимо сопоставить количество пауз и ошибок, в том случае, если испытуемый сбился, далее следует вывод педагога об уровне распределения внимания у ребенка.



Тест № 2 «Занимательный квадрат»

Инструкция: «В трех квадратах нарисованы шахматные фигуры – черные кони. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один конь помещен не так, как в остальных двух. Необходимо найти этот квадрат, и поставить сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребенку необходимо решить задание с белыми конями и слонами.

Способ проверки результата тестирования: Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его возрастной норме развития. Если ребенок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребенок, который не справился ни с одним заданием, скорее всего, имеет низкий уровень развития умения сравнивать различные предметы. При таком результате занятия шахматами рекомендуются для развития аналитического мышления, но со сниженной нагрузкой, условиях.



Аннотация к входному диагностическому тестированию

Диагностическое тестирование может проводиться педагогом при зачислении детей на первый год обучения с целью определения способности ребенка к аналитическому мышлению, выявления интеллектуального уровня развития, а также уровня внимательности и эмоциональности детей, что позволяет выявить потенциал детей к обучению игре в шахматы.

Если испытуемый не справился с заданиями или справился частично, в этом случае занятия шахматами рекомендуются для развития умения анализировать, но при щадящих условиях, со сниженным объемом нагрузки.

Протокол обследования детей 5-6 лет для определения уровня освоения Программы

<i>№ п/ п</i>	<i>Фамилия, имя ребенка</i>	<i>А*</i>	<i>Б*</i>	<i>В*</i>	<i>Г*</i>	<i>Д*</i>	<i>Е*</i>	<i>Ж*</i>	<i>З*</i>	<i>И*</i>	<i>К*</i>	<i>Л*</i>	<i>М*</i>	<i>Н*</i>	<i>О*</i>	<i>П*</i>	<i>Р*</i>	<i>С*</i>	<i>Т*</i>	<i>начало года</i>	<i>конец года</i>	
1.																						
2.																						
3.																						
4.																						
5.																						
6.																						
7.																						
8.																						
9.																						
10.																						
11.																						
12.																						

А* – правильно располагает доску
 Б* – знает шахматный термин: шахматные поля
 В* – знает шахматный термин: горизонталь
 Г* – знает шахматный термин: вертикаль
 Д* – знает шахматный термин: диагональ
 Е* – знает шахматный термин: центр доски
 Ж* – знает шахматный термин: рокировка
 З* – знает шахматный термин: шах
 И* – знает шахматный термин: мат

К* – знает шахматный термин: пат
 Л* – называет шахматную фигуру: ладья
 М* – называет шахматную фигуру: конь
 Н* – называет шахматную фигуру: слон
 О* – называет шахматную фигуру: пешка
 П* – называет шахматную фигуру: ферзь
 Р* – называет шахматную фигуру: король
 С* – решает шахматные задачи в 1-2 хода
 Т* – усвоил азы шахматной тактики

Критерии уровней освоения Программы

Высокий. Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадью в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

Средний. Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

Низкий. Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

Перечень игр, используемых для шахматного развития детей

“Игра на уничтожение” – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с детьми ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

“Один в поле воин”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

“Лабиринт”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.

“Перехитри часовых”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

“Сними часовых”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

“Кратчайший путь”. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

“Захват контрольного поля”. Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

“Защита контрольного поля”. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

“Атака неприятельской фигуры”. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Двойной удар”. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

“Выиграй фигуру”. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

“Ограничение подвижности”. Это разновидность “игры на уничтожение”, но с “заминированными” полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Дидактические игры-задания

“Волшебный мешочек”. По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы “не угадаете”, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

“Шахматный теремок”. Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.

“Шахматный колобок”. Дидактическую игру-инсценировку сказки “Колобок” можно провести так: “дед” – король, “баба” – ферзь, “заяц” – пешка, “лиса” – конь, “волк” – слон, “медведь” – ладья, а колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки “лиса” колобка не съест – колобок от неё убежит.

“Шахматная репка”. Посадите “репку” – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” – это король, “бабка” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – конь, “кошка” – ладья, “мышка” – пешка.

“Большая и маленькая”. Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

“Запретная фигура”. Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия “запретной” фигуры надо сказать “секрет”. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда “ошибайтесь”. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

“Что общего?”. Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: “Чем они похожи? Чем отличаются?” (цветом, формой).

“Белые и чёрные”. В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например: “Белый ферзь”. Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: “Чёрный король”. Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.

“Угадайка”. Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте её в кулаке. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

“Куча мала”. Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берёте какую-нибудь из фигур и ощупываете её. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребёнка: “Так?” Малыш поправляет

вас. Затем поменяйтесь ролями.

“Школа”. Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..”

“Цвет”. Попросите малыша поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, “по ошибке” поставьте там же одну-две чёрные шахматные фигуры. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.

“Ряд”. Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

“Пирамида”. Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

“По росту”. Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

“Догонялки”. Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура “бежит” не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.

“Прятки”. Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с не полным комплектом шахматных фигур.

“Кто быстрее?”. Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку состязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.

“Над головой”. Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.

“На стуле”. Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет “три” бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

“Убери такую же”. Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

“Полна горница”. Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите

ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить “спать” в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого малыш закрывает коробку или защёлкивает шахматную доску.

“Мешочек”. Дети по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

“Да и нет”. Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Мяч”. Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: “Ладья стоит в углу”, и бросает мяч кому-то из детей. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Список дополнительной литературы для проведения шахматных уроков

Дидактические шахматные сказки

1. Сухин И. Котята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
3. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
4. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
5. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.
Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
Добрыня, посол князя Владимира (былина).
Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.
Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.
Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).
Остер Г. Полезная девчонка.
Пермяк Е. Вечный Король.
Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.
Шаров А. Сказка о настоящих слонах.
Стихотворения о шахматах и шахматистах
Берестов В. В шахматном павильоне.
Берестов В. Игра.
Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
Ильин Е. Средневековая легенда.
Квитко Л. Турнир.
Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.

Художественная литература для детей с элементами шахматной тематики

Булычев К. Сто лет тому вперед.
Велтистов Е. Победитель невозможного.
Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
Крапивин В. Тайна пирамид.
Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.

Лагин Л. Старик Хоттабыч.
Надь К. Заколдованная школа.
Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
Раскатов М. Пропавшая буква.
Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
Томин Ю. Шел по городу волшебник.
Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.
Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.