

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
Детский сад «п Кумачево»

Согласовано на заседании  
педагогического  
протокол № 1 от «31» августа  
2023 г.

заведующая МАДОУ «Детский сад п Кумачево»  
Якимчук Л.В.  
№ 49 от «02» сентября 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности  
«Шахматы»

Возраст обучающихся: 5-7 лет  
Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:

Ледянкина А.О, воспитатель

п. Кумачево, 2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» относится к программам физкультурно-спортивной направленности, но также направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Согласно принципу проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных программ данная программа имеет «Базовый уровень» подготовки детей.

«Базовый уровень» предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний по шахматам, гарантировано обеспечивают трансляцию общей и целостной картины содержания Программы.

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. Существует давний спор о том, что же такое шахматы - спорт или искусство? Безусловно – это игра двоих, т. е. соревнование на результаты игры, как всегда бывает в спорте. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. 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.

В работе педагога дополнительного образования на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. И большую помощь в этой кропотливой работе могут оказать занятия таким видом спорта, как шахматы, где активизируется мыслительная деятельность, тренируются психические процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое наслаждение у дошкольников. Игра в шахматы даёт возможность человеку реализовать врождённую потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности. Особенно это актуально для нынешнего времени - времени решительных преобразований во всех сферах человеческой деятельности, когда для достижения успеха требуется максимальное использование всего потенциала, запасов внутренней энергии человека.

Данная программа по шахматам направлена на развитие интеллекта личности ребёнка дошкольного возраста, обучение детей основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

## **Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа**

Ведущая идея программы опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок. В их числе:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в 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.

В сферу шахматного образования входит развитие у детей способности к управлению собственным поведением и сознанием, саморегуляции, преодолению трудностей в разных видах деятельности, т.е. волевой регуляции поведения. В этом случае упор делается на теоретическое положение о том, что "волевая регуляция представляет собой личностный уровень произвольной регуляции. Волевая регуляция является прижизненным образованием и ее становление включено в процесс общего развития личности, в котором она составляет одну из важнейших сторон" (В.А.Иванников).

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, воспитанники приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

Программа реализуется по принципу последовательного усвоения воспитанниками содержания материала трех образовательных уровней: начального образовательного уровня второй лиги, углубленного образовательного уровня первой лиги и, затем, итогового образовательного уровня высшей лиги.

## **Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы**

Шахматы зародились так давно, что никто точно не знает их полную историю, имя создателя. Считается, что самые первые зачатки тех шахмат, что мы имеем сегодня, появились в Индии; игра, похожая на шахматы, называлась «чатуранга». Эта игра постепенно распространялась на арабский Восток, Европу. По мере распространения суть игры и правила менялись, пока она не приняла такой вид, который мы имеем сейчас. Считается, что современные шахматы зародились в XV веке. Шахматы – это настольная интеллектуальная игра, которая отличается сложной многослойной логикой и неординарным игровым миром, работающим по строгим законам. В игре соревнуются два игрока. Они как бы ведут военные действия. Игра состоит из специализированной доски и 36 фигур. Для игры в шахматы используется два комплекта фигур по 16 штук в каждом комплекте, которые условно

подразделяются на «белые» и «черные». Каждый комплект фигур состоит из шести видов фигур: 1 короля, 1 ферзя, 2 ладьи, 2 слона, 2 коня и 8 пешек.

**Шахматная доска** – это квадрат 8 на 8 клеток, всего 64 клетки. Каждая клетка называется «поле». Вдоль и поперек доски по краям по 8 полей. Цвет доски, как правило, имеет коричневые оттенки. Независимо от оттенка клеток доски, более темные клетки называют черными полями, а светлые клетки – белыми полями. Количество черных и белых полей одинаково, они чередуются. На доске вертикальные поля помечены латинскими буквами, горизонтальные поля помещены цифрами. Соответственно, каждое поле доски является сочетанием цифры и латинской буквы. Используя буквы и цифры, играющий может записывать все ходы с помощью символов, чтобы в дальнейшем анализировать правильность проведения боя. Система знаков для записи партии называется шахматной нотацией. Доску следует расположить так, чтобы поле А1 располагалось в левом нижнем углу, оно черное, поле в ближнем правом углу белое.

**Белые фигуры** в начальном положении располагаются строго на первом и втором ряду, черные – симметрично, на 7 и 8 ряду.

По краям, (для белых на полях А1 и Н1) располагаются ладьи, дальше к центру кони, потом слоны. В центре расположены ферзь (поле D1) и король (поле Е1). По второму ряду расположены 8 пешек.

**Черные фигуры** располагаются симметрично белым – на 7 и 8 горизонталях. Короли-неприятели стоят друг напротив друга, ферзи – на клетке своего цвета (белый ферзь на белой клетке, 7 черный – на черной клетке). Черный ферзь – поле D8, черный король – поле Е8. Основная суть игры – сохранить как можно больше своих фигур и «взять» фигуры противника, поставив его в безвыходное положение. Каждая фигура имеет свои особенности движения по полю.

**Самая главная фигура** в шахматах – король. Его нельзя разменивать, держать под боем фигур соперника. Он требует постоянной защиты. Но это не потому, что король слишком уж слабый как фигура, а потому, что если он погибает, то партия для играющего проиграна. Король также может передвигаться и бить фигуры соперника. Он ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на одну клетку.

**Ферзь** – самая сильная шахматная фигура, эффективен и в защите, и в нападении. Ферзь ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния, т.е. обладает возможностями ладьи и слона одновременно. Не может перепрыгивать через фигуры. Его надо оберегать от нападений.

**Конь** – самая «вертлявая» фигура на шахматной доске. Он ходит по необычной траектории по сравнению с другими – буквой «Г». Находясь в центре доски, он имеет восемь возможных ходов, а в самом углу только два. Конь является единственной фигурой, которая может перепрыгивать через другие фигуры.

**Слон** – это сильная, дальнобойная фигура. Он ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние, как показано на рисунке. Слон не может перепрыгивать через фигуры. Таким образом, если на пути слона стоят другие фигуры, его действие ограничено.

**Ладья** ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны: вперед и назад, вправо и влево. Она не может перепрыгивать через другие фигуры.

**Пешка** делает только один шаг на плоскости доски вперед (первый раз может

два), превращается в любую фигуру, если ей удастся дойти до противоположного края доски (кроме короля). Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали вправо и влево.

**Первый ход** всегда осуществляют белые фигуры. Если фигура после своего хода занимает позицию черной фигуры, то в данном случае фигура считается битой. Таким образом, чем меньше фигур на поле, тем более сложной становится игра, так как разворачивается просто неограниченное поле для движения и действий. Всего в шахматной партии могут быть три вида результата: выигрыш белых, выигрыш черных, ничья.

**Цель игры:** победа. Чтобы её достичь, необходимо поставить королю соперника мат. Мат – это нападение на короля, от которого нет защиты.

**Шах** – это нападение на короля соперника. От шаха есть три варианта защиты: уйти королем, прикрыть короля какой-либо фигурой или ударить фигуру противника, которая объявляет шах.

**Мат** – это шах, от которого нет защиты.

### **Ключевые понятия:**

**Арбитр** — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований)

**Атака** — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

**Белые** — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

**Болельщик** — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

**Битое поле** — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

**Вертикаль** — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «b», «с» и т. д.).

**Вариант** — одно из многочисленных ответвлений в партии.

**Взятие** — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

**Горизонталь** — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево).

**Гроссмейстер** — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

**Доска** — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

**Дебют** — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

**Диагонали** — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

**Жребий** — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

**Защита** — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

**Задача** — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

**Заблокированная пешка** — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

**Защищенная проходная пешка** — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

**Комбинация** — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной

**Конкурс** — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

**Кандидат в мастера** — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

**Легкие фигуры** — общепринятое название для коней и слонов.

**Линия** — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

**Ловушка** — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней.

Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

**Лидерство** — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной

таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

**Мат** — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

**Мастер** — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

**Начальная позиция** — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

**Ничья** — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

**Нападение** — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

**Оскар** — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

**Открытая линия** — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

**Олимпиада** — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

**Очки** — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

**Ошибка** — любой просчет в игре.

**Оборона** — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

**Партия** — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

**Пат** — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

**Правила** — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

**Приз** — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

**Рокировка** — одновременный ход короля и ладьи. Король пододвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

**Разбор партии** — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

**Судья** — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

**«Тронул — ходи»** — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

**Темп** — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

**Турнир** — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

**Тренер** — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

**Таблица** — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

**Тяжелые фигуры** — общепринятое название для ладей и ферзей.

**Угроза** — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

**Фигура** — все шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

**Финал** — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

**Ход** — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

**Центр** — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

**Черные** — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

**Шах** — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

**Шахматная доска** — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

**Штурм** — решительная шахматная атака.

**Этюд** — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается

### **Направленность (профиль) программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» имеет физкультурно-спортивной направленности.

### **Уровень освоения программы**

Уровень освоения программы – ознакомительный.

### **Актуальность образовательной программы.**

Актуальность проблемы обучения детей игре в шахматы обусловлена поиском эффективных методов умственного развития детей дошкольного возраста. Идея использования игры в шахматы научно и практически давно апробирована и, так или иначе, реализуется во многих странах. Доктор психологических наук Д. Б. Богоявленская еще в 1990 году научно оценила детские шахматы следующим образом: «Быстрота смены моделей (в шахматах) - великолепный тренинг гибкости мышления... Необходимость просчета ходов развивает планирующую функцию мышления. Необходимость быстрого принятия решения при неограниченной вариативности ситуации оттачивает ядро умственных способностей человека. Кроме того, игра в шахматы создает условия для формирования таких качеств ума, как изобретательность и дисциплина, а также таких качеств личности, как выдержка и воля. Начинать первоначальное знакомство с основами шахмат можно в детском саду.

Главной целью системы образования является подготовка подрастающего поколения к активной жизни в условиях постоянно меняющегося социума. И,



поскольку развитие современного общества носит перманентный и динамический характер, постольку ключевой задачей образовательного процесса является передача детям таких знаний и воспитание таких качеств, которые позволили бы им успешно адаптироваться к подобным изменениям. В гипотетическом плане целенаправленное внедрение шахматной игры в учебно-воспитательный процесс будет способствовать не только интеллектуальному, но и всестороннему развитию детей дошкольного возраста.

Использование шахмат позволит развивать детей в процессе игры, а игра является ведущим видом деятельности дошкольников. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность. Но самое главное - это развитие памяти. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность.

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

### **Педагогическая целесообразность образовательной программы**

Педагогическая целесообразность заключается в том, что ребёнок в простой и доходчиво форме, через разнообразные доступные методы и приёмы работы (чтение сказок, рассказов, стихов, беседы театрализованные постановки, игры-эстафеты, викторины, сюжетно ролевые игры, продуктивная деятельность) развивает личностные качества, получает знания, накапливает опыт, самостоятельно думает, анализирует, становится собранным, самокритичнее, у ребенка обогащаются мыслительные процессы.

### **Практическая значимость образовательной программы**

#### *Познавательная:*

- расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости
- развивает изобретательность и логическое мышление.
- формирует устойчивый интерес дошкольников к игре в шахматы и шашки;
- способствует освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, шахматные часы.
- развивает умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- знакомит с правилами поведения партнёров во время игры, учит детей во время партии действовать в соответствии с этими правилами;
- учит детей взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
- обеспечивает успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии.
- содействует активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.

### *Воспитательная:*

- вырабатывает целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость, а также внимательность и собранность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

### *Эстетическая:*

- обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям.

### *Физическая:*

- побуждает уделять время физкультуре, чтобы хватало сил и выносливости сидеть за шахматной доской.

### *Коррекционная:*

- Помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

## **Принципы отбора содержания образовательной программы**

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

- 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.

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.

## **Отличительные особенности программы**

Данная программа направлена на развитие интеллекта личности ребёнка дошкольного возраста, обучение детей основам шахматной игры, способствующей в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

Программа занятий предусматривает в кратком, описательном и сказочном виде усвоение основ знаний по теории и практике игры в шахматы и шашки. В творческом

отношении систематические занятия по данной программе должны приблизить начинающего игрока к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на шахматной доске остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера.

Поскольку в дошкольном возрасте ведущей деятельностью, создающей наиболее благоприятные условия для психологического и личностного развития ребенка, является игра, программа предусматривает использование в процессе обучения развивающие игры. Однако игровые приемы являются в данном случае не самоцелью, а служат лишь инструментом для формирования на занятиях ситуации коллективной познавательной деятельности, позволяют создать обстановку непринужденности, когда желание научиться чему бы то ни было возникает у ребенка естественно, как бы само собой. Программа построена таким образом, чтобы это желание постепенно переросло в устойчивый интерес. В поэтапном освоении дошкольниками, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

В методике индивидуального подхода к каждому дошкольнику при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии. В использовании нетрадиционных форм работы с родителями, то есть включение их в активную совместную деятельность, а именно в участие в «Шахматных и турнирах семейных команд».

**Цель дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:** формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры посредством создания условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы ребенка.

**Задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:**

*Образовательные:*

- обучение основам игры в шахматы;
- обучение комбинациям, теории и практике игры в шахматы.

*Развивающие:*

- развитие стремления детей к самостоятельности;
- развитие умственных способностей обучающихся: логического мышления, умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образное и аналитическое мышление;

- осуществление всестороннего физического развития обучающихся;
- формирование и развитие коммуникативных способностей ребенка.

*Воспитательные:*

- воспитание отношения к игре в шахматы как к серьезному, полезному и нужному занятию, имеющему спортивную и творческую направленность;
- воспитание настойчивости, целеустремленности, находчивости, внимательности, уверенности, воли, трудолюбия, коллективизма;
- выработка у обучающихся умения применять полученные знания на практике;

-создать ситуации успеха для каждого ребёнка.

В результате занятий предполагается развить следующие качества личности: целеустремленность, настойчивость, уверенность, умение логически мыслить, память, силу воли, радость творчества.

### **Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы**

Дошкольный возраст – сенситивный период для развития познавательных потребностей, поэтому очень важно своевременное стимулирование познавательных процессов и развитие их во всех сферах деятельности детей. Интерес к познанию выступает как залог успешного обучения и эффективности образовательной деятельности в целом.

В старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) познавательные процессы претерпевают качественные изменения, развивается произвольность действий.

Наряду с наглядно-образным мышлением появляются элементы словесно-логического мышления. Программа обучения шахматам направлена на получение знаний, умений и приобретение опыта в игре. Она ориентирована на тех, кто уже имеет навыки игры, и на тех, чьи знания и умения в шахматах находятся на низком или нулевом уровне.

Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы. Шахматное образование включает в себя общую образованность, теорию и практику шахматной игры, воспитание интеллектуальной культуры, создание интеллектуального потенциала, раннее развитие у детей навыков волевой регуляции.

Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 5 - 7 лет.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Набор детей в объединение – только из числа воспитанников МАДОУ «Детский сад п. Кумачево». Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп 10-15 человек.

**Форма обучения по образовательной программе – очная.**

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – не более 30 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 2 раз в неделю.

### **Объем и срок освоения образовательной программы**

Срок освоения программы - 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа.

## Основные методы обучения

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

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

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, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прорабатывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (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 обучения:*

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.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

**Планируемые результаты и способы определения их результативности**

1. Обучить шахматной игре как можно больше дошкольников.
2. Подготовить детей к школе благодаря шахматам; развивать их интеллектуальный уровень, логическое мышление, память, внимание, усидчивость, общение.
3. Довести обучение игре в шахматы детей дошкольного возраста до более высокого уровня.

К концу учебного года дети должны знать и уметь:

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

-стремиться к самостоятельности, логически мыслить, уметь производить расчеты на несколько ходов вперед, быть коммуникабельным, целеустремленным, настойчивым, уверенным, радоваться успехам окружающих и своим;

-относиться к игре в шахматы как к серьезному, полезному и нужному занятию, имеющему спортивную и творческую направленность, применять полученные знания на практике.

Итогом реализации дополнительной образовательной программы является организация тренировочных турниров, эстафет, викторин, соревнований.

### **Механизм оценивания образовательных результатов**

#### *Высокий:*

ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». 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. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов. У ребенка развито логическое мышление.

#### *Средний:*

ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

#### *Низкий:*

ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

## **Формы подведения итогов реализации программы**

Способом определения результативности реализации программы дополнительного образования «Шахматы» является диагностика. Диагностирование детей проводится в игровой форме, 2 раза в год (сентябрь и май), Результаты диагностики педагог вносит в диагностическую карту.

### *Диагностический мониторинг*

Для определения уровня способностей детей в начале и конце года проводится педагогическая диагностика по следующим критериям:

#### *Формы педагогической диагностики:*

1. педагогические наблюдения;
2. открытые занятия с последующим обсуждением;
3. итоговые занятия.

Результаты педагогической диагностики могут использоваться исключительно для решения следующих образовательных задач: индивидуализации образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития); оптимизации работы с группой детей.

В режиме дня педагог создает диагностические ситуации, чтобы оценить индивидуальную динамику детей и скорректировать свои действия. Каждый ответ оценивается по трех бальной системе:

3 балла - ребенок самостоятельно выполняет диагностическое задание  
2 балла - ребенок понимает инструкцию воспитателя, результат появляется при незначительной помощи воспитателя  
1 балл - ребенок не понимает или не выполняет задание.

## **Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

### **Материально – техническое обеспечение**

#### *Примерный перечень оборудования*

Шахматные доски (деревянные, картонные, 40 х 40 см) — 10 шт.

Фигуры к ним (деревянные, пластмассовые) 10 комплектов. Демонстрационная доска — 1 шт. Фигуры к ней — 1 комплект.

Шахматная матерчатая доска для проведения праздника (4 х 4 м или 6 х 6 м) — 1 шт. Портреты чемпионов мира по шахматам среди взрослых — 8 шт.

*Дидактические игры:*

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

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

«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один 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 по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«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.

### **Оценочные и методические материалы**

Диагностирование детей проводится в игровой форме, 2 раза в год (сентябрь и май), Результаты диагностики педагог вносит в диагностическую карту. Результаты диагностики оглашаются на педагогическом совете ДООУ.

### **Методическое обеспечение**

Определяется возрастными особенностями детей а также содержанием разделов и тем изучаемого материала:

1. беседа с объяснением материала и показом позиций на доске;
2. игра;
3. тренировочные игры;
4. турниры.



Методы проведения занятий:

1. словесный: рассказ, беседа, объяснение;
2. наглядный: иллюстрация примерами, демонстрация позиций на доске;
3. практический: упражнение, тренинг, решение шашечных концовок, задач, этюдов,
4. соревнования, работа над ошибками.

### **Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.**

Для успешного воспитательно - образовательного процесса по данному направлению в детском саду оборудован кабинет дошкольной подготовки, в соответствии с требованиями СанПин 2.4.1.3049 -13 (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28).

Оборудование кабинета включает комплект мебели, необходимой для организации занятий, хранения и демонстрации наглядных пособий и предметов.

### **Кадровое обеспечение:**

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

## **Содержание программы**

*1 год обучения (72 часа, 2 часа в неделю)*

### **Содержание программы**

#### **Тема 1. Вводные занятия. Техника безопасности. (2 ч.)**

**Теория:** Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

По завершению темы: устный опрос

#### **Тема 2. Первое знакомство с Шахматами. Шахматы – спорт, наука, искусство. (2 ч.)**

**Теория:** Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

По завершению темы: устный опрос

#### **Тема 3. Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия. (4 ч.)**

**Теория:** Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями:

- Горизонтали
- Вертикали
- Диагонали
- Центр, фланги.

## **Практика:**

### **Дидактические игры и задания**

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

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

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

Игра «Почтальон».

По завершению темы: творческое задание

### **Тема 4. Шахматные фигуры. Первое знакомство. (4 ч.)**

**Теория:** Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!».

## **Практика:**

### **Дидактические игры и задания**

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

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один 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 по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

По завершению темы: творческое задание

### **Тема 5. Благородные пешки черно-белой доски. (4 ч.)**

**Теория:** «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

**Практика:**

Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

**Дидактические игры и задания**

«В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

По завершению темы: творческое задание

**Тема 6. Король — самая важная, главная фигура. (4 ч.)**

**Теория:** Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

**Практика:**

**Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

По завершению темы: контрольные вопросы

**Тема 7. Ладья. (4 ч.)**

**Теория:** Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

**Практика:**

**Дидактические игры и задания**

Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».

По завершению темы: творческое задание

**Тема 8. Слон. (4 ч.)**

**Теория:** Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

**Практика:**

**Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

По завершению темы: творческое задание

**Тема 9. «Могучая фигура» Ферзь. (4 ч.)**

**Теория:** «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

**Практика:**

**Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

По завершению темы: практическое задание

**Тема 10. Конь. (4 ч.)**

**Теория:** «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

## **Практика:**

### **Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

По завершению темы: творческое задание

## **Тема 11. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур. (4 ч.)**

**Теория:** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

## **Практика:**

### **Дидактические игры и задания**

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

По завершению темы: устный опрос

## **Тема 12. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. (4 ч.)**

**Теория:** Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

## **Практика: Дидактические игры и задания**

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

По завершению темы: устный опрос

## **Тема 13. Мат – цель игры. (4 ч.)**

**Теория:** Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

**Практика:** Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

## **Дидактические игры и задания**

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количества полей для отхода.

Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

По завершению темы: практическое задание

#### **Тема 14. Техника матования одинокого короля. (4 ч.)**

**Теория:** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

#### **Практика:**

##### **Дидактические игры и задания**

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

По завершению темы: творческое задание

#### **Тема 15. Ничья. Пат. (4 ч.)**

**Теория:** Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

#### **Практика:**

##### **Дидактическое задание**

«Пат или не пат».

По завершению темы: творческое задание

#### **Тема 16. Рокировка. (4 ч.)**

**Теория:** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

#### **Практика:**

##### **Дидактическое задание**

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

По завершению темы: творческое задание

#### **Тема 17. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта. (8 ч.)**

**Теория:** Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.

**Практика:** разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

По завершению темы: устный опрос

#### **Тема 18. Короткие шахматные партии. (4 ч.)**

**Теория:** Расстановка фигур перед шахматной партией.

**Правило:** «Ферзь любит свой цвет».

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.

#### **Практика:**

Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

##### **Дидактические игры и задания**

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

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

По завершению темы: практическое задание

### **Начальные сведения**

1. Введение. Доска, фигуры, горизонтали, вертикали, центр-горка, край и угол. Нотация, адреса фигур.

2. Запись шахматной позиции, город-почтальон, морской бой.

3. Ладья: ходы, взятия, линейный и двойной удары, сила. Игра «Курица и зёрна».

4. Слон: ходы, взятия, линейный и двойной удары, сила. Игра «Курица и зёрна».

5. Король и ферзь: ходы, взятия, удары, сила.

6. Конь: ходы, взятия, двойной удар, сила. «Курица и зёрна». Игра «Скачем на коне» или «Кто лучший джигит?».

7. Пешки: ходы, взятия, удары, превращение, сила.

8. Шах, пат, мат. Игра «Пять шахов».

### **Начало партии**

9. Как начинать шахматную партию: расстановка, центр, развитие. Игра «Двухходовка».

10. Рокировка и всё о ней.

11. Как записывать шахматную партию.

12. Как записывать партию. Дебют: испанская партия.

13. Законы дебюта, детский мат. Заповеди.

14. Относительная ценность фигур.

15. Решение задач. Мат в 1 ход.

### **Матование одинокого короля**

16. Мат 2 ладьями. Сторож и охотник. План матования.

17. Решение задач на линейный мат.

18. Мат ферзем. Вдох-выдох. План.

19. Линейный мат ладьей. План.

20. Квадратный мат ладьей. План.

21. Мат двумя слонами. План.

22. Шахматные игры: «До первого шаха», «Танцуем все».

23. Решение задач на мат ладьёй, ферзём в 1-2 хода.

### **Пешечные окончания**

24. Окончания. Король с пешкой против короля, вагончик.

25. Пешечные окончания. Правило квадрата.

26. Пешечная структура. Сильные и слабые пешки.

27. Пешка против ферзя.

28. Практическое занятие. Шахматные игры «Танцуем все», «Двухходовка», «До первого шаха».

29. Решение задач на проведение пешки и мат в 1 ход.

### **Дидактические игры и задания:**

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается 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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

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

### Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов	Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика		
1.	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	—	2	Устный опрос, заполнение индивидуальных карт с заданиями
2.	Первое знакомство с Шахматами. Шахматы – спорт, наука, искусство.	2	—	2	Домашние задания
3.	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.	2	2	4	Домашние задания
4.	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	2	2	4	Домашние задания
5.	Благородные пешки черно-белой доски.	2	2	4	Домашние задания
6.	Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	2	2	4	Домашние задания
7.	Ладья.	2	2	4	Домашние задания
8.	Слон.	2	2	4	Домашние задания
9.	«Могучая фигура» Ферзь.	2	2	4	Домашние задания
10.	Конь.	2	2	4	Домашние задания
11.	Сравнительная	2	2	4	Домашние



	характеристика и относительная ценность фигур.				задания
12.	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	2	2	4	Домашние задания
13.	Мат – цель игры.	2	2	4	Домашние задания
14.	Техника «матования» одинокого короля.	2	2	4	Домашние задания
15.	Ничья. Пат.	2	2	4	Домашние задания
16.	Рокировка.	2	2	4	Домашние задания
17.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта.	4	4	8	Соревнование
18.	Короткие шахматные партии. Сеансы одновременной игры.	2	2	4	Блиц-опрос, (викторина)
	Итого:	38	34	72	

### Календарный учебный график

Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы»
Начало учебного года	1 сентября
Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
Продолжительность учебной недели	5 дней
Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
Количество часов	72 часов
Окончание учебного года	31 мая
Период реализации программы	01.09.2023- 31.05.2024

### Рабочая программа воспитания

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;

Воспитательная работа в рамках программы «Мир шахмат» направлена на:

-воспитание чувств патриотизма и бережного отношения к русской культуре, её традициям;

- уважение к высоким образцам культуры других стран народов;

-развитие доброжелательности в коллективе;

-приобщение детей к здоровому образу жизни;

-воспитание трудолюбия, стремления к двигательной активности, ответственности, упорства, силы воли, моральных и волевых качеств. Для решения поставленных воспитательных задач и достижения цели программ учащиеся привлекаются к участию (подготовке, проведению) в мероприятиях города, учреждения, соревнованиях.

Предполагается, что в результате проведения воспитательных мероприятий будет достигнут высокий уровень сплочённости коллектива, повышение интереса к творческим занятиям и уровня личностных достижений учащихся (победы в конкурсах), привлечение родителей к активному участию в работе объединения.

### **Календарный план воспитательной работы**

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с интерактивной доской, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни, здоровьесберегающее воспитание	В рамках занятий	В течении месяца

2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	В течении месяца
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	В течении месяца
4.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание Интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	В течении месяца
5.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	В течении месяца
6.	Презентация результатов игры	Нравственное воспитание, формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	В течении месяца
7.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	В течении месяца
8.	Открытые занятия для родителей	Интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	В течении месяца

## Список литературы

### Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области"

### Для педагога дополнительного образования:

1. Борис Грцензон, Андрей Напереевков «Шашки - это интересно». - М.: «Детская литература», 1989.
2. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.
3. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы» М.: Просвещение, 1991.
4. Гик Е. А. Беседы о шахматах. Москва: «Просвещение», 1985.
5. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. - М.: Детская литература, 1980.
6. Зак В. «Я играю в шахматы». - М.: «Детская литература», 1980.
7. Каплунов Я.Л. «Секреты шашечного сундучка». - Санкт-Петербург, 2001.
8. Р. Нежметдинов «Шахматы». - Казань: «Татарское кн. изд-во», 1985
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. - М.: Педагогика, 1991.
10. Юровский Е. М., Кондратьева Л. П. Зайкины шашки (книжка-игра для самых маленьких). - СПб - 2001.