

Департамент образования Администрации г. Екатеринбурга  
Управление образования Верх – Исетского района  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение –  
детский сад № 338

---



УТВЕРЖДЕНО:  
Заведующий МБДОУ – детский сад № 338  
О.В. Никишева  
Приказ № 98-9  
от «02» 09 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа познавательной направленности «Шахматы»

Возраст обучающихся: 5 - 7 лет

Срок реализации: 2 года

Автор составитель: Сайтова Е.М.

г. Екатеринбург, 2021

## Содержание

<b>1. Целевой раздел</b>	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цели и задачи реализации программы дополнительного образования Шахматы	4
1.3 Принципы и подходы к реализации программы дополнительного образования Шахматы	4
1.4 Характеристики, значимые для разработки и реализации программы дополнительного образования Шахматы	5
1.5 Планируемые результаты освоения программы дополнительного образования Шахматы	6
<b>2. Содержательный раздел</b>	6
2.1 Содержание психолого-педагогической работы	6
2.2 Учебный план	7
2.3 Календарный учебный график	10
2.4 Формы, способы, методы и средства реализации программы дополнительного образования Шахматы	11
<b>3. Организационный раздел</b>	11
3.1 Материально – техническое и методическое обеспечение программы дополнительного образования Шахматы	16
3.2 Оценочные материалы	17

## 1. Целевой раздел

### 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящий момент, когда во всём мире доля умственного труда постоянно растёт, данная программа становится особенно актуальной. Именно занятие шахматами воспитывает, такие нужные нам качества как: умение анализировать, ориентироваться в сложной обстановке, умение принимать самостоятельные решения в ситуации которой до конца не владеешь. Представьте - ребёнок за партию должен принять более десятка решений в достаточно сложных ситуациях. Порой решение нужно найти из многих вариантов одно единственно правильное. Кроме этого, шахматы воспитывают такие полезные качества как: внимательность, усидчивость, умение самостоятельно работать со специальной литературой. Таким образом, польза от занятия логическими играми является аксиомой и в доказательствах не нуждается.

О том, чем являются шахматы, спортом или высоким искусством, люди спорят давно. Не зря составителей шахматных задач называют композиторами, а саму игру “гимнастикой ума”. Эта игра требует решительности, готовности идти на риск, и при этом воспитывает ответственность за принятое решение, умение предвидеть последствия, избегать, необдуманных поступков.

Из всего выше изложенного мы видим, что занятия шахматами, воспитывают у ребенка не только умственные способности, но также развивают эстетику, чувства красоты и гармонии, развивают в характере человека волю к победе, стойкость в поражениях, трудолюбие, желание постоянно совершенствоваться.

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

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

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

## **1.2 Цели и задачи реализации программы дополнительного образования «Шахматы»**

**Цель:** Воспитание любознательной, целеустремлённой личности, способной логически мыслить, самостоятельно принимать решения, видеть гармонию в окружающем.

**Задачи:**

### **Обучающие:**

- Обучить детей играть в шахматы.
- Учить детей самостоятельно анализировать свои и чужие ошибки, счёту

в уме.

- Научить с пользой для себя проводить свободное время.
- Реалистичному отношению к себе и окружающему миру.

### **Развивающие:**

#### **1. Развить у детей:**

- Познавательные способности, комбинационное мышление.
- Сосредоточенность, увлеченность.
- Способность к сдержанности и самоконтролю.

#### **2. Формировать:**

- Самостоятельность и ответственность.
- Интеллектуальные и умственные способности.
- Любознательность.

### **Воспитательные:**

Воспитать у детей:

- Целеустремлённость, аккуратность, дисциплинированность, культуру поведения и общения, волевые качества, ответственность и трудолюбие.
- Воспитать в детях волю к победе.

## **1.3 Принципы и подходы к реализации Программы «Шахматы»**

Обучение осуществляется на основе общих методических **принципов:**

- развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- доступности, последовательности и системности изложения программного материала;
- комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих.

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

- наглядности;
- психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. В течение непрерывной образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

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

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

#### **1.4 Характеристики, значимые для разработки и реализации Программы «Шахматы»**

##### **Сроки и формы реализации программы дополнительного образования.**

Рабочая программа рассчитана на два года обучения для детей старшего дошкольного возраста: **1-й** - дети старшего возраста (5-6 лет); **2-й** - дети подготовительной к школе группы (6-7 лет).

На первом году обучения занятия проводятся с детьми старшей группы два раза в неделю по 25 минут каждое, подготовительной к школе группы два раза в неделю по 30 минут каждое и предусматривает физкультминутки и подвижные игры.

Формы реализации программы:

- > теоретические занятия;
- > практическая игра;
- > игровые упражнения;
- > шахматные викторины;
- > конкурсы решения задач;
- > шахматные соревнования;

## 1.5 Планируемые результаты освоения Программы «Шахматы»

Воспитанники должны:

- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление об элементарных правилах игры;
- играть малым числом фигур;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- владеть основными шахматными терминами;
- правильно применять элементарные правила игры;
- иметь представление о некоторых тактических приемах.

## 2. Содержательный раздел

### 2.1 Содержание психолого-педагогической работы

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

Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». Двое играющих по очереди заполняют одну из линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками).

Контроль знаний: Практическое задание на определение горизонтали, вертикали, диагонали.

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

Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек» (В мешке прячут две фигуры, каждый из игроков на ощупь определяет фигуру), «Угадай-ка» (Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура), «Что общего?» (Педагог берет две фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга, чем отличаются).

Контроль знаний: Игра «Секретная фигура». Фигуры выставлены на столе, одна по выбору является секретной фигурой, дети по очереди называют фигуры кроме секретной.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение, расположение каждой из фигур в начальной позиции, правило «ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания: «Мешочек» (Ученики по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию), «Да и нет» (Педагог берет две фигуры и спрашивает, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении).

Контроль знаний: Эстафета «Кто быстрее?»

4. Ходы и взятие Фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение» (Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур, выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника), «Один в поле воин» (Белая фигура должна побить все черные фигуры), «Кратчайший путь» (За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски), «Двойной удар» (Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры), «Выиграй фигуру» (Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур).

Контроль знаний: Тестирование.

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

Дидактические игры и задания: «Шах или не шах» (Производится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет), «Защита от шаха» (Белый король должен защититься от шаха), «Пять шахов» (Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах королю), «Мат или не мат» (Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: да мат черному королю или нет).

Контроль знаний: решение шахматных задач.

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

Дидактические игры и задания: «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).

Методика отслеживания результатов (апробированные способы):

- практические задания;
- дидактические игры;
- эстафеты;
- тестирование;
- решение шахматных задач;
- сеансы одновременной игры;
- соревнования.

Итоги соревнований оформляются в форме протоколов.

## **2.2 Учебный план**

Программой предусмотрено 64 занятия (два раза в неделю). Учебный курс включает в себя 9 тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор делается на детальном изучении силы и слабости каждой фигуры, ее игровых возможностей.

**Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы  
познавательной направленности «Шахматы»**

**Первый год обучения.**

№	Наименование курса	Всего	Теория	Практика
1.	Шахматная доска. Шахматные фигуры.	2	1	1
2.	Начальное положение, шахматные термины	2	1	1
3.	Ходы фигур	2	1	1
	Пешка	3	1	2
	Диагональ, вертикаль, горизонталь	6	3	3
	Слон	4	2	2
	Ладья	4	2	2
	Конь	6	3	3
	Ферзь	4	2	2
	Король (шах и мат)	2	1	1
4.	Рокировка	4	2	2
5.	Ценность фигур, тяжелые и легкие фигуры	2	1	1
6.	Решение заданий	6	0	6
7.	Игры на развитие памяти	5	0	5
8.	Запись партии	4	2	2
9.	Решение задач (мат в один ход)	6	2	4
	Итого		64 занятия	



**Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы  
познавательной направленности «Шахматы»**

**Второй год обучения.**

№	Наименование курса	Всего	Теория	Практика
1.	Шахматные позиции	18	8	20
2.	Повторение	4	2	2
3.	Рокировка	8	2	6
	Конь	6	1	5
	Король	6	3	3
	Тактические приемы	16	2	14
	Решение шахматных задач и этюдов	4	2	2
	Шахматный турнир	2	0	2
	Итого		64 занятия	

### 2.3 Календарный учебный график

Календарный учебный график - является локальным нормативным документом, регламентирующим общие требования к организации образовательного процесса в учебном году в МБДОУ- детский сад № 373 города Екатеринбурга, разработанным в соответствии:

— Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012;

— Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Утверждён приказом МИНОБРНАУКИ России № 1155 от 17.10.2013 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;

— Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

— Письмом Министерства образования Российской Федерации от 14.03.2000 №65/23-16 «О гигиенических требованиях и максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»;

— Уставом МБДОУ- детский сад № 338.

Содержание	5-6 лет	6-7 лет
Количество возрастных групп посещающих ПОУ	2	2
Начало учебного года	01.09.2021	01.09.2021
Окончание учебного года	31.05.2022	31.05.2022
Продолжительность учебного года	32 недели	32 недели
Продолжительность учебной недели	5 дней	5 дней
Продолжительность непрерывной образовательной деятельности	25 минут	30 минут
Количество НОД в неделю	2	2
Максимально допустимый объем недельной образовательной нагрузки	50	60
Сроки проведения педагогического мониторинга	1 неделя мая	1 неделя мая
Итоговое занятие	31 мая	31 мая

## **2.4 Формы, способы, методы и средства реализации Программы дополнительного образования «Шахматы»**

Программа адаптирована на основе программы «Шахматы в школе» автора И.Г. Сухина. Отличительной особенностью данной программы от уже существующих является то, что данный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен для детей.

Важное значение, при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций.

Знакомясь с элементами шахматной доски и фигурами, дошкольники обучаются ориентации в пространстве, умению классифицировать предметы по внешнему виду и свойствам. Многие задания, дидактические игры «Выиграй на фрагменте доски», игровые положения с ограниченным количеством фигур «Мат в один ход», предусматривают решение методом исключения, что способствует развитию логического мышления.

Применяемые графические задания, диаграммы позволяют обучать детей чтению схем и знаков, использовать условные обозначения при составлении своих игровых этюдов. Задание «Попади в ракету» мотивирует ребёнка искать наиболее рациональное решение для достижения цели, так как он должен выбрать самый короткий путь: попасть фигурой в ракету за наименьшее количество ходов. Дидактическая игра «Сними часовых», «Лабиринт» развивают внимание, память и умение контролировать свою деятельность.

В процессе решения «головоломки» с шахматами у воспитанников развивается пространственное и математическое мышление, дети учатся планировать на два, три хода вперёд, конструировать схемы ходов «в уме», расставлять ловушки, подставляя «приманку» из наименее значимой фигуры или нападая на обе фигуры сразу.

Некоторые задания имеют несколько вариантов решения, что предоставляет возможность поиска наиболее выигрышного. Так дидактическое упражнение «Уйди от шаха» подразумевает три варианта решения: короля можно убрать на безопасное поле (игрок ничего не выигрывает), короля можно закрыть другой своей фигурой (фигуру можно потерять) и избежать шаха, побив атакующую фигуру противника. Выбор третьего варианта будет более продуктивным.

## **4. Организационный раздел**

Структура организации программы состоит из трех разделов.

На первом этапе происходит первое знакомство с шахматным королевством. Даются основы истории шахмат: возникновение игры, краткая история ее развития. Происходит знакомство с шахматной доской. Даются определения основным понятиям: белые и черные поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр.

На втором этапе дети знакомятся с шахматными фигурами. Узнают как ходят фигуры: пешка, ладья, слон, конь, ферзь, король. Даются определения таким понятиям, как ход фигурой, легкая и тяжелая фигура, ценность шахматных фигур.

Третий этап характеризуется изучением базовых правил игры. Учащиеся знакомятся с такими определениями как шах, мат, рокировка, взятие на проходе. Происходит знакомство с основными тактическими приемами, такими как «вилка», «мат ферзем», «линейный мат», «правило квадрата», «типичные комбинации в дебюте». Дидактические игры и задания представлены в Приложении № 1.

### **Первый год обучения.**

#### **1. Шахматная доска, белые и черные поля, центр.**

Рождение, история развития шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Практическое занятие по теме «Шахматная доска».

#### **2. Расстановка фигур на доске, начальная позиция.**

Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей и горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Мероприятие «Шахматная эстафета».

#### **3. Ход фигур. Шахматные фигуры**

**Пешка** — минимальная боевая единица в шахматах, одновременно — базовая единица измерения шахматного материала. Пешка может быть превращена в любую фигуру (кроме короля) по достижении последней на своём пути горизонтали.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии. Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы

**Горизонталь** — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

Знакомство с пешкой. Место пешки в начальном положении. Особенности пешки. Пешечные заповеди. Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения.

Правила шахматной игры.

Дидактические игры «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение».

Практическое занятие по теме «Пешка». Мероприятие «Праздник пешки».

**Слон** — лёгкая шахматная фигура, по силе примерно равная трём пешкам. На свободной доске может передвигаться на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона, находящиеся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по

полям определённого цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.

Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов.

Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

**Ферзь** — Самая сильная фигура в шахматах, по силе примерно равная девяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали, вертикали или диагонали. В исходном положении белый ферзь находится на поле d1, чёрный — d8. (Ферзь любит свой цвет)

Знакомство с ферзем. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Ферзь против ферзя

Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

**Ладья** — тяжёлая шахматная фигура, по силе примерно равная пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали, а также участвовать в рокировке. В исходной позиции, у каждого из игроков по две ладьи, находящиеся по углам доски.

Знакомство с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи. Диаграмма и ее решение. Шахматные позиции.

Дидактическая игра «Тайны шахматной доски», «Загадки шахматной шкатулки».

Практическое занятие по теме «Ладья». Мероприятие «Конкурс смекалистых».

**Конь** — лёгкая шахматная фигура по силе примерно равная трём пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля, на котором находится. В исходной позиции у каждого игрока по два коня которые находятся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, рядом с ладьями.

Знакомство с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения.

Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

**Король** — главная шахматная фигура, с которой связан исход шахматной партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвовать в рокировке. У каждого игрока по одному королю, в исходной позиции находящиеся на полях e1 (белый) и e8 (чёрный) Особенностью королей является то, что их количество (по одному на каждого игрока) не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может

быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижении последней на своём пути горизонтали. Цель игры — атаковать короля таким образом, чтобы у него не было возможности защититься от этой атаки (мат).

Знакомство с королем. Место коня в начальном положении. Ход короля, взятие. Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Партия.

**4. Рокировка** — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король. Рокировка может производиться только, если ни ладья ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королём и ладьёй, не занято другими фигурами, королю не объявлен шах и ни одно из полей на его пути (то, которое он пересекает, делая ход, и то, на которое он ходит) не находится под боем.

Понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки. Практическое занятие по теме «Рокировка».

**5. Ценность фигур.** Раз шахматы - это маленькая страна, в которой своя жизнь и своя война, то обязательно должна быть и своя шахматная валюта.

Деньги должны быть лёгкими и удобными, и ты легко догадаешься, кто у нас самый лёгкий. Так сколько стоят шахматные фигуры и как определить ценность шахматных короля, ферзя, ладьи, слона, коня и пешки?

Среди огромных фигур на доске не сразу и заметишь маленькие шахматные пешки. Но именно они приняты за единицу измерения ценности фигур.

**Лёгкая фигура** — лёгкой фигурой называют коня или слона.

**Тяжёлая фигура** — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжёлая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

**6. Решение заданий.** Одной из важнейших составляющих любого военного дела, а шахматы как вы помните игра военная, является умение нападать и защищаться. Нападение - должно быть реальной угрозой, а защита должна быть надёжной. Нападение - это ход, после которого ваша фигура попадает под удар чужой фигуры и, если вы ничего не предпримете, то следующим ходом противник сможет вашу фигуру взять.

**7. Дополнительно:** картинки или мелкие предметы

На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

**8. Нотация шахматная** — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или

фигура делает ход — и, соответственно, поля, на который этот ход делается. Запись сокращённой нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход.

## **Второй год обучения.**

### **1. Шахматные позиции**

**Повторение.** Поля. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ. Центр. Ходы фигур, взятие. Шах. Мат. Пат. Начальное положение. Игра пешками, слоном, ладьей, ферзем, королем. Правило «Короля не бьют».

Мероприятие «Шахматная викторина».

**Рокировка.** Повторение понятия рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки.

Практическое занятие по теме «Рокировка».

**Конь.** Легкая фигура - конь. Ход коня - буква «Г». С белого поля на черное. Конь против других фигур. Позиция «Вилка». Коллективная игра.

Мероприятие - викторина по теме «Конь».

**Король.** Мат. Пат. «Вечный шах». Игра в парах.

Дидактическая игра «Шах или не шах».

Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода».

Практическое занятие по теме «Работа с диаграммами».

**Тактические приемы.** Дебют. Три правила дебюта. Мат ферзем. Линейный мат. Мат двумя слонами. Правила «Взятие на проходе». Правило квадрата. Правила «Ключевые поля». Матовые комбинации. Типичные комбинации в дебюте.

Дидактические игры «Шахматная коробочка», «Игра всеми фигурами».

Шахматные турниры «Игровая практика», «Турнир с родителями», «Белая ладья».

**2. Решение шахматных задач и этюдов.** Закреплять знания о принципах разыгрывания дебюта; учить рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находясь в трудном положении.

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

**3. Шахматный турнир.** Создать у детей ощущение загадочности, неожиданности доставить радость от игры в шахматы; развивать умение сосредотачивать внимание на заданиях; активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы; учить анализировать игру.

Логическая минутка проведение турнира динамическая пауза. Анализ игр.

### **3.1 Материально – техническое и методическое обеспечение Программы дополнительного образования «Шахматы»**

Для реализации программы «Шахматное королевство» используется кабинет дополнительных услуг.

Оборудование кабинета: столы, стулья; демонстрационная настенная магнитная доска с комплектами шахматных фигур; настольные шахматы; дидактические игры для обучения игре в шахматы.

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;

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, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: идея - расчёт - ход.

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

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен детям старшего дошкольного возраста. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для тренера.

Большое место отводится изучению "доматовому" периоду игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки, песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур, делают выводы, делают свои первые шаги на шахматной доске.

На занятиях используются загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого воспитанникам



предлагаются занимательные рассказы из истории шахмат, индивидуальные задания для проверки полученных знаний.

### 3.2 Оценочные материалы

Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 1 раз в год, как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

К концу первого года обучения ребенок должен знать:

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

К концу первого года дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи.
- правильно располагать доску между партнерами, расставлять фигуры

#### Критерии оценки

2 балла: Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

1 балл: Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 баллов: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а также знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; учатся решать шахматные задачи.

**К концу второго года обучения ребёнок должен знать:**

- Имена нескольких выдающихся шахматистов

Шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья.

**К концу второго года обучения ребёнок должен уметь:**

- разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры;

- ставить мат в один ход; решать шахматные задачи в 1-2 хода

**Критерии оценки 2 балла:** 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. 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.

**1 балл:** 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».

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

## Приложение №1

### ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ НА ЗАНЯТИЯХ

**«Волшебный мешочек».** По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок на ощупь ищет определенную фигуру.

**«Шахматный теремок».** Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.

**«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 нее убежит.

**«Шахматная репка».** Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.

**«Большая и маленькая».** Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

**«Запретная фигура».** Поставьте шахматные фигуры перед ребенком 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 ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

**«Что общего?».** Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

**«Белые и черные».** В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

**«Угадайка».** Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

**«Куча мала».** Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

**«Школа».** Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

**«Цвет».** Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

**«Ряд».** Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

**«Пирамида».** Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

**«По росту».** Попросите ребенка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

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

**«Прятки».** Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

**«Кто быстрее?».** Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

**«На стуле».** Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком.

Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

**«Убери такую же».** Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

**«Полна горница».** Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868576143

Владелец Никишева Ольга Васильевна

Действителен с 14.03.2022 по 14.03.2023