

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
с. ПЕСТРАВКА МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ПЕСТРАВСКИЙ САМАРСКОЙ
ОБЛАСТИ
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ СПОРТИВНАЯ ШКОЛА

ПРИНЯТА
Решением педагогического совета
протокол № 1
от « 29 » 09 . 2019



УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
ГБОУ СОШ с. Пестравка
Л.А. Казачкова
Пр. № 10 от « 02 » 09 . 2019

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ПО ШАХМАТАМ
(дошкольное образование)

Возраст занимающихся: 5-7 лет
Срок реализации программы: 1 год

Составители:
Павлов Юрий Петрович,
тренер-преподаватель

с. Пестравка, 2019г.

Пояснительная записка

«Игра в шахматы – не просто праздное развлечение. Некоторые очень ценные качества ума, необходимые в человеческой жизни, требуются в этой игре и укрепляются настолько, что становятся привычкой, которая полезна во многих случаях жизни...»

Бенджамин Франклин.

Дополнительная образовательная общеобразовательная программа «Шахматы» составлена для детей старших и подготовительных групп на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы» рекомендованную Министерством образования Российской Федерации, разработана на основе ФГОС дошкольного образования с учетом примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. - М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2016г.

Дополнительная образовательная программа «Шахматы» является модифицированной дополнительной образовательной программой. Реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение. Педагогические, психологические и физиологические исследования, проводившиеся в Институте дошкольного воспитания АПН России, а также за рубежом, свидетельствуют о том, что потенциальные психофизиологические возможности усвоения знаний и общего развития у детей 5 - 6 лет значительно выше, чем это предполагалось до сих пор.

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования в создании учебно-тематического плана.

В послании Президента Российской Федерации В.В. Путина участникам чемпионата мира-2004г. сказано: «Шахматы — это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперед. А, главное, воспитывают характер».

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию дошкольника.

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

Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам. Экспериментальные исследования совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо знакомство с шахматами в столь раннем возрасте способствует развитию у детей воображения, логического мышления, укрепляет их память, учит сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность. Дети, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Перейдя от взрослых к детям, эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения. Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания. Шахматы для детей несут в себе множество положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка. Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели. Шахматы делают ребенка внимательным и собранным. Развитое логическое мышление не только помогает ребёнку ориентироваться и уверенно себя чувствовать в окружающем его современном мире, но и способствует его общему умственному развитию.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо

поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Цель программы:

Создание условий для обучения дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к игре шахматы.

Достигается указанная цель через решение следующих задач:

Обучающие:

- формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы;
- способствовать освоению знаний в области теории и практики шахматной игры;
- обучить правилам игры шахматы;
- обучать детей способности действовать в уме

Развивающие:

- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к шахматной игре, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

Особенность программы в том, что большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций педагогом. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических 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.
- Принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного 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.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. 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.

Категория учащихся:

Данная программа рассчитана на детей в возрасте 5-7 лет.

Условия реализации программы

Участниками программы являются дети старшего дошкольного возраста 5-7 лет, посещающие детский сад. Состав постоянный, набор обучающихся свободный.

Срок реализации программы два года

Формы организации детей: групповая, работа в парах, индивидуальная.

Формы и виды занятий: беседа, игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения, теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игры, турнир, соревнование, праздник.

Продолжительность программы 154 часа в год (2 занятия по 1.75 часа., 3.5 ч. в неделю)

Академический час – 30 мин.

Программа состоит из 4 модулей:

Модуль 1 – «1 уровень» (38.5 часа),

Модуль 2 - «2 уровень» (38.5 часа),

Модуль 3 - « 3 уровень»(38.5 часа),

Модуль 4 - « 4 уровень» (38.5 часа).

1.2 Ожидаемый результаты освоения программы:

1 уровень:

- шахматную доску и ее
- структуру; обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;

2 уровень:

- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников; определять общую цель и пути ее достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

3 уровень:

- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.
- осуществлять простейшие комбинации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

4 уровень:

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике

Критерии уровней развития.

Высокий (2 балла): 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 приемах 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 (1 балл): 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 (0 баллов): 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.

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в октябре, итоговый – в апреле) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные:

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками. Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Познавательные:

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знаково-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.
- Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.
- Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.
- Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шаматах)
- Учиться работать в информационной среде по поиску данных и

Коммуникативные:

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Регулятивные:

- Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Формировать умение контролировать свои действия.
- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности

Учебный план по модулям.

1 уровень

№ п/п	тема	всего	теория	практика
1.	Шахматная доска.	6	3	3
2.	Шахматные фигуры	6.5	3.5	3
3.	Начальное положение	8	3	5
4.	Ладья.	6	1	5
5.	Слон.	6	1	5
6.	Ладья против слона	6	1	5
Итого:		38.5	12.5	26

2 уровень

№ п/п	тема	всего	теория	практика
1.	Ферзь	4	1	3
2.	Ферзь против ладьи и слона.	6	2	4
3.	Конь	4	1	3
4.	Конь против ферзя, ладьи, слона	6	2	4
5.	Пешка	4	1	3
6.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	6	2	4
7.	Король	4	1	4
8.	Король против других фигур	4.5	1.5	3
Итого:		38.5	11.5	27

3 уровень

№ п/п	тема	всего	теория	практика
1.	Шах	3	1	2
2.	Мат	5	2	3
3.	Рокировка.	3	1.5	1.5
4.	Ничья.	5	2	3
5.	Пат	3	1	2
6.	Шахматная партия	10.5	1.5	9
7.	Король	4	1	3
8.	Дебют	5	2	3
Итого:		38.5	12	36.5

4 уровень

№ п/п	тема	всего	теория	практика
1.	Мат ферзем.	2	1	1
2.	Линейный мат ферзем.	2	1	1
3.	Мат двумя слонами.	3	1	2
4.	Правило «Взятие на проходе»	3	1	2
5.	Правило «Квадрата»	4	1	3
6.	Пешечный эндшпиль.	4	2	2
7.	Комбинации.	6.5	1.5	5
8.	Типичные комбинации.	4	1	3
9.	Матовые	4	1	3

	комбинации.			
10.	Этюды.	6	2	4
Итого:		38.5	12.5	26

Календарно-тематическое планирование

№ занятия, дата	тема	Программные задачи	Методические приемы
1 модуль (сентябрь ноябрь)			
1	Шахматная доска.	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	Шахматная доска.	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	Чтение- инсценировка, дидактическая игра «Да нет»
3	Шахматная доска Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством, Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «горизонталь», «вертикаль»,	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседка». И.Г. Сухина.
4	Шахматные фигуры	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Чтение сказки «Чудесные фигуры» Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура",

			"Угадай", "Что общего?"
5	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Показ, объяснение.
6	Начальное положение	Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
7	Ладья.	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание.	Чтение дидактической сказки "Я - Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
8	Ладья.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой - ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
9	Слон.	Формировать представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",
10	Слон.	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических навыков	Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
11	Ладья против	отрабатывать	Дидактические задания

	слона.	практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику	"Перехитри часовых", , "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона,
2 модуль (ноябрь –январь)			
12	Ферзь	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием.	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые» "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля",
13	Ферзь	Ввести понятия «Ферзь - тяжелая фигура»	"Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
14	Ферзь против ладьи и слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем	Практические упражнения.
15	Конь.	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию	Рассказать и показать сложность ходов коня Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых",
16	Конь	Отрабатывание практических навыков	"Один в поле воин", "Кратчайший путь".
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой - конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Д/и «Волшебный мешочек» 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" "Ограничение подвижности".
18	Пешка «Ни шагу назад!»	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая,	Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка" Рассказ о пешке. Дидактические задания

		королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	"Лабиринт", "Один в поле воин". Д/и «Волшебный мешочек»
19	Пешка	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля"
20	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры: "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух). "Ограничение подвижности".
21	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь".
22	Король против других фигур	Продолжать знакомить детей с королем. Отрабатывать умение «сражаться королем».	Использование дидактических игр Атака, двойной удар, Взятие, Перехитри часовых, Сними часовых, игра на уничтожение Захват контрольного поля. Ограничение подвижности
3 модуль (январь –март)			
23	Шах.	Формировать представление о позиции «шах» Развивать способность думать,	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах",

		мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь	"Пять шахов", "Защита от шаха".
24	Мат.	Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	Чтение сказки "До свидания, Шахматная страна" Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.
25	Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат» Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
26	Ничья.	Формировать представлений о положении «пат»,	Чтение сказки "Мат и пат", Рассказ о позициях «мат» и «пат» Вариантах ничьей. Примеры на пат.
27	пат	выделение отличий пата от мата.	Дидактическое задание "Пат или не пат".
28	Рокировка.	Познакомить с понятием «Рокировка» Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
29	шахматная партия	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально - волевых качеств ребят.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.

30	Король. «Вечный шах». Король.	Отрабатывать практические навыки.	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". Д/и «Секретная фигура
31	Король. «Волшебный квадрат» Король.	Вспомнить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение. Закрепить представления о «вечном шахе». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.	Итоговое практическое занятие по теме конь. Дидактическая игра «Шах или не шах». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода».
32	Дебют. Три правила дебюта.	Отрабатывать практические навыки. Развивать быстроту реакции. Воспитывать	Показ, объяснение.
33	Дебют.	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать,	Дидактическая игра «Шах или не шах». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода». Загадки из тетрадки.
4 модуль (март-май)			

34	Мат ферзем.	<p>Отрабатывать практические навыки.</p> <p>Познакомить с понятием «Дебют» Три правила дебюта. Разобрать «плохие» дебюты и «хорошие».</p> <p>Развивать творческое мышление, интеллект, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения.</p>	<p>Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие".</p> <p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".</p> <p>Итоговое практическое занятие по теме король.</p>
35	Линейный мат.	<p>Отрабатывать практические навыки.</p> <p>Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать</p> <p>Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.</p>	<p>Объяснение, показ нового материала.</p> <p>Дидактическое задание «Спёртый мат».</p> <p>Дидактическое задание «Спёртый мат», разбор ловушек и готовых партий.</p>
36	Мат двумя слонами.	<p>Отрабатывать практические навыки.</p> <p>Развивать логику мышления и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить,</p>	<p>Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.</p>
37	Правило «Взятие на проходе»	<p>Отрабатывать практические навыки.</p> <p>Развивать логику</p>	<p>Показ, объяснение нового материала.</p>
38	Правила квадрата.	<p>Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё</p>	<p>Итоговое практическое занятие по теме линейный мат.</p>
39	<p>Пешечный эндшпиль. «Ключевые поля».</p> <p>Пешечный эндшпиль. «Ключевые поля».</p>	<p>Отрабатывать практические навыки.</p> <p>Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить,</p>	<p>Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.</p> <p>Итоговое практическое занятие по мат двумя слонами.</p>

		<p>анализировать.</p> <p>Познакомить с правилом «взятие на проходе», развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.</p>	
40	Комбинации.	<p>Познакомить с понятиями пешечный эндшпиль и ключевые поля.</p>	<p>Чтение дидактической сказки «Волшебный квадрат». Дидактические задания "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".</p>
41	Типичные комбинации.	<p>Познакомить с понятием комбинации. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность.</p>	<p>Практическое занятие</p>
42	Матовые комбинации.	<p>Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность.</p> <p>Отрабатывать практические навыки.</p> <p>Развивать логику и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.</p>	<p>Чтение дидактической сказки «Волшебный мир комбинаций». Разбор готовых комбинаций.</p> <p>Разбор готовых комбинаций.</p>
43	Этюды.	<p>Отрабатывать практические навыки.</p> <p>Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить,</p>	<p>Показ, объяснение нового материала.</p>

44	Этюды.	Познакомить с комбинациями, приводящими к мату. Мат в один ход. Развивать логическое мышление, внимание.	Итоговое практическое занятие по теме типичные комбинации. Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход».
----	--------	---	--

Методическое обеспечение программы.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения.

Занятия включают организационную теоретическую и практическую части. Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов, пособий и иллюстраций.

Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализа сыгранных ребятами партий, разбора партий известных шахматистов.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, конкурсы по решению задач, этюдов, игровые занятия, турниры и другое.

Результаты работы определяются степенью освоения практических умений на основе полученных знаний.

Критерии успешности определяются результатом участия учащихся объединения в соревнованиях различного ранга.

Программа предусматривает обучение детей в игровой форме, в обстановке творческого взаимодействия и интереса.

Для поддержания интереса используются дидактические сказки, богатые по содержанию и доступные для указанного возраста. Постоянная смена видов деятельности на занятии будет способствовать активизации познавательной активности дошкольников.

Главным условием результативной работы являются дружеские отношения между детьми.

Методы, используемые на занятиях:

- игровые;
- репродуктивные;
- частично-поисковые;
- словесно-логические.

Основные формы занятий:

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

Материально-техническое обеспечение:

Средства обучения: на 1 группу (15-20 человек)

- кабинет для занятий со столами и стульями;
- шахматные доски с набором шахматных фигур на каждого ребенка
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны плоских шахматных фигур;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- таблицы к различным задачкам;
- раздаточный материал для тренингов;
- вопросники для контрольных занятий;
- словарь шахматных терминов;
- портреты знаменитых шахматистов;
- «Чудесный мешочек» для игры;
- цветные карандаши, фломастеры, бумага для рисования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

- Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991
- Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004
1. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000
 2. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999 И.Г.
 3. Сухин «Волшебные фигуры или шахматы для детей 2 – 5 лет», Москва, «Новая школа», 1994 г.
 4. Малыши играют в шахматы» В.Г. Гришин Москва «Просвещение» 1991.
 5. Гришин В.Г., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
 6. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1997
 7. А. Карпов «Учитесь шахматам», Москва, «Эгмонт Россия Лтд.», 1997 г.
 8. «Учусь играть в шахматы», составитель В. Третьякова, Москва, «Издательский центр «Терра», 1997 г.
 9. Н.М. Петрушина «Шахматные дебюты. 10 уроков для самых маленьких», Ростов-на-Дону, «Феникс», 2003 г.
- Интернет-ресурсы
1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
 2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
 3. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
 1. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
 2. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess>.

Для тренера по шахматам:

Учебник «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях» (1998, 2009).

Пособие для учителя «Шахматы, первый год, или Учусь и учу» (1999).

Рабочие тетради:

«Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Часть 1» (2004, 2006, 2007, 2008, 2010)

«Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Часть 2» (2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010)

Тетрадь для проверочных работ

«Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ» (2005, 2006, 2008, 2010).

Задачник

«Шахматы, первый год: Задачник, мат в один ход: 1500 малофигурных позиций» (2006, 2007, 2009, 2010).

Для обучающегося:

Рабочие тетради:

«Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Часть 1» (2004, 2006, 2007, 2008, 2010)

«Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ» (2005, 2006, 2008, 2010).

Задачник

«Шахматы, первый год: Задачник, мат в один ход: 1500 малофигурных позиций» (2006, 2007, 2009, 2010).

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

Диагностическое обследование детей по программе «Шахматы».

П/№

Фамилия имя ребенка

Шахматные

термины

Расположение доски

Начальное положение фигур

Названия

шахматных фигур

Правила взятия и хода

фигур и пешки

Баллы

Шахматное поле

Горизонталь

Вертикаль

Диагональ

Центр доски

Ладья

Конь

Слон

Ферзь

Король

Пешка

Ладья

Конь

Слон

Ферзь

Король

Пешка

Условные обозначения:

2 – высокий уровень

1 - средний уровень

0 – низкий уровень

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

КАРТотеКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР.

“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”.

“Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

“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.

“Игра на уничтожение” – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками 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 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.

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

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.*