

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Ханты – Мансийского района
«Средняя общеобразовательная школа с.Селиярово»

Принята
На заседании педагогического Совета
Протокол № 1 от 31.08.2022г.

Утверждено:
Директор МКОУ
ХМР «СОШ с.Селиярово»
Приказ № 320-О от 19.08.2022 г.

**Программа «Шахматная азбука»
Муниципального казенного
общеобразовательного учреждения
Ханты-Мансийского района
«Средняя общеобразовательная школа
с.Селиярово»
дошкольное образование
на 2022-2025 г.г.**



Содержание

Пояснительная записка	3
Календарно-тематическое планирование 1 год обучения	4
Календарно-тематическое планирование 2 год обучения	16
Методика обследования уровня развития умений и навыков детей	24
Список литературы	26

Пояснительная записка

Предложенная программа составлена на основе программ "Шахматы, первый год" И.Г.Сухина и «Как научить шахматам» А.К. Костенюк, которые опираются на ряд нетрадиционных авторских разработок. 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 учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры.

Предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Шахматы» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Педагогические задачи, стоящие перед игрой в шахматы, довольно широки и разнообразны:

1. Образовательная – расширяет кругозор, пополняет знания, активизирует мыслительную деятельность дошкольника, учит ориентироваться на плоскости, тренирует логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т.п.;
2. Воспитательная – вырабатывает у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер;
3. Эстетическая – играя, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляют ему истинное удовольствие, а умение находить в обыкновенном необыкновенное

обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое наслаждение, заставляет восхищаться удивительной игрой.

Категория детей, занимающаяся шахматами – это старшие и подготовительные группы детей дошкольного возраста.

Непосредственно образовательная деятельность по игре в шахматы проводится 2 раза в неделю во вторую половину дня.

Продолжительность - 30 минут.

Сроки реализации программы: 2 года.

Учебный план охватывает 5 блоков: шахматная доска, шахматные фигуры, начальная расстановка фигур, ходы и взятие фигур, тактические приемы. Каждый блок рассчитан на определенное количество занятий и часов.

Реализация программы «Шахматная азбука» требует наличия следующего оборудования:

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур;
- настольные шахматы разных видов;
- шахматные столы;
- шахматные часы;
- уголок «Шахматы» в старшей и подготовительной группах.

Содержание программы

Программой предусматривается 30 шахматных занятия (одно занятие в неделю) для подготовительной группы. Учебный курс включает в себя 6 тем.

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с

углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей.

К концу курса дети должны 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 каждой фигуры.

К концу курса дети должны 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; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

Тематическое планирование

Тема: «Знакомство с шахматной доской». Программное содержание:

дать детям представление о шахматной доске, как игровом поле для шахмат, дать детям краткую историческую справку о возникновении шахматной игры, фигурах, вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды «Два брата» с показом иллюстраций. Гости занятия – Чёрная и Белая клеточки.

Основная часть. Объяснение воспитателя по теме. Упражнения:

«Расположи шахматную доску правильно», «Разложи шахматные поля». 3 часть: Загадывание шахматных загадок. Подарок детям - Шахматная тетрадь.

Задания в тетради: «Раскрась клеточки как на шахматной доске».

Тема: «В гостях у Горизонталика и Вертикалика». Программное содержание: Познакомить детей с линиями на шахматной доске, поупражнять их в быстром, правильном нахождении вертикалей и горизонталей, вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Знакомство с героями занятия Горизонталиком и Вертикаликом. Основная часть. Объяснение воспитателем нового материала. Упражнения: «Проведи пальцем по названной линии», «Поставь поле правильно». 3 часть: закрепление пройденного материала в шахматных загадках. Задания в тетради: «Исправь ошибки».

Тема: «Диагональ». Программное содержание: Учить детей видеть диагональ на шахматной доске, не путать её с другими линиями. Вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Игры с Горизонталиком и Вертикаликом.

«Кто быстрее составит горизонталь?» и т.п. 2. Основная часть. Объяснение воспитателем нового материала. Упражнения: «Найди самую короткую и длинную диагональ», «Какого цвета самая длинная диагональ», «Найди центр

шахматной доски». 3 часть: закрепление пройденного материала в шахматных

загадках. Задания в тетради: «Исправь ошибки».

Тема: «Знакомство с шахматными фигурами. Пешка». Программное

содержание: Познакомить детей с шахматными фигурами. Сформировать у

детей понятие о пешке, способах её передвижения. Вызвать у детей интерес к

шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказ воспитателя о шахматных фигурах.

Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». 2. Основная часть:

разучивание рифмовки о пешке, способах её хода. Упражнения: «Поставь пешку на её поле», «Покажи способы хода пешки», «По каким клетка может ходить пешка». 3 часть: чтение стихотворения Г. Мишина «Поход маленькой

пешки» с показом иллюстраций или диафильма.

Тема: «Бесхитростная фигура – ЛАДЬЯ». Программное содержание:

Дать представление о новой фигуре, способах действий и её ценности.

Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о ладье. 2. Основная часть: разучивание рифмовки о ладье, способах её хода.

Упражнения: «Поставь ладью на её поле», «Покажи способы хода ладьи»,

«По каким клетка может ходить ладья». 3 часть: Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы пешки и ладьи».

Тема: «Могучая фигура ФЕРЗЬ». Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о ферзе, почему она так называется. 2. Основная часть: разучивание рифмовки о ферзе, способах его хода. Упражнения: «Поставь ферзя на его поле», «Покажи способы хода ферзя», «По каким клетка может ходить ферзь». 3 часть:

Игры:

«Колобок», «Запретная фигура», «Большая и маленькая, сильная и слабая». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы пешки, ладьи, ферзя».

Тема: «Прыг, скок и вбок». Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о фигуре – конь.

2. Основная часть: разучивание рифмовки о коне, способах его хода.

Упражнения: «Поставь коней правильно», «Покажи способы хода коня», «По

каким клеткам может ходить конь». 3 часть: Игры: «Репка», «Теремок»,

«Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы названных

фигур», «Отгадай шахматные загадки».

Тема: «Король жаждет боя». Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о короле как о

самой главной фигуре в шахматах. 2. Основная часть: разучивание рифмовки

о короле, способах его хода, значимости в шахматах. Упражнения: «Поставь короля на её поле», «Покажи способы хода короля», «По каким клеткам может ходить король». 3 часть: Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек».

Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы шахматных фигур, «Нарисуй стрелками способы передвижения короля».

Тема: «Ворота Каиссии». Программное содержание: Закрепить представления детей о расположении чёрных и белых фигур на доске. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о богине шахмат

– Каиссии. Показ иллюстраций. 2. Основная часть: Упражнения: «Расстановка

шахматных фигур в начальном положении игры», «Кто быстрее и правильнее». 3 часть: игры: «Мешочек», «Да - нет», «Мяч».

Тема: «Шах – что это?». Программное содержание: Сформировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха». Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Отгадывание шахматных загадок. 2. Основная

часть: Объяснение нового материала. Упражнения: «Расстановка шахматных

фигур в положение шаха», «Сумей объявить шах, открытый шах, двойной шах». 3 часть игры: «Лабиринт», «Прячется ли шах в словах».

Тема: «Шах – что это?». Программное содержание: Продолжать формировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха» разными способами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Отгадывание шахматных загадок. 2. Основная часть: Повторение материала о шахе. Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в положение шаха», «Сумей объявить шах, открытый шах, двойной шах». 3 часть: игры: «Лабиринт», «Прячется ли шах в словах», «Сумей вывести фигуры из-под шаха».

Тема: «Мат и пат». Программное содержание: Дать детям определение «мат» и «пат». Научить детей ставить мат на малоклеточной доске. Вызвать у

детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Повторение пройденного материала в загадках и заданиях. 2. Основная часть: дать определение «Мат», «Пат».

Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в позициях мата и пата». 3 часть: отгадывание шахматных загадок, заучивание рифмовки о мате и пате, задания в тетради.

Тема: «Мат и пат». Программное содержание: Продолжать формировать у детей понятие «мат» и «пат». Продолжать учить детей ставить мат на малоклеточной доске. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей. Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Повторение пройденного материала в загадках и заданиях. 2. Основная часть: закрепить понятие о «Мате» и «Пате».

Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в позициях мата и пата». 3 часть: отгадывание шахматных загадок, заучивание рифмовки о мате и пате, задания в тетради.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Чтение детям И. Сухин «Шахматная сказка». Основная часть. Знакомство детей с правилами поведения в шахматах. Упражнения: «Выбери правильный ответ». 3 часть: Отгадывание шахматных загадок. Рисование на тему: «Я в шахматной стране».

Тема: «Шахматный КВН». Программное содержание: Закрепить полученные знания о шахматах, вызвать интерес и желание играть в шахматы.

Расширить кругозор детей, воспитывать интерес к играм соревновательного

характера.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Представление жюри: методист, родители. Деление на команды. Основная часть: игры: «Расставь фигуры», «Выведи короля из-под шаха» и т.п. Игры с бегом. Конкурс капитанов: «Выбери правильный ответ». 3 часть: Подведение итогов. Награждение победителей.

Календарно-тематическое планирование 1 год обучения

Неделя №	№ занятия	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1	1	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
	2	Шахматная доска.	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	Чтение-инсценировка, дидактическая игра «Да нет»
2	3	Шахматная доска Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством, Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «горизонталь», «вертикаль»,	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседка». И.Г. Сухина.

	4	Шахматная доска.	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина Дидактическое задание "Диагональ".
3.	5	Шахматная доска. «Шахматная эстафета».	Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
	6	Шахматные фигуры	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Чтение сказки «Чудесные фигуры» Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?"
4.	7.	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
	8.	Слон.	Формировать представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",
5.	9.	Слон.	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических навыков	Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший

				путь".
	10.	Слон.	Отрабатывать практические навыками. Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	Практические навыки.
6.	11.	Ладья.	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание.	Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
	12.	Ладья.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
7.	13.	Ладья против слона.	отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику	Дидактические задания "Перехитри часовых", , "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона,
	14.	Ладья.	Отрабатывать практические навыками	Практические упражнения. Загадки из тетрадки.

8.	15.	Ферзь.	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые» "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
	16.	Ферзь против ладьи и слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
9.	17.	Конь.	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию	Рассказать и показать сложность ходов коня Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
	18.	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию в которой конь ставить «вилку».	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Д/и «Секретная фигура
10	19.	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику	Д/и «Волшебный мешочек» Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита

			рук.	контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
	20.	Пешка «Ни шагу назад!»	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка" Рассказ о пешке. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Д/и «Волшебный мешочек»
11.	21.	Пешка.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля"
	22.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры: "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух). "Ограничение подвижности".
12.	23.	Праздник пешки.	Закрепить знания о том как ходит пешка, что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким	Соревнования.

			линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	
	24.	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь".
13	25.	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".
	26.	Турнир на чемпиона	Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	Практические навыки.
14.	27.	Объяснить детям правила для играющих: «Тронул-ходи», «Ход сделан-обратно не вернёшь».	Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику.	Беседа, показ, практическое упражнение.
	28.	Шах.	Формировать	Шах ферзем, ладьей,

			представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
15	29.	Шах.	Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
	30.	Шах и мат.	Формировать представления о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар).	Практические упражнения.
16.	31.	Мат.	Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	Чтение сказки "До свидания, Шахматная страна" Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
	32.	Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат» Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
17	33.	Ничья.	Формировать	Чтение сказки "Мат и

			представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	пат", Рассказ о позициях «мат» и «пат» Вариантах ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
	34.	Ничья.	Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». Практические упражнения.
18.	35.	Игра в парах.	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практические упражнения.
	36.	Рокировка.	Познакомить с понятием «Рокировка» Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
19.	37.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». «Куда идёт король»-чтение сказки И. Сухина.
	38.	Провести турнир на лучшего игрока.	Закрепить знания почему слонов надо быстрее выводить в центр. Развивать сообразительность, находчивость.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
20.	39.	Тренировочная шахматная партия.	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами	Практические навыки. Загадки из тетрадки.

			шахматной игры. Воспитание морально – волевых качеств ребят.	
	40.	Шахматная нотация	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.	Практические навыки, рассматривание иллюстраций.
21.	41.	Шахматная нотация.	Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв.(А,В,С,D,E,F,G,H).	Практические навыки.
	42.	Эстафета.	Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию называя вслух поля на которые они ставятся.	
22.	43.	Практические навыки: мат белыми в один ход	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
	44.	Практические навыки: лучший ход белых.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки
23.	45.	Практические навыки: лучший	Учить элементарным	Загадки из тетрадки.

		ход чёрных.	основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	
	46.	Практические навыки: «Грозный ферзь» побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
24.	47.	Шахматная партия	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода"
	48.	Шахматная партия.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
25.	49-50	Шахматная партия	Закреплять представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
26.	51.	Шахматный праздник.	Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление. Внимание, умение отгадывать загадки	

			про шахматные фигуры. Знакомство детей с историей возникновения шахмат, интересными фактами из жизни шахматистов.	
	52.	Первые ходы.	Упражнять в планировании и продумывании первых ходов, отмечая. Что очень многое зависит от первых шагов на игровом поле.	Игры в парах.
27.	53.	«КВН».	Закреплять знания игры в шахматы.	Соревнование.
	54.	До свидания шахматная страна.	Закреплять пройденный материал. Вспомнить как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка.	Игра.
28.	55.	Мониторинг.		
	56.	Мониторинг.		

Календарно-тематическое планирование 2 год обучения

Неделя №	№ занятия	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1	1	Повторение. Поле. Горизонталь. Вертикаль.	Повторить понятия поля, горизонтали, вертикали, диагонали и центра шахматной доски.	Дидактическое задание «Диагональ». Схематическое изображение доски. «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
	2	Повторение. Ходы фигур. Взятие.	Вспомнить начальную расстановку фигур перед шахматной партией, ходы фигур. Упражняться во взятии фигур.	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет"
2	3	Повторение. Шах.	Закрепить представление о позиции «шах». Развивать логического мышления	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

			<p>умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей. Активизировать словарь.</p>	<p>Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".</p>
	4	Повторение. Шах.	<p>Закрепить представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.</p>	<p>Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".</p>
3.	5	Повторение. Мат.	<p>Закрепить представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.</p>	<p>Показ, объяснение: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактические задания "Мат или не мат", "Дай мат в один ход»</p>
	6	Повторение. Пат.	<p>Закрепление представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.</p>	<p>Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".</p>
4.	7.	Повторение. Начальное положение.	<p>Игра пешками, слоном, ладьей, ферзем, королем. Правило «Короля не бьют».</p>	<p>Практические навыки.</p>
	8.	Практические навыки.	<p>Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально – волевых качеств ребят.</p>	<p>Практические навыки. Загадки из тетрадки.</p>
5.	9.	Мероприятие «Шахматная викторина».	<p>Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое</p>	

			мышление, внимание, умение отгадывать загадки про шахматные фигуры.	
	10.	Рокировка.	Напомнить детям о понятии «Рокировка». Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
6.	11.	Рокировка.	Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	«Загадки из тетрадки». «Куда идёт король»- чтение сказки И. Сухина.
	12.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Длинная и короткая рокировка. Дидактическое задание "Рокировка".
7.	13.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	Дидактическое задание "Рокировка".
	14.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие по теме рокировка.
8.	15.	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые» "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".
	16.	Конь.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать	Д/и «Волшебный мешочек» Дидактические задания "Перехитри

			воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	часовых"; "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру".
9.	17.	Конь.	Отрабатывать практические навыки. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
	18.	Конь. «Вилка»	Закрепить знания о фигуре «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию в которой конь ставить «вилку».	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Д/и «Секретная фигура
10	19.	Конь.	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие по теме конь.
	20.	Король. Мат. Пат.	Вспомнить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Дидактическая игра «Шах или не шах». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода».
11.	21.	Король. «Вечный шах».	Закрепить представления о «вечном шахе». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.	Показ, объяснение.
	22.	Король.	Отрабатывать практические навыки. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Дидактическая игра «Шах или не шах». Дидактические задания «Поставь

				мат в один ход», «Поставь мат в два хода». Загадки из тетрадки.
12.	23.	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".
	24.	Король.	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие по теме король.
13	25.	Дебют. Три правила дебюта.	Познакомить с понятием «Дебют» Три правила дебюта. Разобрать «плохие» дебюты и «хорошие». Развивать творческое мышление, интеллект, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения.	Объяснение, показ нового материала. Дидактическое задание «Спёртый мат».
	26.	Дебют.	Отрабатывать практические навыки. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать	Дидактическое задание «Спёртый мат», разбор ловушек и готовых партий.
14.	27.	Мат ферзем.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.
	28.	Мат ферзем.	Отрабатывать практические навыки. Развивать логику мышления и смекалку,	Итоговое практическое занятие по теме мат ферзем.

			ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Дидактическая игра «Мат или не мат».
15	29.	Линейный мат.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Показ, объяснение нового материала.
	30.	Линейный мат.	Отрабатывать практические навыки. Развивать логику мышления и смекалку.	Итоговое практическое занятие по теме линейный мат.
16.	31.	Мат двумя слонами.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.
	32.	Мат двумя слонами.	Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Итоговое практическое занятие по мат двумя слонами.
17	33.	Правило «Взятие на проходе»	Познакомить с правилом «взятие на проходе», развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.	Показ, объяснение, разбор готовых игровых ситуаций. Дидактические задания "Двойной удар", "Взятие".
	34.	Правила квадрата.	Закрепить представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Чтение дидактической сказки «Волшебный квадрат». Дидактические задания "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".
18.	35.	Пешечный эндшпиль.	Познакомить с понятиями пешечный эндшпиль и	Показ, объяснение. Разбор готовых

		«Ключевые поля».	ключевые поля.	диаграмм и решение новых.
	36.	Пешечный эндшпиль. «Ключевые поля».	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие по теме пешечный эндшпиль.
19.	37.	Комбинации.	Познакомить с понятием комбинации. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность.	Чтение дидактической сказки «Волшебный мир комбинаций». Разбор готовых комбинаций.
	38.	Комбинации.	Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность.	Разбор готовых комбинаций.
20.	39.	Комбинации.	Отрабатывать практические навыки. Развивать логику и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Практическое занятие. Игра.
	40.	Типичные комбинации.	Познакомить с типичными комбинациями. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.	Показ, объяснение нового материала.
21.	41.	Типичные комбинации.	Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Итоговое практическое занятие по теме типичные комбинации.
	42.	Матовые комбинации.	Познакомить с комбинациями, приводящими к мату. Мат в один ход.	Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход».
22.	43.	Матовые комбинации.	Развивать логическое мышление, внимание.	Разбор известных матовых комбинаций. Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход».
	44.	Матовые комбинации.	Отрабатывать практические навыки. Воспитывать усидчивость	Практическое занятие. Игра.

23.	45.	Этюды.	Познакомить с понятие этюд. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	Чтение дидактической сказки «Реши этюд, отгадай задачу - сыщешь удачу». Дидактическое задание «Реши этюд».
	46.	Этюды.	Решение этюдов. Развивать логическое мышление, внимание.	Дидактическое задание «Реши этюд».
24.	47.	Этюды.	Решение этюдов. Развивать логическое мышление, внимание.	Дидактическое задание «Реши этюд».
	48.	Этюды.	Отрабатывать практические навыки. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
25.	49-50	Шахматные турниры «Игровая практика»	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
26.	51.	Шахматные турниры «Игровая практика»	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
	52.	Шахматные турниры «Игровая практика»	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
27.	53.	Мониторинг.		
	54.	Мониторинг.		
28.	55.	До свидания, шахматная страна!	Закреплять пройденный материал. Вспомнить как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка.	Игра.
	56.	Мероприятие «В	Закреплять знания игры в	Праздник.

		гостях у шахматного короля».	шахматы.	
--	--	------------------------------	----------	--

Методика обследования уровня развития умений и навыков детей

Критерии уровней развития детей

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. Путаёт название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путаёт понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путаётся 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.

Ф.и.р ребёнка	знать				уметь				
	Знает шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль	Название шахматных фигур и их отличия	Правила хода, взятия каждой фигурой	Ориентировка на шахматной доске.	Игра каждой фигурой	Правильно располагать шахматную доску	Правильно располагать фигуры	Умение перемещать фигуры	Решать простые шахматные задачи

Требования к уровню подготовки воспитанников

Должны знать:

- Шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- Название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- Правила хода, взятие каждой фигуры.

Должны уметь:

- Ориентироваться на шахматной доске;
- Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;
- Правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- Правильно располагать фигуры перед игрой;
- Умение перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- Решать простые шахматные задачи.

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

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры.

Список литературы

1. Костенюк, А.К. Как научить шахматам [текст]/ А.К. Костенюк, Н.П. Костенюк. – М.: «Russian chess house», 2008;
2. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006;
3. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
4. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;
5. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
6. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны [текст]: учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной школы / И. Г. Сухин – Обнинск Духовное возрождение, 1998;
7. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999;

Интернет-ресурсы

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
3. Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
4. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.