


Министерство образования и науки Самарской области
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 № 2
от « 31 » 08.2020.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
ГБОУ СОШ с. Пестравка
Л.А. Казачкова
пр. № 52.3 от « 31 » 08.2020.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
физкультурно-спортивной направленности
«Юный шахматист – дошкольное образование»

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

Разработчики: Павлов Юрий Петрович
тренер-преподаватель

с. Пестравка, 2020г.

Краткая аннотация

Шахматы – это не только популярная игра, но и действенное, эффективное средство интеллектуального развития детей. Поэтому так важно начинать учить детей с дошкольного возраста.

Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовно, одновременно являясь средством обучения, воспитания и развития. Важно, чтобы это средство было ненавязчивым, увлекательным, интересным. Только в этом случае оно будет полезным и эффективным.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по шахматам для дошкольных общеобразовательных учреждений следующих документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 09 ноября 2018 N 196.
5. - Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
6. - Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей"
7. - Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования

детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам».

Современная концепция развития дополнительного образования детей во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует и обучение игре в шахматы. 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.

Шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё.

Шахматы - одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Шахматы - это творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно.

Часто педагоги и родители задумываются, есть ли смысл учить малыша такой сложной игре до первого класса? Ответ на этот вопрос един – надо спешить! Специалисты считают, что есть три причины для занятий шахматами именно в дошкольном возрасте.

ПРОБЛЕМНОСТЬ

Дошкольное детство – небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь. "Программа" дошкольного детства поистине огромна: овладение речью, мышлением, воображением, восприятием и т.п. Проблема раннего обучения заключается в необходимости изыскивать резервы в организации образовательной деятельности, чтобы не упустить и воспользоваться преимуществами периода сенситивного к тому или иному виду педагогического воздействия. К сожалению, в дошкольном детстве пока не выделены периоды, сенситивные к обучению игре в шахматы. Но достоверно известно одно: не стоит пропускать эти годы, иначе происходит необратимый процесс. Упущено время – потеряны возможности легко и безболезненно усвоить главное для этого возраста.

Новизна заключается в том, что предлагаемая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей дошкольного возраста «Шахматное королевство» 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. 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.

В программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Актуальность данной программы заключается в том, что шахматы, прежде всего игра, помогающая подготовить дошкольника к скорейшему и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Многие родители, приступив к подготовке ребёнка к школе, стремятся перевести его от игровой деятельности к учебной, однако не стоит торопиться, потому что именно в игре формируется механизм управления собственным поведением. Ведь умение подчиняться правилам складывается именно в игре по правилам, а уже затем проявляется в другой деятельности.

Педагогическая целесообразность программы в том, что шахматы учат рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности, а также приучают самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Гиперактивному ребёнку помогают стать спокойнее, уравновешеннее, учат непоседу длительно сосредоточиться на одном виде деятельности.

Поскольку развитие эмоциональной сферы предполагает принятие себя как достойного уважения человека, именно поэтому так важно, чтобы в дошкольный период у ребёнка сформировалась адекватная самооценка, чувство уверенности в своих силах. Игра в шахматы даёт детям именно то, что так им необходимо.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы от уже существующих в этой области заключается в том, что опирается на:

- Модульный подход;
- 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.

Приоритеты данной программы направлены на реализацию таких компонентов национальных проектов как:

- охват дополнительным образованием с использованием персонифицированного финансирования дополнительного образования, в общем числе детей в возрасте до 7 лет, охваченных образовательными программами дополнительного образования;
- обеспечение доступности качественного образования, соответствующего требованиям инновационного социально ориентированного развития Самарской области;
- развития дополнительного образования является охват дополнительным образованием детей в возрасте от 5 лет, который в соответствии с федеральным проектом "Успех каждого ребенка" Национального проекта "Образование", утвержденным президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 03.09.2018 N 10), должен к к 2024 году - не менее 80%.
- обеспечение возможностей для жителей Самарской области систематически заниматься физической культурой и массовым спортом, вести здоровый образ жизни;

Форма организации образовательного процесса – групповая, подгрупповая, мелко групповая(работа в парах), индивидуальная (используется в тех случаях, когда отдельные обучающиеся отстают в физической, тактической и технической подготовке. Тренер определяет слабые места в подготовке обучающихся и дает им индивидуальные задания, которые выполняются во время занятия.

Обучение проводится в **очной форме**.

Направленность (профиль) программы: физкультурно-спортивная.

Вид программы: модифицированная(модульная)

Уровень освоения: стартовый.

Адресат программы: Программа разработана для учащихся 5-7 лет

Объем и срок освоения программы-программа рассчитана на 1 год (4 модуля)

Продолжительность и этапы реализации программы

В реализации программы участвуют дети в возрасте 5 – 7 лет. Набор детей носит свободный характер и обусловлен интересами обучающихся и их родителей.

Срок реализации	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятий
1 год	2 занятия по 50 мин.	1.75 часа (академический час 30 мин.)

1 модуль – «Познавательный»

2 модуль – «Ознакомительный»

3 модуль – «Базовый»

4 модуль – «Продвинутый»

Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников через обучение игре в шахматы, привитие интереса к игре.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить 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.

Ожидаемые результаты и способ их проверки

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.

Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных обучающимися в течение всего учебного года, проводится своего рода зачет, который включает в себя:

- выполнение заданий дидактических игр (приложение 2);
- игры с педагогом;
- соревнования, в которых участвуют обучающиеся.

Содержание программы предполагает проведение диагностики (входной и итоговой). В начале и в конце года проводятся два занятия (одно практическое и одно теоритическое).

УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ:

К концу 1 модуля дети научатся:

- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами; ----
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- историю шахмат и их развитие

К концу 2 модуля дети научатся:

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- проводить элементарные комбинации;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

К концу 3 модуля дети научатся:

- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);
- 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 комбинации рокировать;
- объявлять шах; ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- записывать шахматную партию;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути ее достижения;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом;

К концу 4 модуля дети научатся:

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- основные идеи комбинаций различных типов;
- осуществлять простейшие дебюты и комбинации;

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.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

Цель входной диагностики – выявление уровня сформированности навыков в игре детей в шахматы, знания шахматных терминов.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня обученности усвоения при прохождении курса программы и проведение анализа.

1 – входная диагностика (сентябрь).

2 – итоговая диагностика (май).

Критерии оценивания:

3 балла – ребенок справился с заданием без помощи педагога;

2 балла – ребенок частично справился с заданием или при подсказке педагога;

1 балл – ребенок не справился с заданием.

Результаты диагностики записываются в таблицу и оцениваются по 3-х балльной системе:

19-21баллов – высокий уровень;

15-18 балла – средний уровень;

7-14 балл – низкий уровень.

По итогам диагностики выделяются три уровня овладения навыками:

1 уровень – высокий 19-21 баллов. (Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает шахматные термины: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает и называет. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет правильно располагать доску м/п партнерами. Разыгрывает детский, линейный мат, шахматную партию от начала до конца. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет рассуждать, искать правильный ответ.)

2 уровень – средний 15-18 баллов. (Не называет половину шахматных терминов: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур, их различает, но путает их названия. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает ходы шахматных фигур. Разыгрывает линейный мат, но не разыгрывает детский мат и шахматную партию от начала до конца.)

3 уровень – низкий 7-14 баллов. (Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не называет больше половины шахматных терминов: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает, но путает их названия. Не разыгрывает линейный мат, детский мат и шахматную партию от начала до конца. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.)

Протокол диагностическо го обследования детей 5-7 лет	Итого (сумма баллов)		
	Разыгрывает шахматную партию от начала до конца		
	Правила хода и взятия каждой фигурой (ферзь, король, конь, пешка, слон, ладья)		
	Разыгрывает маты: линейный и детский.		
	Название шахматных фигур (ферзь, король, конь, пешка, слон, ладья)		
	Начальное положение фигур		
	Первоначальное расположение доски м/п партнерами		
	Шахматные термины (центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка)		
	Период	Нача ло уч. г.	Коне ц уч. г.
	Фамилия, имя ребёнка		
	№п/п	1	

ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные:

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать всю 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 знако-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.
- Сбирать 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 (шахматах).
- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

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.

ГОДОВОЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Содержание занятий	Объем программы	
	Практика	Теория
<i>1 модуль (38.5 часа)</i>		
Исторический обзор развития шахмат. Инструктажи.	1	4
Шахматная доска	8	2
Изучение фигур	10	2
ОФП	2	0.5
КПН	2	1
Диагностика	2	4
ИТОГО:	25	13.5
<i>2 модуль (38.5 часа)</i>		
Шахматная фигура «Король»	5	0.5
Шахматная фигура «Ферзь»	5	0.5
Шахматная фигура «Конь»	6	1
Шахматная фигура «Слон»	5	0.5
Шахматная фигура «Ладья»	5	0.5
Шахматная фигура «Пешка»	5	0.5
Диагностика	2	2
ИТОГО:	33	5.5
<i>3 модуль (38.5 часа)</i>		

«Шах»	6	0.5
«Мат»	6	0.5
«Рокировка»	1	0.5
«Пат»	4	0.5
ОФП	2	0.5
Решение комбинаций	5	0.5
Игровая практика	3	0.5
Ценность фигур	2	0.5
Шахматные «ловушки»	2	0.5
Диагностика	2	2
ИТОГО:	32	6.5
<i>4 модуль (38.5 часа)</i>		
Игровая практика	3	-
Решение комбинаций	8	0.5
Дебют	6	2
Мат	9	1
ОФП	1.5	0.5
КПН	2.5	0.5
Диагностика	2	2
ИТОГО:	32	6.5
ВСЕГО: 154 ч.		

Содержание учебного (тематического) плана

Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в шахматы:

- Развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.

- Развитие умения ориентироваться на плоскости.
- Обучение дошкольника доступным ему видам моделирования и формирование на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т. д.).
- Формирование умения классифицировать, сравнивать, обобщать и развивать пространственное мышление.
- Формирование пространственных представлений: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т. п..
- Овладение начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование и срисовывание по клеткам; рисование и срисовывание на нелинованной бумаге с соблюдением пространственного расположения заданных форм (внутри—снаружи, соприкосновение и т.п.).
- Выработка у ребенка волевых качеств.
- Развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления.
- Развитие физической выносливости, физического здоровья.

Программное содержание

Содержание 1 модуля обучения включает в себя следующие разделы:

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым "полем". Расстановка фигур на шахматной доске.
2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.
3. Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы.
4. Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.
5. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.
6. ОФП (упражнения по общефизической подготовке).
7. Диагностика и закрепление пройденного материала

Содержание 2 модуля обучения включает в себя следующие разделы:

1. Повторение, изученного.
2. Изучение всех фигур, их ходы, взаимодействие, взятие фигур.
3. Диагностика и закрепление пройденного материала

Содержание 3 модуля обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы

1. Повторение, изученного.
2. Техника матования одинокого короля. Дифференцированные подходы к

постановке мата (две ладьи против короля; ферзь и ладья против короля; ферзь и король против короля).

3. Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов.

4. Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры.

5. Рокировка

6. Повторение изученного материала

7. Достижение мата без жертвы материала.

8. Шахматная комбинация. Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки.

9. Диагностика и закрепление пройденного материала

Содержание 4 модуля обучения направлено на улучшение игровых качеств обучающихся и, в большей степени, ориентировано на игровую составляющую. Также предусмотрены моменты повторения, но в незначительной доле.

1. Повторение, изученного.

2. Достижение материального перевеса.

3. Техника матования одинокого короля. Дифференцированные подходы к постановке мата (две ладьи против короля; ферзь и ладья против короля; ферзь и король против короля).

4. Достижение мата без жертвы материала.

5. Шахматная комбинация.

6. Игра в дебюте

7. Диагностика и закрепление пройденного материала

Методическое обеспечение программы

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.

Основные методы обучения:

Процесс обучения необходимо сделать максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Ведь дошкольник обучается по нашей программе лишь в той мере, в какой она становится его собственной программой. А это значит, что занятия

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

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

На начальных этапах (1 и 2 модули) 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.

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.

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.
5. Сказки о шахматах.
6. Самостоятельная исследовательская деятельность в процессе игры.

Материально-техническое обеспечение

Для организации обучения необходимы следующие материально-технические средства.

Учебное оборудование.

- Учебный кабинет, оборудованный столами и стульями на 14 обучающихся, отвечающих требованиям ГОСТа (по размеру) с хорошей освещенностью, возможностью проветривания помещения;
- Стол для учителя.
- Магнитная доска.

Наглядные пособия:

- 8 Коробок с деревянными шахматами;
- 1 коробка с магнитными шахматами;
- плакаты: различные позиции в шахматах;
- шахматные часы – 8 штук;
- таблицы к различным турнирам;
- раздаточные тестовые материалы;
- вопросники к контрольным занятиям и викторинам.

Игры и игрушки:

- Игры настольно-печатные

Литература для педагога

1. Волокитин, А. А. Самоучитель для вундеркиндов / А.А. Волокитин. - М.: РИПОЛ классик, 2009.
2. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. - СПб.: Питер, 2009. (+СД с обучающими видеоуроками и стимуляторами игр).
3. Тимощук, Н.В. История в шахматах / Н.В. Тимощук. - М.: Олимпия, Человек, 2007.
4. Трофимова А. С. Учебник юного шахматиста /А. С. Трофимова. – Ростов н/Д: Феникс, 2014. – Изд. 4-е. – 155
5. А.К. Костенюк, Н.П. Костенюк «как научить шахматам» Москва 2008г
6. Весела, И. Шахматный букварь [текст] / И. Весела, И. Веселы. — М.: Просвещение, 1983;
7. Гришин, В. Г. Шахматная азбука [текст] / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. — М.: Детская литература, 1980;
8. Зак, В. Г. Я играю в шахматы [текст] / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
9. Карпов, А. Е. Учись шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
10. Карпов, А. Е. Школьный шахматный учебник [текст] / А. Е. Карпов, А. Б. Шингирей. — М.: Русский шахматный дом, 2005;
11. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей [текст] / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб.: Литера, 2005;
12. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи [текст] / С.В. Мазаник. — СПб.: Питер, 2009;
13. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006;

Литература для детей

1. Петрушина, Н. Шахматный учебник для детей / Н. Петрушина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.
2. Сухин, И.Г. Шахматы для самых маленьких / И.Г. Сухих. - М.: Астрель, АСТ, 2008.
3. Сухин, И. Г. Волшебный шахматный мешочек [текст] / И. Г. Сухин. — Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992;
4. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
5. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;
6. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;

- 7.Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны [текст]: учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной школы / И. Г. Сухин – Обнинск Духовное возрождение, 1998;
- 8.Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999;
- 9.Хенкин, В.Л. Шахматы для начинающих [текст] / Виктор Хенкин. — М.: Астрель: АСТ, 2008;
- 10.Шахматы, — школе [текст] / сост. Б. С. Гершунский, А. Н. Костьев. — М.: Педагогика, 1991.
- 11.В. Касаткина «Шахматная тетрадь»

КОНТРОЛЬНО-ПЕРЕВОДНЫЕ НОРМАТИВЫ
Контрольные нормативы по физической подготовке детей 5-7 лет

Двигательные способности	Контрольные упражнения	Уровень					
		мальчики			девочки		
		низкий	средний	высокий	низкий	средний	высокий
1.Гибкость	Наклон вперед из положения сидя, см	1	3 - 5	9	2	6 - 9	12
2.Координационные (ловкость)	Челночный бег (3 * 5), сек.	11,2	10,8 – 10,3	9,9	11,7	11,3 – 10,6	10,2
3.Скоростные (быстрота)	Бег 30 метров (сек.)	7,5	7,2 – 6,2	5,6	7,6	7,5 – 6,4	5,8
4.Скоростные (силовые)	Прыжок в длину с места (см.)	100	115-135	155	80	110-130	150
5.Силовые	Подтягивания на высокой перекладине, кол-во раз	1	2-3	4	2	4-8	12
6.Выносливость	5-минутный бег (м.)	700	750-900	1000	500	600-800	900

Дидактические игры

1. *Шахматные фигуры. Волшебный мешочек.* По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просят малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадываете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.
2. *Шахматный теремок.* Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя шахматному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.
3. *Шахматный колобок.* Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» - король, «Баба» - ферзь, «Заяц» - пешка, «Лиса» - конь, «Волк» - слон, «Медведь» - ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «ЛИСА» Колобка не съест – он от неё убежит.
4. *Шахматная репка.* Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.
5. *Запретная фигура.* Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.
6. *Что общего.* Возьмите любые шахматные фигуры и спросите любого малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой?).»
7. *Угадай-ка.* Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.
8. *Цвет.* Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две чёрные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.
9. *По росту.* Попросите у ребёнка по росту расставить шесть разных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

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

11. *Убери такую же.* Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Попросите малыша взять эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.

12. *Жмурки.* Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.

13. В варианте с напольными шахматами с малышами играет какая-либо мягкая игрушка, например, кот, собачка, зайчик и т.д., выполняющие роль жмурки, находящиеся в руках у педагога. Она ловят то малышкой, то какую-либо напольную шахматную фигуру и спрашивают: «Кого я поймал?». Малыши называют или имя ребёнка, или название шахматной фигуры.

14. *Самолёты.* Играют две команды малышкой. Одна команда стоит у зелёного столика, другая - у синего. На столиках – шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Малыши – «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.

15. *Ладья.* На одну клетку. Делайте с ребёнком по очереди ходы белой ладьёй, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребёнка ставить ладью аккуратно в середину клетки.

16. *Через клетку.* В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.

17. *Через две клетки.* Здесь ладьи по очереди ходят через два поля.

18. *Поворот.* После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьёй совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьёй.

19. *Задача направления.* Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход и даёт задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребёнок, соответствует его возрасту, т.е.3 поля и т.д. Эта дидактическая игра очень важна для подготовки ребёнка к школе.

20. *Длинный ход.* Попросите малыша сделать ход ладьёй их какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

21. *По всем углам.* Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле. Если ребёнку трудно осваивать ходы ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, всё время соскакивает ладьёй на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах

шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем также фрагменты: две клетки на две, две на три, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов, можно и разрезав картонную шахматную доску.

22. *Дидактические игры на взятие фигур.* «Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона», «Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».

23. *Шахматная доска. Снайпер.* На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становится тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.

24. *Шахматное лото.* На обычное шахматное лото наклеить на бочонки с обеих сторон бумагой с надписями обозначения шахматных полей (a1, e4 и т.д. все 64 квадрата). Можно использовать также шашки или шахматные фигуры. На демонстрационной шахматной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной шахматной доске фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить название шахматного поля. Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребёнка, который должен поставить фигуру. Если допущена ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. Если школа располагает достаточным количеством шахмат, каждый игрок отмечает поля на своей доске; при командном соревновании лучше играть на демонстрационной доске: её видно всем, меньше недоразумений.

25. *Расставь на доске.* Разрезать одну картонную доску на восемь вертикалей, другую на восемь горизонталей и раздать капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде «Расставь линии на доске» дети начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие – вертикальные. Побеждает команда быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.

26. *Составь доску.* Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.

27. *Пройди и назови поле.* (Лучше играть на демонстрационной доске) Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля a1 – по тёмным полям, другая с поля a8 – по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, b2, b7). Только если поле названо правильно, по шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям. Если фишка

второй раз попадает на поле, его можно не называть). Каждый игрок должен обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдёт все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей h1, h8.

28. *Шахматная эстафета.* Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой – на расстоянии 6-8 м – ставится по столу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек (или другие фигуры). По сигналу педагога игроки, стоящие первыми, берут со стола пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а чёрную на поле a7, оббегают столы, возвращаются обратно, сдают по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-ый ребёнок снимает пешку, приносит её обратно и кладёт на стол. Варианты игры: а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог; б) обе команды ставят по 16 пешек (по восемь белых и восемь чёрных), каждая на своей доске.

Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1 модуль «Ознакомительный»					
1		Диалог	1.75	Педагогический мониторинг	Индивидуальный опрос
2		Диалог	1.75	Педагогический мониторинг	Индивидуальный опрос
3		Рассказ	1.75	История развития шахмат	Внимательность
4		Рассказ.Объяснение	1.75	Знакомство с шахматными фигурами. Дидактическая игра.	Практическая работа
5		Рассказ.Объяснение	1.75	Расстановка фигур на шахматной доске. Дидактическая игра.	Практическая работа
6		Занятие-презентация	1.75	Вводное занятие. Знакомство с шахматами.	Практическая работа
7		Занятие-исследование	1.75	Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	Практическая работа
8		Занятие-исследование	1.75	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.	Практическая работа
9		Занятие-исследование	1.75	Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.	Практическая работа
10		Занятие-исследование	1.75	Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.	Практическая работа

11		Занятие-игра	1.75	Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Практическая работа
12		Занятие-игра	1.75	Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.	Индивидуальный опрос
13		Рассказ	1.75	Теория. Первые чемпионы. Дидактическая игра.	Внимательность
14		Занятие-игра	1.75	Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.	Практическая работа
15		Занятие-игра	1.75	Ценность шахматных фигур. Дидактическая игра.	Практическая работа
16		Рассказ	1.75	Правила шахмат. Дидактическая игра.	
17		Занятие-игра		Дидактические игры.	Практическая работа
18		Объяснение	1.75	Шахматный кодекс. Дидактическая игра.	
19		Демонстрация тестов.	1.75	ОФП	Практическая работа
20		Тестирование	1.75	Выполнение контрольных нормативов по ОФП	Практическая работа
21		Диалог	1.75	Закрепление изученного.	Вопрос-ответ
22		Опрос	1.75	Итоговая диагностика	Устный опрос
2 модуль «Ознакомительный»					
23		Занятие-путешествие	1.75	Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!»	Практическая работа
24		Занятие-игра	1.75	Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	Практическая работа
25		Занятие-игра	1.75	КОРОЛЬ 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	Практическая работа

				против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности"	
26		Занятие-практикум	1.75	Фигура ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко.	Практическая работа
27		Занятие-игра	1.75	Познакомить детей с правилами взятия ферзём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	Практическая работа
28		Занятие-игра	1.75	ФЕРЗЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".	Практическая работа
29		Занятие-игра	1.75	Как ходит Ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой	Практическая работа
30		Занятие-игра	1.75	ЛАДЬЯ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".	Практическая работа
31		Занятие-практикум	1.75	Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».	Практическая работа
32.		Занятие-практикум	1.75	СЛОН. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	Практическая работа
33		Занятие-практикум	1.75	Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.	Практическая работа

34		Занятие-игра	1.75	Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».	Практическая работа
35		Занятие-практикум		КОНЬ. 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.	Практическая работа
36		Занятие-практикум	1.75	Пешка. Познакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать». Хитрость Пешки: взятие на проходе.	Практическая работа
37		Занятие-игра	1.75	ПЕШКА. Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), Ограничение подвижности.	Практическая работа
38		Занятие-игра	1.75	ФЕРЗЬ против других фигур 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".	Практическая работа
39		Занятие-игра	1.75	СЛОН против других	Практическая

				<p>фигур. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".</p> <p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности»</p>	работа
40		Занятие-игра	1.75	<p>КОНЬ против других фигур. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".</p> <p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности</p>	Практическая работа
41		Занятие-игра	1.75	<p>Ладья против других фигур. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".</p> <p>Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение"</p>	Практическая работа
42		Занятие-игра	1.75	<p>КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.</p> <p>Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар",</p>	Практическая работа

				"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"	
43		Занятие-игра	1.75	ПЕШКА против других фигур.. 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".	Практическая работа
44		Опрос	1.75	Итоговая диагностика	Вопрос-ответ
3 модуль «Базовый»					
45		Занятие-игра	1.75	«Шах и мат» Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет.	Практическая работа
46		Занятие-игра	1.75	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».	Практическая работа
47		Занятие-игра	1.75	ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах"	Практическая работа
48		Занятие-игра	1.75	Практика. Три варианта защиты от шаха	Практическая работа
49		Занятие-игра	1.75	«Рокировка»	Практическая

					работа
50		Занятие-игра	1.75	Пат – упорному награда. Ничья.	Практическая работа
51		Занятие-игра	1.75	Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно решать её.	Практическая работа
52		Занятие-игра	1.75	Мат в один ход ферзём	Практическая работа
53		Занятие-игра	1.75	Мат в один ход ладьёй	Практическая работа
54		Занятие-игра	1.75	Мат в один ход слоном	Практическая работа
55		Занятие-игра	1.75	Мат в один ход конём	Практическая работа
56		Занятие-игра	1.75	Мат в один ход пешкой	Практическая работа
57		Занятие-игра	1.75	«Детский мат»	Практическая работа
		Занятие-игра	1.75	Мат в один ход. Вспомнить значение понятия «мат». Познакомить с новым понятием – «мат в один ход». Учить определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учить детей понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать	Практическая работа
58		Занятие-игра	1.75	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход»	Практическая работа
59		Подвижные игры	1.75	ОФП	Тестирование
60		Занятие-игра	1.75	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два	Практическая работа

					хода».	
61			Занятие-игра	1.75	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения	
62			Занятие-игра	1.75	Понятие «ценность фигур» (выгодный и невыгодный обмен фигур или пешек).	Практическая работа
63			Занятие-игра	1.75	Познакомить с новыми понятиями «ловушка»	Практическая работа
64			Занятие-игра	1.75	Практика. Термин «вилка», ситуации на доске. Решение комбинаций	Практическая работа
65			Занятие-соревнование	1.75	Педагогический мониторинг	Шахматный турнир
66			Опрос	1.75	Итоговая диагностика	Устный опрос
4 модуль «Продвинутый»						
67			Занятие-игра	1.75	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию).	Практическая работа
68			Занятие-игра	1.75	Конкурс решений комбинаций	Практическая работа
69			Занятие-игра	1.75	Практика. «Ловушки», ситуации на доске. Решение комбинаций	Практическая работа
70			Занятие-игра	1.75	<i>Дидактическое задание «Защитись от мата».</i> Игровая практика. Решений комбинаций.	Практическая работа
71			Занятие-игра	1.75	Пешка 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».	Практическая работа
72			Занятие-игра	1.75	<i>Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки).</i> Решений	Практическая работа

					комбинаций.	
73			Занятие-игра	1.75	Конкурс решений комбинаций	Практическая работа
74			Занятие-игра	1.75	Шахматная партия. Познакомить детей с новыми понятиями – «дебют», «миттельшпиль», «Эндшпиль»,	Практическая работа
75			Занятие-игра	1.75	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. <i>Дидактическое задание «Выведи фигуру».</i>	Практическая работа
76			Занятие-игра	1.75	Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты. Решений комбинаций.	Практическая работа
77			Занятие-игра	1.75	Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». <i>Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».</i> Решений комбинаций.	Практическая работа
78			Занятие-игра	1.75	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Практическая работа
79			Занятие-игра	1.75	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	Практическая работа
80			Занятие-игра	1.75	Центр шахматной доски. Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).	Практическая работа
81			Занятие-игра	1.75	Повторение пройденного материала. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Решений комбинаций.	Практическая работа
82			Занятие-игра	1.75	<i>Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».</i> Решений комбинаций.	Практическая работа

83			Занятие-игра	1.75	<i>Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны». Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.</i>	Практическая работа
84			Занятие-игра	1.75	<i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i>	Практическая работа
85			Демонстрация тестов	1.75	ОФП	Практическая работа
86			Тестирование	1.75	Выполнение контрольных нормативов по ОФП	Практическая работа
87			Опрос	1.75	Итоговая диагностика	Устный опрос
88			Диалог	1.75	Педагогический мониторинг	Индивидуальный опрос
ИТОГО:				154 часа		