

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД №75 КИРОВСКОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДА»
(МОУ ДЕТСКИЙ САД № 75)

УТВЕРЖДЕН
решением Педагогического
совета протокол
от 30.08.2024. № 1

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий
Деньгова С.А. С.А. Деньгова
«30»08.2024

Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

«Умники и умницы»

для детей 5-7 лет

Срок реализации - 1 год.

2024-2025 учебный год



Автор составитель:
Семиков Виктор Васильевич
педагог дополнительного образования

Содержание программы:

I. Целевой раздел

- 1.1 Пояснительная записка
- 1.2. Цели и задачи программы
- 1.3. Сроки реализации программы
- 1.4. Особенности организации работы по программе
- 1.5. Планируемые результаты освоения программы
- 1.6. Формы проведения итогов реализации программы

II. Содержательный раздел

- 2.1. Календарно-тематический план
- 2.2. Учебный план

III. Организационный раздел

- 3.1. Учебно-методическое обеспечение
- Литература

І. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Умники и умницы» по направленности является интеллектуальной. Шахматы - интеллектуальная игра. Соревновательная сущность, игровой характер шахмат, организация деятельности по определённым правилам, состоящая в сопоставлении физических и интеллектуальных способностей способствует развитию личности ребенка.

Актуальность данной программы заключается в том, что шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких способностей, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматы сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются уникальным инструментом для развития творческого мышления у детей.

Педагогической целесообразностью данной программы является то, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. На первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности дошкольников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников — открывает дорогу к творчеству детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке.

Отличительной особенностью данной дополнительной общеразвивающей программы «Умники и умницы» является возможность реализации многих позитивных идей отечественных теоретиков и практиков (И.Г.Сухин, Авербах Ю., Бейлин М.) — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Программа «Шахматная страна» разработана на основе курса для начальных классов «Шахматы – школе», автор – И. Г. Сухин.

Стержневым моментом занятий по программе «Шахматная страна» является деятельность самих учащихся, 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. Кроме этого, на занятиях широко используются современные мультимедийные технологии – учащиеся смотрят интерактивные сказки, выполняют задания на экране проектора.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, 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.

На занятиях применяются инновационные технологии. С развитием компьютерных сетей Интернета возникла возможность показать в видеоматериалах лучшие достижения, уникальные партии, наиболее современные варианты партий, что способствует влиянию

на становление профессиональных предпочтений и навыков, существенно расширяет кругозор и степень ознакомления с предметом. С первого занятия для заинтересованности учащихся используется проектор.

Технология проблемного обучения предполагает активную самостоятельную деятельность, прежде всего самих учащихся (импровизацию). В отличие от традиционной методики, когда учащимся сообщается «готовая» информация обучения, проблемная методика предполагает более активную мозговую и эмоциональную деятельность.

Игровые технологии полезны для раскрепощения учащихся, они лучше узнают друг друга, в играх происходит раскрытие эмоциональных зажимов. По своей методике игровые технологии могут быть и ролевыми, и сюжетными, имитационными. Применяются в основном на первом и втором году обучения.

Здоровьесберегающие технологии – это система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, интеллектуального, физического здоровья учащихся. Условия обучения (отсутствие стрессовых ситуаций, адекватность требований, организация учебного процесса в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями учащихся) позволяют более полно раскрывать творческий потенциал учащихся.

Дифференцированный подход к детям с разным уровнем возрастного развития в процессе обучения и воспитания.

Адресат программы

В реализации дополнительной общеразвивающей программы «Умники и умницы» участвуют дети от 5 до 7 лет.

В творческое объединение принимаются дети без специальных физических данных.

В ходе проведения с учащимися начальной диагностики выявляются индивидуальные физические и интеллектуальные способности к выбранному виду деятельности. Занятия проводятся в группе. В объединение принимаются все желающие, которые хотят добиться успеха в игре в шахматы.

1.2. Цели и задачи программы.

Цель программы: Формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры; создание условий для развития познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы обучающихся.

Задачи программы:

Образовательные

- обучить начальным знаниям шахматного искусства;
- способствовать формированию интеллектуального мышления ребенка.

Личностные

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развитие волевые качества личности.

Метапредметные

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;
- развитие способности принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

1.3. Сроки реализации программы.

Уровень программы, объём и сроки реализации

Дополнительная общеразвивающая программа «Умники и умницы» рассчитана на 1 год обучения. 64 академических часа в год.

Форма обучения: очная

Расписание занятий.

Данная образовательная программа рассчитана на детей от 5 до 7 лет. Учебные группы комплектуются по 8 человек в группе.

Расписание занятий:

Занятия проводятся 2 раза в неделю 25 минут, **вторник, пятница.** Форма организации групповая.

1 группа	9.00-9.25	Кабинет дополнительного образования
2 группа	9.25-9.50	

1.4. Особенности организации работы по программе.

Состав учебных групп – постоянный.

Занятия – групповые с применением индивидуального подхода.

Форма организации учебного процесса обусловлена возрастными особенностями учащихся.

Основными видами занятий являются лекции, практические занятия, выполнение самостоятельных заданий, соревнования.

Группы учащихся разновозрастные.

Методы обучения:

- метод решения задач, разбор классических ситуаций, возникающий на доске, парная игра;

- методы контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов партий учащегося, дидактические игры и задания, выявляющие в процессе обучения уровень знаний учащихся).

Используются педагогические методы:

- метод ступенчатой нагрузки;

- метод полных нагрузок;

- метод спирального обучения.

В работе используются методы получения и закрепления информации:

- метод получения базовых знаний;

- метод закрепления материала заключается в постепенном усложнении закрепляющих задач;

Занятия по типу проведения- комбинированные. Теоретическая часть обеспечивает реализацию основной идеи программы: знакомство с азами шахматного искусства. Практическая часть занимает большее количество времени и применяется для практического овладения разными видами шахматной игры.

Возможные формы проведения занятий: формарешения задач, форма проведения шахматных партий между учащимися, форма проведения мини-турниров, форма анализа выбранных педагогом шахматных партий.

В течение учебного года учащиеся участвуют в соревновательных мероприятиях.

Содержание программы

Раздел I. Шахматная доска и шахматные фигуры

Тема 1.1. В МИРЕ ШАХМАТ – ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ.

Теория: Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Практика: Начальная диагностика знаний. Определение уровня знакомства детей с шахматами и особенностей логического мышления. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски», «Котята-хвастунишки».

Форма контроля: Начальная диагностика. Наблюдение.

Тема 1.2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Практика: дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

Форма контроля: Наблюдение.

Тема 1.3.ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Теория: Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика: Знакомство с компьютерными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами». Выполнение дидактических заданий и игр «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».

Форма контроля: Наблюдение.

Тема 1.4.РАССТАНОВКА ФИГУР НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика: Выполнение дидактических заданий и игр «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Подведение итогов по разделу «Шахматная доска и шахматные фигуры» выполнением тестовых заданий для выявления уровня усвоения материала. Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

Раздел II. Правила ходов шахматных фигур

Тема 2.1.ЛАДЬЯ.

Теория: Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

Практика: Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.2. СЛОН.

Теория: Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Оценка силы слона по сравнению с ладьей.

Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух, слон против ладьи). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.3. ФЕРЗЬ.

Теория: Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь — тяжелая фигура. Оценка силы ферзя по сравнению с другими пройденными фигурами.

Практика: дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле

воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя, ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.4. КОНЬ.

Теория: Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь — легкая фигура, оценка силы коня по сравнению с другими пройденными фигурами.

Практика: дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух, конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.5. ПЕШКА.

Теория: Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Оценка силы пешки по сравнению с другими пройденными фигурами.

Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин», «Ограничение подвижности», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения, пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня). Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра.

Тема 2.6. КОРОЛЬ.

Теория: Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Оценка силы короля по сравнению с другими пройденными фигурами.

Практика: дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности». Итоговый контроль темы с помощью заданий «Игра на уничтожение» (король против короля). Итоговый контроль раздела с помощью заданий «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки). Промежуточная диагностика. Работа с компьютерными шахматными программами: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами»

Форма контроля: Наблюдение, игра, подведение итогов раздела

1.5. Планируемые результаты освоения программы.

Воспитанники

будут знать:

- 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.
будут уметь:
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

Личностные результаты

ознакомительный

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;

Метапредметные результаты

ознакомительный

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений;

1.6. Формы проведения итогов реализации программы.

Мониторинг подведения итогов реализации программы.

Количественный анализ результатов мониторинга

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знание шахматных фигур				Шахматная доска				Умеют играть по частям, знают правила		Увлечение игрой		Итог
		Дети знают названия шахматных фигур и умеют отличать их друг от друга		Правила хода и взятия каждой фигуры		Правильно помещать шахматную доску между партнерами, расставлять фигуры перед игрой		Различать горизонталь, вертикаль, диагональ						
		ix	v	ix	v	ix	v	ix	v					

Качественный анализ результатов мониторинга

№ п/п	Название кружка	Показатели, наиболее успешно освоенные детьми	Показатели, которые недостаточно освоены детьми.	Причины недостаточного уровня освоения отдельных показателей	Пути решения

Условные обозначения:

2 - высокий уровень.

1 – средний уровень

0 – низкий уровень

Критерии уровней развития детей

17 – 24 баллов - высокий: Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве».

Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух.

Знает, различает и называет шахматные фигуры.

Знает ходы шахматных фигур и их отличия.

Понимает важность первых ходов.

Имеет понятие о приёмах взятия фигур.

Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат».

Умеет записывать шахматные партии.

9 - 16 баллов - средний: Ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух.

Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия.

Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 - 8 - 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.

Способы проверки результатов освоения программы:

1. участие в соревнованиях, проводимых, как в детском саду, так и на муниципальном уровне;
2. беседа с родителями;
3. беседа с ребёнком;
4. наблюдение;
5. игра с ребёнком в шахматы.

Мониторинг проводится в начале и в конце каждого учебного года.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Календарно-тематический план

Месяц	Неделя	Тема	Программное содержание	
Октябрь	1 неделя	Вводное занятие. История-сказка возникновения шахмат.	Знакомство с историей возникновения шахмат. Воспитывать у детей интерес к шахматам, целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость.	
		«В стране шахматного королевства»	Познакомить детей с понятием «Шахматная игра», способствовать развитию интереса к игре в шахматы.	
	2 неделя	Волшебная доска	Познакомить детей с новыми понятиями – «шахматная доска», «белые и черные поля», чередование белых и черных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, «центр шахматной доски»	
		Волшебная доска (продолжение темы)	Продолжать знакомство с шахматной доской. Учить правильно, располагать доску между партнерами. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.	
	3 неделя	Волшебная доска (продолжение темы)	Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии.	
		Волшебная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.	Познакомить детей с «дорожками» шахматной доски, по которым передвигаются шахматные фигуры. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.	
	4 неделя	Волшебная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали (продолжение темы)	Повторить понятие горизонтальных и вертикальных линий, познакомить с новым понятием: «диагональ». Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий. Учить понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно.	
		«Волшебная доска» (продолжение темы) Диагональ.	Повторить понятие «диагональ». Игры - задания на закрепление этого понятия. Учить понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно.	
	Ноябрь	1 Неделя	«Волшебная доска» (продолжение темы) «Шахматный алфавит»	Познакомить детей с новым понятием - «шахматный» алфавит, упражняться в нахождении «адреса» шахматного поля. Игра «Шахматное лото», Игра «Почта».
			Шахматная нотация	Научить детей ориентироваться на шахматной доске, осуществлять запись шахматных позиций Развивать логическое мышление, внимание, память и речь. Ввести понятие о шахматной нотации. Познакомить детей с обозначением полей на шахматной доске.
		2 Неделя	Шахматная нотация (продолжение темы)	Закрепить полученные знания – шахматный алфавит, шахматная нотация. Выполнение индивидуальных заданий, творческих заданий.
			Обобщающее занятие на тему «Волшебная доска»	Повторить и закрепить знания о шахматной доске – горизонтали, вертикали, белые и черные поля, чередование полей, шахматный алфавит, шахматная нотация. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.
3 Неделя		«Шахматные фигуры»	Познакомить детей с шахматными фигурами, белыми и черными (ладья, слон, конь, пешка, ферзь, король), учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.	

		«Шахматные фигуры» (продолжение темы)	Закрепить знания о шахматных фигурах. Упражнять в правильном названии шахматных фигур. Учить определять ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр-заданий.	
	4 Неделя	«Начальное положение»	Познакомить детей с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия», запомнить правило «ферзь любит свой цвет». Закрепить новый материал посредством дидактических игр-заданий.	
«Начальное положение» (продолжение темы)		Продолжить знакомить детей с начальной расстановкой фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр-заданий. Формировать навык самоконтроля и самооценки.		
Декабрь	1 неделя	«Начальная расстановка фигур»	Повторить и закрепить полученные знания о начальной расстановке фигур с помощью игровых заданий и творческого задания.	
		«Шахматная фигура Ладья»	Познакомить детей с шахматной фигурой «ладья». Место ладьи в начальном положении.	
	2 неделя	«Шахматная фигура Ладья» (продолжение темы)	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ладья», вспомнить место ладьи в начальном положении, ход ладьи. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	
		«Шахматная фигура Слон»	Познакомить детей с шахматной фигурой «слон». Место слона в начальном положении.	
	3 неделя	«Шахматная фигура Слон» (продолжение темы)	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «слон», вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что такое белопольные и чернопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	
		«Ладья против слона» (игровая практика)	Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения.	
	4 Неделя	«Ладья против слона» (игровая практика) продолжение	Закреплять полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать определенным правилам во время шахматной партии – делать ходы поочередно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя очевидный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.	
		«Шахматная фигура Ферзь»	Познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь». Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя.	
	Январь	1 неделя	«Шахматная фигура Ферзь» (продолжение темы)	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «ферзь», вспомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзем. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.
			«Шахматная фигура Ферзь» (игровая практика)	Закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей следовать правилам ведения шахматной партии: делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.
2 неделя		«Шахматная фигура Ферзь» (игровая практика) продолжение темы	Продолжить закреплять полученные знания детей о шахматной фигуре «ферзь» в игровой практике на шахматной доске; Работа парами за шахматной доской. Выполнение игр-заданий, решение простейших шахматных задач.	
		«Шахматная фигура Конь»	Познакомить детей с шахматной фигурой «Конь». Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие. Закрепить новый материал посредством дидактических игр-заданий, творческих заданий.	

	3 неделя	«Шахматная фигура Конь» (продолжение темы)	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «конь», вспомнить полученные знания на предыдущем занятии (место коня в начальной позиции, ход коня, взятие). Упражняться в ходе коня и взятии. Учить детей правильно понимать и решать поставленную перед ними учебную задачу.
		«Шахматная фигура Конь» (игровая практика)	Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; учить детей правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о шахматных фигурах (ладье, слоне, ферзе) в процессе игры.
	4 неделя	«Шахматная фигура Конь» (игровая практика)	Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «конь» в игровой практике на шахматной доске; Выполнение игр-заданий, решение простейших шахматных задач.
		«Шахматная фигура Пешка»	Познакомить детей с «пешкой». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Закрепление изученного материала – выполнение игр-заданий, творческое задание.
Февраль	1 неделя	«Шахматная фигура Пешка» (продолжение темы)	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой «пешка», вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило «взятие на проходе». Познакомить с новым понятием – «превращение пешки». Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-заданий.
		«Пешка» в игре	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
	2 Неделя	«Сила шахматных фигур»	Формирование у детей понимания игровой стоимости шахматных фигур. Закрепление знаний о правилах движения шахматных фигур.
		«Сила шахматных фигур» (продолжение темы)	Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр, заданий, выполнение творческих заданий. Формировать навык самоконтроля.
	3 неделя	«Шахматная фигура Король»	Познакомить детей с шахматной фигурой «король». Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-заданий, творческое задание.
		«Шахматная фигура Король» (продолжение темы)	Продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «король», вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии (место короля в начальной позиции, ход короля, взятие). Дать новое понятие – «контролируемое» поле. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-упражнений: учить детей правильно понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно.
	4 неделя	Король против других фигур	Уважать мнение и решение других. Делать выводы, выяснять закономерности. Анализировать ситуацию и принимать правильное решение. Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию. Уметь организовать комфортные отношения с партнерами по игре. Работать в парах.
		«Шахматная фигура Король» (игровая практика)	Закреплять полученные детьми знания о шахматной фигуре «король» в игровой практике на шахматной доске; Выполнение игр-заданий, решение простейших шахматных задач.
Март	1 Неделя	«Шах»	Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игр-заданий, учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать.
		«Шах и мат»	Вспомнить значение понятия «шах». Познакомить с новым понятием «мат». Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные

Апрель			знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.
	2 неделя	«Мат в один ход»	Вспомнить значение понятия «мат». Познакомить с новым понятием – «мат в один ход». Учить определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учить детей понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.
		«Ничья и пат»	Познакомить детей с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учить детей понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.
	3 неделя	«Ничья и пат» (продолжение темы)	Вспомнить значение понятия «ничья», в каких случаях в шахматной партии может быть ничья, повторить данные ситуации на примере шахматных позиций. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учить детей понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.
		«Рокировка»	Познакомить детей с новыми понятиями: «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.
	4 неделя	«Шахматная партия»	Познакомить детей с новыми понятиями – «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный размен фигур или пешек). Учить детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнеров во время шахматной игры.
		«Шахматная партия» (продолжение темы)	Продолжать знакомить детей с правилами ведения шахматной игры, показать несколько вариантов разыгрывания дебютов, закреплять полученные знания с помощью индивидуальных игр-заданий.
	1 неделя	«Шахматная партия» (продолжение темы)	Продолжать знакомить детей с правилами ведения партии, с основными дебютными принципами, познакомить с новыми понятиями «ловушка», «детский мат»
		«Шахматные часы»	Познакомить детей с часами, которыми пользуются шахматисты во время партии. Познакомить с новыми понятиями: «шахматные» часы, «время, отведенное на партию», «контроль времени».
	2 неделя	«Шахматный Турнир»	Развитие познавательной активности, воображения, сообразительности, быстроты реакции, посредством игровых развивающих заданий.
		«Шахматный Турнир» (продолжение)	Развитие познавательной активности, воображения, сообразительности, быстроты реакции, посредством игровых развивающих заданий.
	3 неделя	«Великие гроссмейстеры»	Продолжать воспитывать у детей устойчивый интерес к игре в шахматы; Закреплять умение решать шахматные задачи, этюды. Закреплять знания о принципах разыгрывания дебюта; учить рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находясь в трудном положении.
Интеллектуальный турнир		Закрепление знаний и умений полученных ранее; Формирование понятия «Связка». Выполнение игровых заданий.	

Май	4 неделя	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.
		Это интересно	Побуждать детей к самостоятельному поиску знаний, развивать познавательный интерес познакомить с интересными фактами из истории шахмат. Выполнение дидактических игр-заданий.
	1 неделя	Играем и выигрываем.	продолжать учить играть всеми фигурами из начального положения учить сравнивать фигуры, показывать их различие и сходства; развивать произвольное внимание, логическое мышление, тонкую моторику
		Играем и выигрываем. Работа в парах.	учить детей следовать определенным правилам во время шахматной партии – делать ходы поочередно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя очевидный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.
	2 неделя	Шахматный турнир на личном первенство	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
		Шахматный турнир на личном первенство (финал)	развивать умение сосредотачивать внимание на заданиях; поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в шахматы, проявляя настойчивость, целеустремленность.
	3 неделя	До свидания шахматная страна.	Закреплять пройденный материал. Вспомнить как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка. Игра в парах.
		Шахматный праздник	Активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы;
	4 неделя	Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.
		Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.

2.2. Учебный план

Месяц	№	Тема	Количество часов		
			Теория	Практика	Всего
Октябрь 8 Занятий	1	Вводное занятие. История-сказка возникновения шахмат.	4	4	8
	2	«В стране шахматного королевства»			
	3	Волшебная доска			
	4	Волшебная доска (продолжение темы)			
	5	Волшебная доска (продолжение темы)			
	6	Волшебная доска. Вертикали, горизонтالي, диагонали.			
	7	Волшебная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали (продолжение темы)			
	8	«Волшебная доска» (продолжение темы) Диагональ.			
Ноябрь 8 занятий	1	«Волшебная доска» (продолжение темы) «Шахматный алфавит»	4	4	8
	2	Шахматная нотация			

	3	Шахматная нотация (продолжение темы)			
	4	Обобщающее занятие на тему «Волшебная доска»			
	5	«Шахматные фигуры»			
	6	«Шахматные фигуры» (продолжение темы)			
	7	«Начальное положение»			
	8	«Начальное положение» (продолжение темы)			
Декабрь 8 занятий	1	«Начальная расстановка фигур»	3	5	8
	2	«Шахматная фигура Ладья»			
	3	«Шахматная фигура Ладья» (продолжение темы)			
	4	«Шахматная фигура «Слон»			
	5	«Шахматная фигура Слон» (продолжение темы)			
	6	«Ладья против слона» (игровая практика)			
	7	«Ладья против слона» (игровая практика) продолжение			
	8	«Шахматная фигура Ферзь»			
Январь 8 занятий	1	«Шахматная фигура Ферзь» (продолжение темы)	3	5	8
	2	«Шахматная фигура Ферзь» (игровая практика)			
	3	«Шахматная фигура Ферзь» (игровая практика) продолжение темы			
	4	«Шахматная фигура Конь»			
	5	«Шахматная фигура Конь» (продолжение темы)			
	6	«Шахматная фигура Конь» (игровая практика)			
	7	«Шахматная фигура Конь» (игровая практика)			
	8	«Шахматная фигура Пешка»			
Февраль 8 занятий	1	«Шахматная фигура Пешка» (продолжение темы)	4	4	8
	2	«Пешка» в игре			
	3	«Сила шахматных фигур»			
	4	«Сила шахматных фигур» (продолжение темы)			
	5	«Шахматная фигура Король»			
	6	«Шахматная фигура Король» (продолжение темы)			
	7	Король против других фигур			
	8	«Шахматная фигура Король» (игровая практика)			
Март 8 занятий	1	«Шах»	6	2	8
	2	«Шах и мат»			
	3	«Мат в один ход»			
	4	«Ничья и пат»			

	5	«Ничья и пат» (продолжение темы)			
	6	«Рокировка»			
	7	«Шахматная партия»			
	8	«Шахматная партия» (продолжение темы)			
Апрель 8 занятий	1	«Шахматная партия» (продолжение темы)	2	6	8
	2	«Шахматные часы»			
	3	«Шахматный Турнир»			
	4	«Шахматный Турнир» (продолжение)			
	5	«Великие гроссмейстеры»			
	6	Интеллектуальный турнир			
	7	Решение шахматных задач и этюдов.			
	8	Это интересно			
Май 8 занятий	1	Играем и выигрываем.	2	6	8
	2	Играем и выигрываем. Работа в парах.			
	3	Шахматный турнир на личное первенство			
	4	Шахматный турнир на личное первенство (финал)			
	5	До свидания шахматная страна.			
	6	Шахматный праздник			
	7	Педагогический мониторинг			
	8	Педагогический мониторинг			

Итого: 64 ч.

Ш. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Учебно-методическое обеспечение

Условия реализации программы

Занятия проводятся в учебном кабинете.

Для занятий по программе необходимы шахматные наборы, шахматные доски.

Методические материалы

Дидактические игры:

«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.

«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

«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.

«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.

«Игра на уничтожение» — важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитическо-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.

Компьютерные программы: «Шахматные сказки», «Шахматы с динозаврами», «Шахматные приключения с мышонком Гариком» 1-3 части.

Раздаточный материал:

- ламинированные карточки с заданиями и фломастеры для отметок;

- дидактические игрушки: «Горизонталь — вертикаль», «Диагональ» (материал — плотная бумага, ватман, картон).
- разрезные шахматные картинки.
- кубики с картинками шахматных фигур.
- демонстрационный прибор «паучок»

Литература

1. Весела И. «Шахматный букварь»; М.: Просвещение, 1983.
2. Гришин В. Г. «Шахматная азбука». М.: Детская литература, 1980.
3. Зак В. Г. «Я играю в шахматы». Л.: Детская литература, 1985.
4. Карпов А. Е. «Учитесь шахматам». М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004.
5. Карпов А. Е. «Школьный шахматный учебник». М.: Русский шахматный дом, 2005.
6. Костров В. В. «Шахматный учебник для детей и родителей». СПб.: Литера, 2005.
7. Мазаник С.В. «Шахматы для всей семьи». СПб.: Питер, 2009.
8. Петрушина Н. М. «Шахматный учебник для детей». Ростов н/Д Феникс, 2006.
9. Сухин И. Г. «Волшебный шахматный мешочек». Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
10. Сухин И. Г. «Приключения в Шахматной стране». М.: Педагогика, 1991.
11. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004.
12. Сухин И. Г. «Шахматы для самых маленьких». М.: Астрель; АСТ, 2000.
13. Сухин И. Г. «Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны». Обнинск Духовное возрождение, 1998.
14. Сухин И. Г. «Шахматы, первый год, или учусь и учу». Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
15. Хенкин В.Л. «Шахматы для начинающих». М.: Астрель: АСТ, 2008.
16. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны. Пособие для учителя. — Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
- 17.
18. <http://www.chess-master.net/articles/3.html>.
19. <http://www.shahmatik.ru/>.
20. <http://webchess.ru/ebook/>.

Продумеровано, прошито,
скреплено печатью на 20
(два десятка) листах.
Заведующий МОУ
детский сад № 75

Васильева С.А. Денягова

« 30 » 02 2011 г.



