

Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение
«Детский сад № 8 «Сказка» комбинированного вида» г.Волхов

ПРИНЯТА
на заседании
педагогического совета
Протокол от 29.05.2018 г. № 6

УТВЕРЖДЕНА
Заведующий МДОБУ
«Детский сад № 8«Сказка»:
Приказ от 30.05.2018 г. № 129

Дополнительная общеразвивающая программа
Физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы»

Разработчик программы:
Пушкина Надежда Сергеевна,
воспитатель

г.Волхов
2018 г.

СОДЕРЖАНИЕ:

№/п	Раздел	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Учебно-тематический план	6
3	Содержание курса	8
4	Организационно – педагогические условия реализации программы	19
5	Ожидаемый результат	24
6	Список используемой литературы	26

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы» является программой *физкультурно-спортивной направленности* и разработана на основе Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р; Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Программа составлена на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г.Сухина.

Предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Шахматы» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте. Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен.

Цель программы: Создать условия для личностного и интеллектуального развития дошкольников посредством игры в шахматы.

Задачи программы:

1. Обучать правилам игры в шахматы.
2. Формировать устойчивый интерес воспитанников к игре в шахматы.
3. Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики.
4. Формировать мотивацию к познанию и творчеству; активизировать мыслительную деятельность воспитанников.

5. Создать условия для формирования и развития коммуникативных, интеллектуальных и социальных компетенций воспитанников.
6. Способствовать воспитанию волевых качеств и самостоятельности.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

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

Новизна:

Предложенная программа составлена на основе программы «Шахматы, первый год» И. Г.Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок. В их числе:

- 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.

Уровень освоения программы: ознакомительный

Программа предназначена для детей дошкольного возраста – от 6 до 7 лет.

Срок реализации Программы – один год.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
I. ШАХМАТАЯ ДОСКА				5
1	История шахмат	1		
2	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	1	1	
3	Адрес шахматной клетки.	1	1	
II. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ				26
4	Знакомство с шахматными фигурами. Расстановка шахматных фигур.	1		
5	Пешка. Ее ходы. Взятие.	1	2	
6	Виды пешек.	1		
7	Превращение пешки.	1	1	
8	Взятие на проходе.		1	
9	Ладья. Ее ходы. Взятие.	1	2	
10	Слон. Его ходы. Взятие.	1	2	
11	Конь. Его ходы. Взятие.	1	2	
12	Ферзь. Его ходы. Взятие.	1	2	
13	Король. Его ходы. Взятие.	1	2	
14	Цель шахматной партии.	1		
15	Равноценность фигур.	1		
16	Шахматная олимпиада.		1	
III. ТРИ СТАДИИ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ				31
17	Дебют, миттельшпиль, эндшпиль.	1		
18	Начало шахматной партии.	1	2	
19	Рокировка.	1	2	
20	Решение шахматных задач.		1	
21	Шах ладьей.	1	2	
22	Шах слоном.	1	2	
23	Шах ферзем.	1	2	
24	Шах конем.	1	3	
25	Мат в один ход.	1	1	
26	Шахматная партия.		8	

IV. ИТОГОВЫЕ ЗАНЯТИЯ				8
27	Великие гроссмейстеры.	2		
28	Правила проведения шахматного турнира.	1	1	
29	Шахматный турнир.		4	
	Итого			70

3. Содержание курса

Особенности содержания программы:

Процесс обучения необходимо сделать максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. 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.

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. На следующих занятии возможности этой же 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.

Реализация программы

№	Тема	Содержание деятельности	Методические приемы
1	История шахмат	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
2	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске.	Рисование шахматной доски. д/и «Третий лишний»

		<p>Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия "горизонталь", "вертикаль", Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.</p>	<p>д/и «Шахматный почтальон» (нахождение задаваемых тренером горизонталей, вертикалей, диагоналей)</p>
3	<p>Адрес шахматной клетки.</p>	<p>Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.</p> <p>Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв.(А,В,С,D,E,F,G,H).</p> <p>Научить определять «адрес» каждого поля. Ввести новые понятия - «диаграмма», «центр», «угловые поля».</p>	<p>Практические навыки, рассматривание иллюстраций.</p> <p>д/и «Рассели фигуры по домам», «Шахматный почтальон» (нахождение задаваемых полей)</p>
4	<p>Знакомство с шахматными фигурами. Расстановка шахматных фигур.</p>	<p>Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания</p> <p>Познакомить детей с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять ее на доске, Правилами: "Ферзь любит свой цвет".</p>	<p>Чтение сказки "Чудесные фигуры"</p> <p>д/и"Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".</p>
5	<p>Пешка. Ее ходы. Взятие.</p>	<p>Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие.</p> <p>Освоить тонкости игры с пешками. Пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали. Если поле перед фишками занято другими фигурами, хода нет. Пешки идут только вперед.</p>	<p>Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры», "Ограничение подвижности".</p> <p>мини – игра пешек</p>

		Закреплять навыки игры с пешками и другими фигурами. Практиковаться в разыгрывании разных положений.	
6	Виды пешек.	Познакомить с видами пешек, их расположением на шахматной доске.	Практические навыки, рассматривание иллюстраций.
7	Превращение пешки.	Объяснить особые ходы пешкой - правило превращения пешки.	Игра в парах
8	Взятие на проходе.	Объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе.	Игра в парах
9	Ладья. Ее ходы. Взятие.	Знакомство с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи.	Дидактические задания и игры "На 1 клетку", «На 2 клетки», "Через клетку", "Через 2 клетки", "Большой прыжок", "Один в поле воин", "Кратчайший путь Диаграмма и ее решение. Д/и, «Мешочек» Мини – игра пешек и ладьи.
10	Слон. Его ходы. Взятие.	Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.	Дидактические задания и игры "На 1 клетку", «На 2 клетки», "Через клетку", "Через 2 клетки", "Большой прыжок", "Один в поле воин", "Кратчайший путь Диаграмма и ее решение. Д/и, «Мешочек» Мини – игра слона, пешек и ладьи.
11	Конь. Его ходы. Взятие.	Знакомство с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие.	Дидактические задания и игры, "Один в поле воин", "Кратчайший путь Диаграмма и ее решение. Д/и, «Мешочек»

			Мини – игра коня, слона, пешек и ладьи.
12	Ферзь. Его ходы. Взятие.	Знакомство с ферзем. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	Дидактические задания и игры "На 1 клетку", «На 2 клетки», "Через клетку", "Через 2 клетки", "Большой прыжок", "Один в поле воин", "Кратчайший путь Диаграмма и ее решение. Д/и, «Мешочек» Мини – игра ферзя, коня, слона, пешек и ладьи.
13	Король. Его ходы. Взятие.	Знакомство с королем. Место коня в начальном положении. Ход короля, взятие Объяснить особую роль короля в шахматах. Разучить правило «Королей не уничтожают»	Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Шахматная партия.
14	Цель шахматной партии.	Ввести такое понятие, как шах. Объяснить способы защиты от шаха. Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение». Ввести понятие «пат». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие пата от мата.	Практические навыки, игра в парах.
15	Равноценность фигур.	Познакомить детей о приблизительной стоимости фигур, приняв за единицу измерения одну пешку	Практические навыки, игра в парах.

16	Шахматная олимпиада.	Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками решения простейших шахматных задач.	Практические навыки.
17	Дебют, миттельшпиль, эндшпиль.	Ввести понятия «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль»	Демонстрация коротких шахматных партий.
18	Начало шахматной партии.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Дать понятие о том, какие ходы считаются хорошими, а каких следует избегать. «Детский мат».	Демонстрация ходов, коротких партий. Работа с диаграммами. Игра из начального положения.
19	Рокировка.	Ввести понятие об особом ходе - рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать.	Практические навыки, игра в парах.
20	Решение шахматных задач.	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения материала.	Практические навыки
21	Шах ладьей.	Продолжать формировать представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Учить защищаться от шаха.	Диаграмма и ее решение. Игра в парах.
22	Шах слоном.	Продолжать формировать представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Учить защищаться от шаха.	Диаграмма и ее решение. Игра в парах.
23	Шах ферзем.	Продолжать формировать представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Учить защищаться от шаха.	Диаграмма и ее решение. Игра в парах.

24	Шах конем.	Продолжать формировать представление о позиции «шах». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Учить защищаться от шаха.	Диаграмма и ее решение. Игра в парах.
25	Мат в один ход.	Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.	Диаграмма и ее решение. Игра в парах.
25	Шахматная партия.	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практические упражнения.
27	Великие гроссмейстеры.	Познакомить с великими гроссмейстерами мира и России в отдельности.	Рассказы тренера, рассматривание иллюстраций.
28	Правила проведения шахматного турнира.	Познакомить с правилами проведения турнира. Закрепить знания о правилах шахматной игры.	Рассказы тренера, рассматривание иллюстраций.
29	Шахматный турнир.	Воспитывать дружеские взаимоотношения во время игры. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Воспитывать уверенность в себе.	Самостоятельная игра.

Упражнения по обучению детей шахматной игре:

1. Узнаваемость фигур. Нахождение фигуры по названию, цвету. Конь, пешка, ладья, король, ферзь, слон.
2. «Большая и маленькая»- развитие глазомера, внимания.
3. Д/и «Кто быстрее и точнее»- расстановка шахматных фигур

4. Д/и «Что изменилось» - нахождение ошибки в расстановке, развитие внимания, памяти.
5. Ориентировка на шахматной доске. Середина – Край. Угол – Центр. Поставить названную фигуру в центр, край, угол.
6. Упражнения с шахматным королем. Поставить короля в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек. Счет 3, 5, 8.
7. Ориентировка на шахматной доске: горизонталь, вертикаль, диагональ.
8. Упражнения с шахматным ферзем, поставить ферзя в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек. Счет 3, 5, 8. Использование фишек.
9. Упражнения с шахматным слоном. Поставить слона в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек.
10. Упражнения с шахматным конем. Поставить коня в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек.
11. Упражнения с шахматной ладьей. Поставить ладью в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек.

Дидактические игры и игровые задания.

«Узнай фигуру»

Задачи: Развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её, находить фигуру по словесному указанию («найди колючего слона», «гладкого коня»).

«Шахматные прятки»

Задачи: Закреплять знание шахматных фигур и их отличительные признаки – название, как ходят; учить детей придумывать и отгадывать загадки.

«Мешочек»

Задачи: Закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске.

Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Горизонталь».

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

«Вертикаль».

То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ».

То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка».

Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура».

Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Что общего?».

Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая».

Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«Кто сильнее?».

Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны».

Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Мешочек».

Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?».

Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!».

Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие».

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

«Защита».

Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание. *Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

4. Организационно – педагогические условия реализации программы

Обучение игре в шахматы 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 - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса

Принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

Принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

Принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

Принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

Использование данных принципов 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.

Процесс обучения игре в шахматы необходимо сделать максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Использование различных *технологий* позволит увлечь ребенка:

- *Развивающее обучение* – при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.
- *Игровое обучение* – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.
- *Эвристическое обучение* позволяет подвести детей с помощью умелой постановки вопросов воспитателя и благодаря собственным усилиям к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

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

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

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

Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

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

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

Основные формы и средства обучения:

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

5. Шахматные турниры.

Занятия по игре в шахматы проводится 2 раза в неделю.

Продолжительность одного занятия: 30 минут.

Количество детей: 16 человек.

Этапы реализации программы: 1 год.

Учебный план охватывает 4 блока: шахматная доска, шахматные фигуры, три стадии игры, итоговые занятия и викторины. Каждый блок рассчитан на определённое количество занятий и часов.

Структура занятия по обучению игре в шахматы:

1. Повторение пройденного материала.
2. Новый материал.
3. Закрепление нового материала.
4. Итог занятия.

Для закрепления знаний используются дидактические задания и игры, позиции для игровой практики (диаграммы).

Материально-техническое обеспечение Программы

1. шахматные столы;
2. настольные шахматы;
3. демонстрационная настенная магнитная доска с комплектом шахматных фигур;
4. шахматные часы;
5. дидактические игры для обучения игре в шахматы;
6. наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты);
7. шахматы напольные;
8. автоматизированное рабочее место тренера;

9. электронные образовательные ресурсы (обучающие видеокурсы, презентации, обучающие и игровые шахматные программы);
10. книжно-печатная шахматная продукция для детей (учебники, рабочие тетради и д.п.)

5. Ожидаемый результат

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения).

1. К концу учебного года дети знают:

- обозначение полей, линий и фигур по шахматной нотации;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- правила работы в группе;
- ценность и сравнительную силу шахматных фигур.

2. К концу учебного года дети умеют:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- сыграть короткую партию всеми фигурами;
- проводить элементарные комбинации;
- осуществлять коммуникации с партнёром.

Критерии уровней развития детей.

Высокий: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». 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. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. 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, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. У ребенка развито логическое мышление.

Средний: 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.

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. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат».

6. Список используемой литературы:

Гришин В., «Малыши играют в шахматы» Г 85 Просвещение, 1991.- 158с.:

Гришин В. «Шахматная азбука» М. Издательство «Физкультура и спорт». 1972. 59, [1] с., с цв. рис. в тексте. Тираж 200 000 экз. 29,1 x 21,9. В издат. илл. обл.

Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Издательство: Феникс (2004 г.) 320 стр.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Издательства: АСТ, Астрель (2008 г.) 287 стр.

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992