

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №27»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол № 01 от 30.08.2022

Утверждаю:  Н.В. Опаршина
Заведующий МДОУ «Детский сад №27»
Приказ № 01-12/44 от 01.09.2022



Дополнительная общеразвивающая
образовательная программа

«Волшебный мир шахмат»

Возраст обучающихся: 6-7 лет.

Срок реализации: 1 год.

Направленность: социально-педагогическая

Автор-составитель:
Николкина Любовь Юрьевна
воспитатель высшей
квалификационной категории

Педагог-Исполнитель:
Новожилова Светлана Аркадьевна

Город Ярославль
2022 год

Содержание

1. Титульный лист	1
2. Содержание	2
3. Пояснительная записка	3
4. Цель, задачи программы	4
5. Учебно - тематический план	5
6. Содержание программы	12
7. Материально – техническое обеспечение	15
8. Ожидаемые результаты освоения программы	16
9. Контрольно измерительные материалы	17
10. Список литературы	18

Пояснительная записка

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы – замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

В дошкольном учреждении на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности дошкольников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение занятий по обучению игре в шахматы позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д.

Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение, при обучении, имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

Обучаясь игре в шахматы, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур в волшебные, что обогащает детскую фантазию. А изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет истинное удовольствие.

Шахматы – это упорный и настойчивый труд, и в то же время игра тысячи радостей. Целесообразно, чтобы шахматная игра заняла определенное место в педагогическом процессе детских образовательных учреждений, поскольку она является действенным средством умственного развития и подготовки детей к школе.

Цель и задачи программы

Цель программы – Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы, расширение кругозора детей. В процессе обучения игре в шахматы способствовать концентрации внимания, развитию логического мышления, памяти, внимания, наблюдательности, интереса к игре в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры;
- дать теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие:

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- прививать навыки самодисциплины;
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Учебно – тематический план.

№ п/п	Тема	Всего часов
1.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	2
2.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль.	1
3.	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Центр.	1
4.	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	2
5.	НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед партией.	1
6.	ЛАДЬЯ. Ход. Ход ладьи. Взятие.	1
7.	ЛАДЬЯ. Дидактические игры.	1
8.	СЛОН. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	1
9.	СЛОН. Дидактические игры "	1
10.	ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания и игры.	1
11.	ФЕРЗЬ. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания.	1
12.	ФЕРЗЬ. Дидактические игры .	1
13.	ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания и игры.	1
14.	КОНЬ. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания.	1
15.	КОНЬ. Дидактические игры .	1
16.	КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания и игры.	1
17.	ПЕШКА. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1
18.	ПЕШКА. Дидактические игры .	1
19.	ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания и игры.	1
20.	КОРОЛЬ. Ход короля, взятие. Дидактические задания и игры.	1
21.	КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания и игры.	1
22.	ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1
23.	ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания и игры.	1
24.	МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
25.	МАТ. Мат в один ход (простые примеры). Дидактические задания.	1
26.	МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1
27.	НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	1
28.	РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	1
29.	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения.	1
30.	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	1
31.	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	1
32.	Повторение программного материала	1
33.	Итого	34

Тематический план.

Тема	Задачи	Содержание
ШАХМАТНАЯ ДОСКА (2 занятия)	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котят-хвастунишки".
ШАХМАТНАЯ ДОСКА.	Объяснить, что линии бывают вертикальные и горизонтальные; расположение доски между партнерами.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".
ШАХМАТНАЯ ДОСКА.	Знакомство с центром доски – четыре поля в середине шахматной доски, диагональю.	Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина "Приключения в Шахматной стране" Дидактическое задание "Диагональ".
ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (2 занятия)	Знакомство с шахматными фигурами. Учить детей запоминать, как называется каждая из фигур. Учить уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",

НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.	Учить правильно, располагать фигуры перед партией.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
ЛАДЬЯ.	Освоить ход ладьи.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
ЛАДЬЯ.	Продолжать осваивать ход ладьи.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух).
СЛОН.	Освоить ход слона. Научить детей, что очень важно, чтобы слон точно передвигался наискосок. Учить, что по белым полям передвигаются белопольные слоны, а по черным клеткам ходят чернопольные слоны.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
СЛОН.	Продолжать осваивать ход слона.	Дидактические игры "Перехитри часовых", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности"
ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.	Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность,	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват

	уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.	контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".
ФЕРЗЬ.	Освоить ход ферзя, Научить детей сражаться самыми сильными шахматными фигурами – ферзями. При аккуратной игре этот поединок завершиться вничью.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".
ФЕРЗЬ.	Продолжать осваивать ход ферзя.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.	Учить детей играть ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске «восемь полей на восемь».	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
КОНЬ.	Обучить детей ходу коня; учить ребенка играть конем против коня.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
КОНЬ.	Продолжать осваивать ход коня.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА.	Учить детей играть конем против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
ПЕШКА.	Обучить детей ходу пешки; Учить детей, что пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали.	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".
ПЕШКА.	Продолжать осваивать ход пешки.	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".
ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА.	Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учить детей играть пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".
КОРОЛЬ.	Обучить детей ходу короля. Учить детей, что королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение сказки "Лена, Оля и Баба Яга".
КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.	Продолжать обучать детей ходу короля против других фигур.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры

		"Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".
ШАХ.	Научить детей, что шах – важное шахматное понятие. Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры – это двойной шах. Учить, что в шахматах надо своего короля беречь. А если королю дали шах, надо спасти его из-под боя...	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
ШАХ.	Учить детей ставить открытый и двойной шах. Учить детей из нескольких вариантов шаха выбирать лучший.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
МАТ.	Объяснить детям, что достижение мата – вот главная цель шахматной партии. Тот, кому поставили мат – проиграл.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
МАТ.	Научить ребенка ставить мат в один ход ферзем, ладьей и слоном.	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".
МАТ.	Научить ребенка ставить мат в один ход с большим числом шахматных фигур.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

НИЧЬЯ, ПАТ.	Учить детей отличать пат от мата. Учить детей разным вариантам ничьей.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
РОКИРОВКА.	Познакомить детей с понятием, правилами и видами рокировки (длинная и короткая).	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ	Научить детей играть всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",
ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.	Познакомить с принципами разыгрывание дебюта.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ.	Упражнять в умение играть всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
Повторение программного материала	Уточнение уровня освоения программного материала за год.	Повторение программного материала.
Итого		34 занятия

Содержание образовательной программы

Принципы реализации программы:

- развивающая деятельность: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
- целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

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, методы и средства реализации программы

Основные формы и средства обучения:

1. Теоретические занятия.
2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы.

Методы применяются:

1. при знакомстве с шахматными фигурами.
2. при изучении шахматной доски.
3. при обучении правилам игры;

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.

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.

Этапы обучения

Дополнительная образовательная программа социально – педагогической направленности (обучение детей игре в шахматы) для детей подготовительной к школе группе дошкольного возраста разработана на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок, а именно:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат».
- темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным;
- предложенный тематический план позволит учитывать различную степень подготовки детей, индивидуальные особенности, пробуждает интерес детей к шахматной игре.

В процессе знакомства с шахматной игрой малыши получают небольшие исторические сведения, знакомятся с шахматной доской, секретами шахматных фигур, правилами игры, важнейшими понятиями, этикой шахматной борьбы.

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания: "Горизонталь". "Вертикаль". "Диагональ".

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания: "Волшебный мешочек», "Угадайка", "Секретная фигура", Угадай", "Что общего".

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания: "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".

4. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания: "Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру", "Ограничение подвижности".

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания: "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха", "Мат или не мат", "Первый шах", "Рокировка".

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания: "Два хода".

Материально-техническое обеспечение

- столы;
- стулья;
- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектами шахматных фигур
- ноутбук;
- проектор;
- настольные шахматы;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- комплект методической литературы.

Формы и режим обучения

Формы работы:

1. Теоретические занятия.
2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
5. Сказки о шахматах.
6. Самостоятельная исследовательская деятельность в процессе игры.

Типы занятий: сюжетные, игровые.

Формы занятий: групповые.

Целевая аудитория: программа рассчитана на детей в возрасте от 6 до 7 лет. Занятия проводятся по подгруппам от 10 до 12 детей.

Продолжительность программы и периодичность занятий: программа рассчитана на один учебный год. Общее количество часов в год – 34 ч. Продолжительность занятий 30 минут.

Периодичность занятий – 1 раз в неделю после дневного сна.

Ожидаемые результаты освоения программы

Ожидаемые результаты образовательной деятельности:

1. Сформируется устойчивый интерес к развивающим играм. Дети научатся играть в игру шахматы.
2. Проявится самостоятельность в процессе поиска решения поставленных задач, умение проводить разнообразные мыслительные операции.
3. Появится высокая активность в умении задавать вопросы, замечать ошибки у себя и сверстников и исправлять их;
4. Появится умение выдвигать новую познавательную задачу;
5. Появится привычка самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.
6. Увеличится словарный запас детей, расширится кругозор.

К концу обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом.;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении ;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи.

Форма подведения итогов: диагностическое обследование детей по освоению программы, для которого разработаны диагностические критерии проводится в форме индивидуальной беседы, через решение практических задач.

Контрольные и измерительные материалы

Критерии оценки:

Высокий уровень: ребенок имеет представление о шахматах. 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. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень: 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. Не имеет понятие «рокировка», «шах», «мат». Ребенок не может вести игру.

Список литературы

1. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы: Кн. для воспитателя дет. сада: из опыта работы. – М.: Просвещение, 1991. – 158 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
5. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
6. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования – Электронный ресурс: минобрнауки.рф/новости/3447/файл/2280/13.06.14-ФГОС-ДО