

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 30.09.2022

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

Уровень программы: базовый  
Возраст обучающихся: 6-7(8) лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Анисимова Кристина Сергеевна,  
воспитатель

г. Ханты-Мансийск, 2022

## Содержание

Пояснительная записка	3
Учебный план	7
Содержание Программы	8
Система контроля результативности Программы	18
Методическое обеспечение Программы	18
Материально-техническое обеспечение Программы	20
Информационные источники	20
Приложения	22

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматная азбука» (далее – Программа) ориентирована на создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста (6-7(8) 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»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Уставные и локальные акты организации.

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

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

**Направленность Программы** – спортивно-техническая.

**Уровень освоения Программы** – базовый.

**Отличительные особенности Программы** заключаются в том, что на втором этапе обучения ребенок учится выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры.

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 ис-

пользование занимательного материала, включение в непосредственно-образовательную деятельность игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

**Адресат Программы:** обучающиеся старшего дошкольного возраста (6-7 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) образовательные:

- 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 – 30 минут. Группа комплектуется в начале учебного года, с возможностью зачисления в течении 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 свойственных детям-дошколятам потребностях и интересах, на использовании «дошкольных» видов деятельности. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, что ведущей деятельностью дошкольников является игра.

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

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

- 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.

Непосредственно образовательная деятельность по Программе осуществляется на основе общих *методических принципов*:

- *принцип развивающей деятельности*: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- *принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- *принцип доступности*, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной Программе является система *дидактических принципов*:

- *принцип психологической комфортности*, когда создание специальной образовательной среды, обеспечивает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- *принцип минимакса*, когда обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- *принцип вариативности* - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- *принцип сетевого взаимодействия с организациями*, осуществляющими шахматное образование, которые могут содействовать проведению совместных проектов, экскурсий, праздников, шахматных турниров и соревнований.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

### ***Вариативные формы и методы реализации Программы***

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 свойственных детям-дошколятам потребностях и интересах, на использовании «дошкольных» видов деятельности. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, что ведущей деятельностью дошкольников является игра.

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

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

- 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;
- экскурсии в Шахматную Академию.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной Программы – предусматривается включение детей в любительские турниры внутри Учреждения. В конце года обучения проводится вручение удостоверения «Юный шахматист».

***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.

Критерии освоения Программы представлены в приложении 1.

***Учебный план***

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Книга шахматной мудрости. Блиц-опрос. Мониторинг	1	1	-	Собеседование, тестирование
2-3	Ценность фигур. «Советы и подсказки от Дракоши»	2	1	1	-
4-5	Шахматная партия: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, ценность фигур	2	1	1	-
6	Шахматная партия	1	-	1	-
7-8	Шахматная партия (продолжение темы)	2	-	2	-
9-10	Ладья: игра с Дракошей	2	-	2	-
11-12	Ладья против слона	2	-	2	-

13-14	Ферзь: игра с Дракошей	2	-	2	Игра на доске, выполнение заданий, решение шахматных задач и упражнений. Наблюдение за игрой.
15-16	Ферзь против ладьи и слона	2	-	2	
17-18	Конь против ферзя, ладьи, слона	2	-	2	
19-20	Конь: игра с Дракошей	2	-	2	
21-22	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	2	-	2	
23	Превращение пешки	1	-	1	
24	Пешка: игры с Дракошей	1	-	1	
25-26	Игра с Дракошей: матует пешка	2	-	2	
27	Взятие на проходе	1	-	1	
28-29	Король: игра с Дракошей	2	-	2	
30-31	Король против других фигур	2	-	2	
32-33	Рокировка	2	-	2	
34-35	Игра «Рокировка с Дракошей»	2	-	2	
36-37	Игра с Дракошей: рокировка	2	-	2	
38-39	Исход игры: шах	2	1	1	
40-41	Три способа защиты от шаха	2	1	1	
42-43	Шах или не шах	2	-	2	
44-45	Дай шах	2	1	1	
46-47	Пять шахов	2	1	1	
48-49	Шах с выигрышем фигур	2	1	1	
50-51	Защита от шаха	2	1	1	
52	Открытый шах	1	-	1	Анализ шахматных партий.
53	Двойной шах	1	-	1	Участие в турнире
54	Двойной шах с выигрышем фигуры	1	-	1	
55	Лучший шах	1	-	1	
56	Мат	1	-	1	
57	Мат в один ход	1	-	1	
58	Пять матов	1	-	1	
59	Ничья	1	-	1	
60	Пат или не пат	1	-	1	
61	Как выигрывать и проигрывать	1	-	1	
62	Праздник «Посвящение в юные шахматисты»	1	-	1	
<b>Итого</b>		<b>62</b>	<b>9</b>	<b>53</b>	

### Содержание Программы

Программа второго года обучения предназначена для детей 6-7(8) летнего возраста. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат.



Для разъяснения этих понятий педагог подбирает как можно больше матовых и патовых позиций и применяет разнообразные формы. Одной из эффективных форм этой работы является коллективное, групповое и индивидуальное придумывание таких позиций самими ребятами.

Второй этап обучения состоит в том, чтобы ребенок производил адекватные ходы. Адекватный ход – значит правильный, т.е. такой ход, который следует сделать в данном случае, исходя из сложившейся ситуации. На этом этапе злейшим врагом ребёнка является невнимание. Часто бывает так, что он не замечает нападения противника на ферзя или другую фигуру, или по невнимательности подставляет под удар собственную фигуру.

Данный этап характеризуется формированием умения сосредоточиться, не спешить с ответным ходом и, проанализировав сложившуюся ситуацию, сделать адекватный ход, просчитав его последствия. Работа педагога теперь состоит в контроле действий ребёнка, анализе и исправлении его ошибок, а также поиске путей развития.

Второй этап в отношении взаимодействия с ребёнком для него не легче первого. Если взрослый будет играть в полную силу и постоянно выигрывать, то скоро его дошкольник может разувериться и потерять интерес к шахматам. Если же делать неоправданные жертвы фигур и иногда проигрывать, то у ребенка может появиться недоверие к педагогу. В таком случае следует уравнивать возможности путем, сняв с доски ферзя на стороне взрослого: у ребёнка будет полный набор фигур, а педагог будет играть без ферзя. Такое положение не только выравнивает силы, но и учит реализовывать свое преимущество. Появляются новые задачи, складывается новая стратегия игры, заключающаяся в том, чтобы разменять шахматные фигуры и остаться в конце игры с ферзем против одинокого короля взрослого. В первых играх ребёнку победить не удастся, но со временем он начинает побеждать, отмечая свои успехи. Тогда педагогу следует снять с доски ладью и играть без нее.

Методика проведения занятий должна включать рассказ педагога, показ, упражнения, тренировки приучение детей к игре. Нельзя переоценивать теоретических знаний шахматной игры – научные, художественные и спортивные стороны откроются для детей несколько позже. Научить играть, заинтересованность игрой – это ближайшая цель работы с дошкольниками.

В целом в Программе 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.

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 особенностях 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 затрудне-

ния 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.

Педагогические задачи на 2 год обучения:

- формировать представления и позитивные установки о шахматной игре;
- развивать интерес к шахматной игре;
- воспитывать любознательность, коммуникативные качества.

Содержание Программы представлено учебно-тематическим планированием

Тема занятий	Задачи	Содержание занятий	Кол-во занятий	
			Теория	Практика
Книга шахматной мудрости. Блиц-опрос. Мониторинг	Вспомнить положение доски между партнерами. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске.	- Беседа «Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу» - Разыгрывание дебютных партий. - Д/ упр. «Найди поля, линии» - Д /упр. «Где диагонали, а где центр» - Д /упр. «Какой фигуры не стало?»	1	-
Ценность фигур. «Советы и подсказки от Дракоши»	Вспомнить понятие «ценность фигуры». Формировать представление о значимости каждой фигуры в ходе партии. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта. Учить на практике применять полученные знания на про-	- Беседа о ценности каждой фигуры. - Ответы на вопросы из «Шахматной шкатулки». - Игра с Дракошей и отработка отдельных элементов.	1	1

	шлом занятии.			
Шахматная партия: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, ценность фигур	Закреплять представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Познакомить с этикой поведения во время партии. Знакомство с новым понятием «дебют» - начало партии, «миттельшпиль» - середина партии, «эндшпиль» - конец партии.	- Беседа «Правила поведения партнеров во время шахматной партии» - Д/упр. «Принципы игры в дебюте» - Игра «Шахматный базар» - Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	1	1
Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Учить играть всеми фигурами из начального положения без пояснений о того. Как лучше начать шахматную партию. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления.	- Беседа «Чемпионы мира по шахматам» - Д /упр. «Атака неприятельской фигуры» - Этюд «Как лучше пойти белой ладьей?» - Этюд «Какую из черных фигур более выгодно взять белому королю?» - Этюд «Какую из двух пешек выгодно взять белому коню?»	-	1
Шахматная партия (продолжение темы)	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Учить играть всеми фигурами из начального положения без пояснений о том, как лучше начать шахматную партию. Воспитание культуры поведения во время игры.	- Д /упр. «Двойной удар», «Взятие» - Этюд «Какую из черных пешек имеет смысл побить белому коню?» - Этюд «Какую из черных фигур выгодно взять белому слону?» - Этюд «Какую из черных фигур лучше взять белому ферзю?»	-	2
Ладья: игра с Дракошей	Отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику.	- Игровое упр. «Взятие фигур ладьей» - Игровое упр. «Убери фигуру»; - Д /игра «Собери конфеты ладьей» - Шахматные партии с Дракошей и друг с другом.	-	2
Ладья против слона	Отрабатывать практические навыки игры ладьей.	- Д /игры и упр.: «Атака неприятельской фигуры»;	-	2

	Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Воспитание культуры поведения во время игры.	«Двойной удар»; «Взятие»; «Защита» «Выиграй фигуру»; «Перехитри часовых»; «Сними часовых»; «Игра на уничтожение»; «Захват контрольного поля»; «Ограничение подвижности».		
Ферзь: игра с Дракошей	Отрабатывать практические навыки игры ферзем. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Практическое применение и закрепление знаний, полученных на прошлом занятии – Ферзь.	- Игровое упр. «Взятие фигур ферзем» - Игровое упр. «Убери фигуру» - Д /игра «Собери конфеты ферзем» Шахматные партии с Дракошей и друг с другом.	-	2
Ферзь против ладьи и слона	Отрабатывать практические навыки игры ферзем против ладьи и слона. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Воспитание культуры поведения во время игры.	- Д /упр.: «Атака неприятельской фигуры»; «Двойной удар»; «Взятие»; - Д /игры: «Выиграй фигуру»; «Сними часовых»; «Перехитри часовых»; «Игра на уничтожение»; «Захват контрольного поля»; «Ограничение подвижности»	-	2
Конь против ферзя, ладьи, слона	Отрабатывать практические навыки игры конем против ферзя, ладьи и слона. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Практическое применение и закрепление знаний – Конь. Учит отражать атаки неприятельской фигуры, защита, взятие.	- Д /упр.: «Атака неприятельской фигуры»; «Двойной удар»; «Взятие»; «Защита»; - Д /игра «Найди выход», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности»	-	2
Конь: игра с Дракошей	Отрабатывать практические навыки игры конем. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Практическое применение и закрепление знаний – Конь.	- Игровое упр. «Взятие фигур конем», «Найди правильный выход» - Д /игра «Обхитри дракончиков» - Шахматные партии с Дракошей и друг с другом.	-	2
Пешка против	Дидактические задания	- Д /и.: «Кратчайший	-	2

ферзя, ладьи, слона, коня	игры. Атака неприятельской фигуры, защита, взятие. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления.	путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности»		
Превращение пешки	Познакомить с правилами превращения пешки. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления. Воспитание культуры поведения во время игры.	Беседа-показ «Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. - Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин»	-	1
Пешка: игры с Дракошей	Отрабатывать практические навыки игры пешками. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Практическое применение и закрепление знаний – Пешка.	- Игровое упр. «Взятие фигур пешкой»; - Игровое упражнение «Стань ферзем»; - Шахматные партии с Дракошей и друг с другом.	-	1
Игра с Дракошей: матует пешка	Отрабатывать практические навыки игры пешками. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Учить на практике ставить мат пешкой. Практическое применение и закрепление знаний – Пешка.	- Шахматные партии с Дракошей и друг с другом. - Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности»	-	2
Взятие на проходе	Отрабатывать практические навыки взятия пешки на проходе. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Учить освобождать путь для продвижения пешки путём отвлечения или уничтожения фигуры противника.	- Беседа «Чемпионы мира по шахматам» - Д /упр. «Взятие пешки» - Д /упр. «Взятие пешки на проходе» - Шахматная партия с Дракошей	-	1
Король: игра с	Отрабатывать практические навыки игры коро-	- Игровое упр. «Взятие фигур королем» «Спаси	-	2

Дракошей	лем. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику. Практическое применение и закрепление знаний - Король.	короля от шаха». - Шахматные партии с Дракошей и друг с другом.		
Король против других фигур	Учить маневрировать фигурами при соотношении король и ферзь против короля и пешки. Использовать опыт мастеров шахмат в своей игре. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления. Воспитание культуры поведения во время игры.	- Д /упр.: «Атака неприятельской фигуры»; «Двойной удар»; «Взятие». - Д /игры: «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».	-	2
Рокировка	Продолжать формировать представление о рокировке. Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, память, внимание, пространственные представления, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	- Ответы на вопросы из «Шахматной шкатулки» - Что такое рокировка и как она выполняется - Д/упр. «Рокировка»; - Правила рокировки. - Шахматные партии с Дракошей и друг с другом.	-	2
Рокировка «Рокировка с Дракошей»	Продолжать учить овладеть путь для продвижения короля путём отвлечения или уничтожения фигуры противника. Закреплять понятия Правила рокировки. Короткая рокировка. Длинная рокировка. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления.	- Что такое рокировка и как она выполняется - Д/упр. «Рокировка», «Мат в один ход», «Выиграй фигуру»	-	2
Игра с Дракошей: рокировка	Практическое применение и закрепление знаний, полученных на прошлом занятии – рокировка. Вос-	- Длинная и короткая рокировка. - Правила рокировки. - Д/здание «Рокировка»	-	2

	питание культуры поведения во время игры.	- Шахматные партии с Дракошей и друг с другом.		
Исход игры: шах	Дидактические задания: «СТАВИМ ШАХ». Чемпионы мира по шахматам. Использовать опыт мастеров шахмат в своей игре. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления.	- Этюд «Шах ладьей» - Этюд «Шах слоном» - Этюд «Шах ферзем» - Этюд «Шах конем» - Этюд «Шах пешкой»	1	1
Три способа защиты от шаха	Продолжать учить осуществлять рациональные жертвы для завлечения и уничтожения фигуры противника. Познакомить с тремя способами защиты от шаха.	- Этюд «Король уходит из-под шаха» - Этюд «Взятие атакующей фигуры» - Этюд «Короля закрывает другая фигура»	1	1
Шах или не шах	Формирование представлений о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар). Развивать у детей воображение, логическое мышление, умение доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции.	- Этюды № 1-6 «Объявили шах черному королю?»	-	2
Дай шах	Учить осуществлять противодействие продвижению пешки противника или продвигать собственную для достижения цели – шах.	- Этюды № 1-6 «Объяви шах черному королю так, чтобы черные не побили атакующую фигуру»	1	1
Пять шахов	Познакомить с ситуацией, когда король уходит из-под пяти шахов. Продолжать учить осуществлять защиту от нападения на несколько фигур. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления.	- Этюды № 1-6 «Объяви шах каждой из пяти белых фигур»	1	1
Шах с выиг-	Продолжать учить осу-	- Этюды № 1-6 «Объяви	1	1

рышем фигур	шествовать противодействие продвижению пешки противника или продвигать собственную для достижения цели – шах.	белой фигурой такой шах, чтобы при любом ответе противника вторым ходом побить черную фигуру»		
Защита от шаха	Учить осуществлять защиту фигур избавлением от нападающего удара, уходить из-под шаха. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления.	- Этюды № 1-6 «Найди лучший ход за белых»	1	1
Открытый шах.	Учить осуществлять рациональные жертвы для завлечения и уничтожения фигуры противника. Познакомить с открытым шахом и способами Изучение способов уйти от шаха. Воспитание культуры поведения во время игры.	- Этюды «Объяви открытый шах черному королю» - Д/упр. «Выигрыш фигуры» - Д /упр.: «Шах или не шах», «Дай открытый шах» - Д/ига «Открытый шах с выигрышем фигуры»	-	1
Двойной шах	Учить осуществлять рациональные жертвы для завлечения и уничтожения фигуры противника. Познакомить с двойным шахом и способами Двойной шах. Изучение способов уйти от шаха.	- Д/задания «Дай двойной шах» - Д/игра «Первый шах» - Этюды «Объяви двойной шах черному королю» - Д/упр. « Защита от двойного шаха»	-	1
Двойной шах с выигрышем фигуры	Учить осуществлять рациональные жертвы для завлечения и уничтожения фигуры противника. Познакомить с двойным шахом и способами ухода фигуры от шаха. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления.	- Д /игра «Двойной шах с выигрышем фигуры», «Дай двойной шах» - Этюды № 1-6 «Объяви белой фигурой такой шах, чтобы при любом ответе противника, вторым ходом побить черную фигуру.	-	1
Лучший шах	Учить планировать комбинации для нападения на несколько объектов и осуществлять их для достижения материального преимущества.	- Этюды № 1-6 «Объяви белой фигурой такой шах, чтобы при любом ответе противника вторым ходом побить черную фигуру.	-	1
Мат	Учить применять на практике всё разнообразие	- Д/упр.: «Мат ладьёй», «Мат слоном», «Мат фер-	-	1



	средств, для достижения конечной цели игры в шахматы – «мата». Ставить мат путём осуществления шахматных комбинаций.	зём», «Мат конем», «Мат пешкой» - Этюд «Получил ли мат черный король?»		
Мат в один ход	Решение шахматных задач для практики мата: мат в один ход пешкой	- Этюд № 25-30 «Мат в один ход» - Д/игра «Два хода»	-	1
Пять матов	Решение шахматных задач для практики мата: дидактические задания и игры. . Воспитание культуры поведения во время игры.	- Этюд «Объяви черному королю мат в один ход по очереди каждой из белых фигур (кроме белого короля)»	-	1
Ничья	Учить сводить проигранный партию к «ничьей» путём достижения пата. Рассматривать варианты игры, которые приводят к ничейной позиции.	- Этюд № 1-2 «Ничья из-за невозможности объявить мат» - Этюд № 1-2 «Ничья вследствие вечного шаха»	-	1
Ничья из-за пата	Варианты ничьей. Примеры на пат. Отличие пата и мата.	- Этюд № 1-6 «Объяви белым пат» - Д/игры для определения пата и ничей.	-	1
Пат или не пат	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	- Этюд № 1-6 «Пат ли белым?»	-	1
Как выигрывать и проигрывать	Учить осуществлять комбинационные нападения на фигуры противника. Формировать представления о этике поведения во время партии. Закреплять на практике полученные знания. Развивать внимание, логическое мышление, пространственные представления.	- Шахматные партии с Дракошей и друг с другом: - шах; - мат. - Игровое упр. «Поставь шах ладьей», «Спаси короля», «Поставь шах и мат». - Пат или ничья.	-	1
Праздник «Посвящение в юные шахматисты»				
Итого			9	53

## **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.

Обучающиеся 6-7 лет 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 дидакти-

ческие 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»

1. Весела, И. Шахматный букварь [Текст] / И. Весела, И. Веселы. – 3-е изд. – М.: Издательство Проект, 2001. – 122 с.
2. Гришин, В.Г. Малыши играют в шахматы [Текст] / В.Г. Гришин, В.И. Ильин. – М.: Просвещение, 1991. – 158 с.
3. Гришин, В.Г. Шахматная азбука [Текст] / В.Г. Гришин. – 4-е изд. – Издательский центр «Академия», 2007. – 84 с.
4. Гончаров, В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре [Текст] / В. Гончаров. – М.: ГЦОЛИФК, 2004. – 56 с.
5. Длуголенский, Я. Я играю в шахматы [Текст] / Я. Длуголенский, В. Зак. – 2-е изд. – СПб.: Питер, 2006. – 67 с.
6. Костенюк, А., Костенюк, Н. Как научить шахматам [Текст] / А. Костенюк, Н. Костенюк. – М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2009. – 144 с.
7. Линдер, В.И., Линдер, И.М. Шахматная энциклопедия [Текст] / В.И. Линдер, И.М. Лимндер. – М.: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 157 с.
8. 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.
10. 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.
13. Сухин, И. Удивительные приключения в Шахматной стране [Текст] / И. Сухин. – М.: Пома-тур, 2000. – 64 с.
14. Сухин, И. Шахматы для самых маленьких [Текст] / И. Сухин. – М.: Астрель, АСТ, 2000. – 93 с.
18. 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.
19. Сухин, И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: пособие для учителя [Текст] / И. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 184 с.
20. Долби, Э. Шахматы. Как стать хорошим игроком [Текст] / Э. Долби. – М.: «Эгмонт Россия ЛТД», 2003. – 124 с.

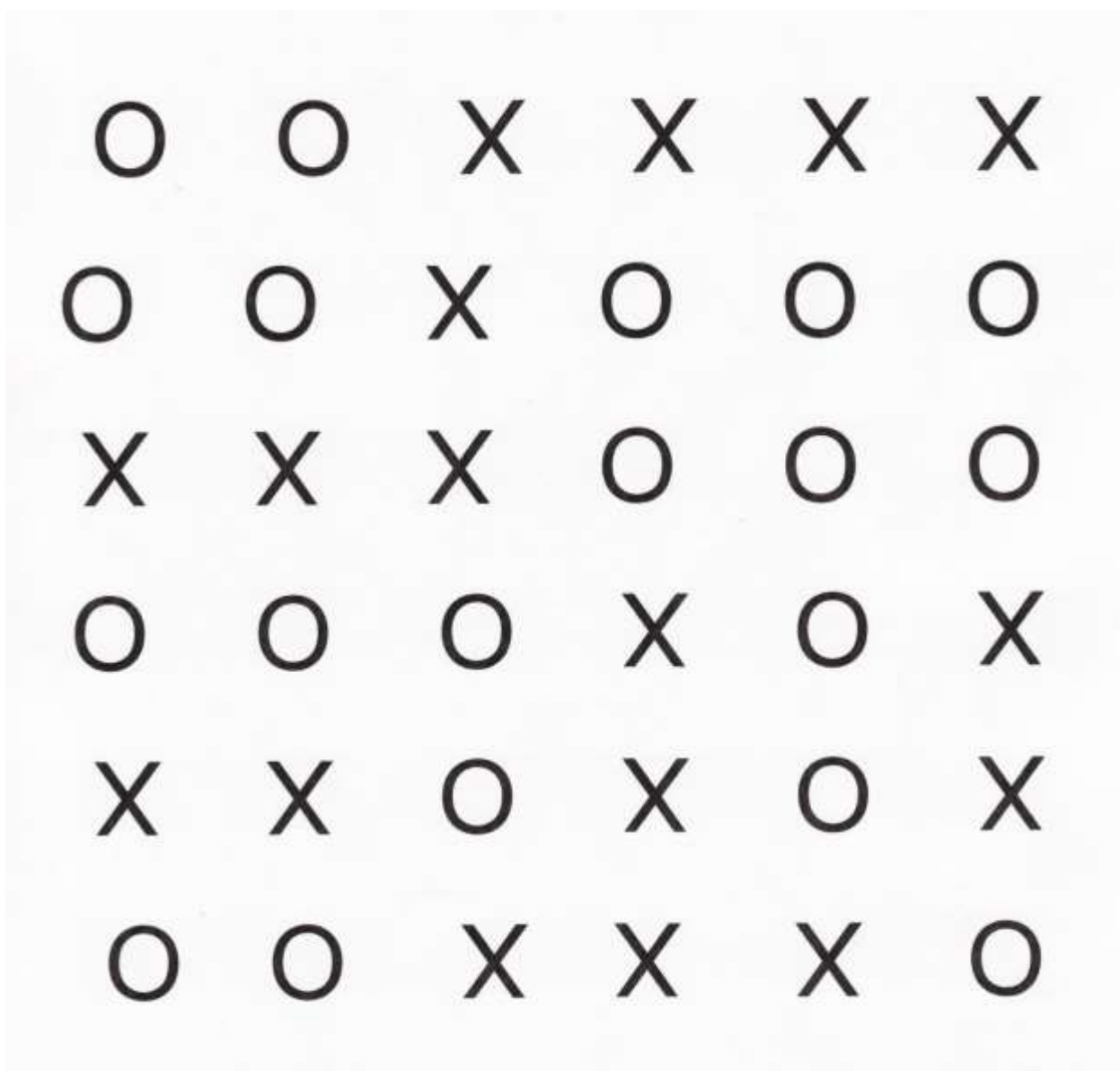
**Вопросник к собеседованию «Мои интересы»**

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.

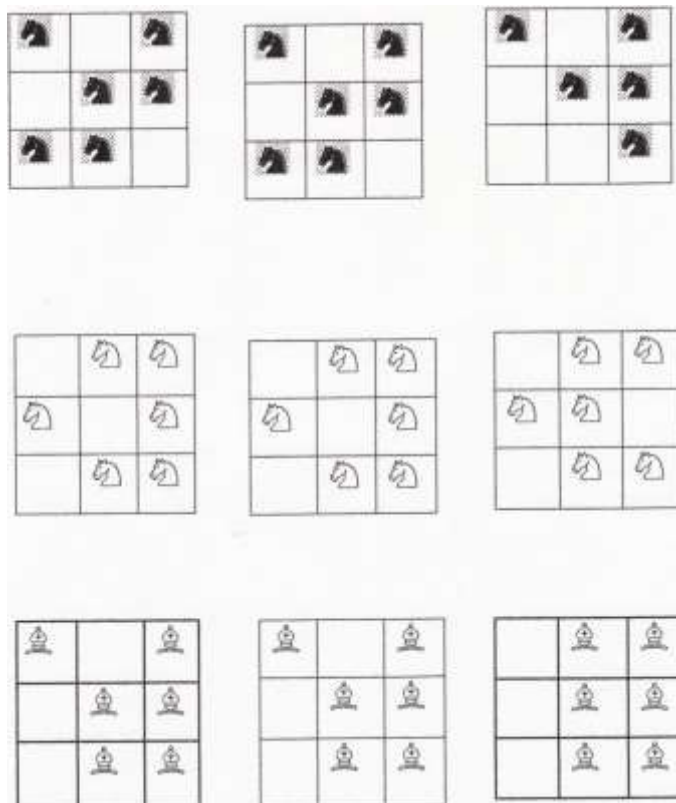
*Способ проверки результата тестирования:* для проверки тестирования необходимо засекают время, которое требуется испытуемому на зачеркивание чередующихся фигур, а также учитывать все паузы и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться. После чего необходимо сопоставить количество пауз и ошибок, 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 диагностического 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 тетрадь 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. Развиты 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.

### Дидактические упражнения

**“Игра на уничтожение”** – важнейшая 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 забегут 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. Котьята-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.