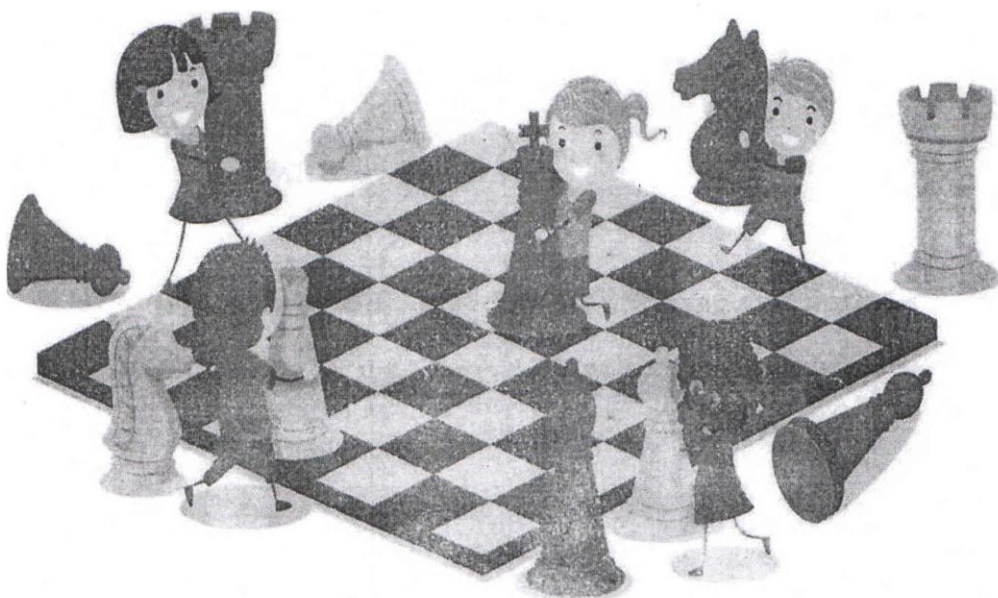




Утверждаю
Заведующий МБДОУ
«Детский сад №289»
Н.Ю.Кислова

**Программа дополнительной образовательной услуги
по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного
возраста**



Оглавление

1. Паспорт программы	4
2. Пояснительная записка	7
2.1	
.Организационно-методическое обеспечение программы	9
3. Содержание программы	11
3.1 .Календарно-тематическое планирование	12
4. Диагностика.....	
5. Список литературы	17

1. Паспорт программы

1.Наименование дополнительной образовательной услуги	Программа дополнительной образовательной услуги по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного возраста
2. Основание для разработки программы	<ul style="list-style-type: none"> ■ Закон РФ «Об образовании» от 29.12.2012 № 273 -ФЗ (ред. От 23.07. 2013); ■ Приказ Министерства образования и науки РФ от 30.08.2013 №1014 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам образовательным программам дошкольного образования»; ■ Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»; ■ Закон РФ от 07.05.1992г. №2300-1 «О защите прав потребителей»; ■ СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций».
3. Заказчик программы	Родительская общественность; Коллектив МБДОУ «Детский сад №289»
4. Организация исполнитель программы	Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«.	«Детский сад №289 комбинированного вида» Приволжского района г.Казани (МБДОУ «Детский сад №289»)
5. Целевая группа	Дети старшего дошкольного возраста 5-7 лет
6. Составители программы	
7. Цель программы	Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы; развитие специальных способностей ребенка, развитие ключевых компетенций посредством игры в шахматы.
8. Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> > Расширить кругозор, пополнить знания, активизировать мыслительную деятельность дошкольника; > Учить ориентироваться на плоскости, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т.п.; > Выработать у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер; > Окунуть детей в мир сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, заинтересовать красотой и изяществом отдельных ходов, шахматных комбинаций; > Научить находить в обыкновенном - необыкновенное, получать эстетическое наслаждение, восхищаться удивительной игрой. Обогащать детскую фантазию; > Помочь детям стать сильными духом, преодолеть себя, достичь вершин мастерства; > Воспитывать лидерство, стремление стать первым, завоевать высшие награды и титулы; > Развивать организованность, гармоничное физическое и интеллектуальное развитие через длительные тренировки для поддержания формы, самообладания и эмоциональной устойчивости; > Осуществлять всестороннее физическое развитие воспитанников.
9. Ожидаемые результаты	<p>По итогам освоения программы дети будут:</p> <ul style="list-style-type: none"> > иметь представление о шахматной доске,

	<p>ориентироваться на ней;</p> <ul style="list-style-type: none"> > 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; > активно общаться со сверстниками; > отвечать на вопрос воспитателя; > вступать в речевые контакты со взрослыми и сверстниками по разным поводам; > договариваться о совместной игре.
<p>10.Срок реализации программы</p>	<p>1 год</p>

Пояснительная записка

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывает целеустремленность, терпение и характер.

Доказано что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник - выдержанней, зазнайка - самокритичней.

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.

Цель программы: Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы; развитие специальных способностей ребенка, развитие ключевых компетенций посредством игры в шахматы.

Принципы построения программы:

- > Игровой характер занятий и упражнений;
- > Использование разных видов упражнений;
- > Соблюдение последовательности и систематичности в подборе материала и организации занятий;
- > Осуществление связи с родителями.

2.1. Организационно - методическое обеспечение программы

Образовательная услуга по шахматам организована на базе МБДОУ «Детский сад №289» в целях:

- расширения спектра образовательных услуг;
- всестороннего удовлетворения образовательных потребностей, запросов родителей воспитанников.

Форма проведения занятий

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

- беседа с объяснением материала и показом позиций на доске;
- игра; дидактические игры, занимательные задания;
- тренировочные игры;
- турниры.

Методы проведения занятий'

- словесный: рассказ, беседа, объяснение;
- наглядный: иллюстрация примерами, демонстрация позиций на доске; на интерактивной

доске;

- практический: упражнение, тренинг, решение шахматных концовок, задач, этюдов, соревнования, работа над ошибками.

Учебный план

№	Дети старшего дошкольного возраста	Продолжительность занятия	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц	Количество занятий в год (сентябрь - май)
1	Дополнительная образовательная услуга «Шахматы»	25-30 минут	1	4	Май: 3 неделя - мониторинг;

Содержание программы

Календарно-тематическое планирование

Знания и умения к концу учебного года.

Обучающиеся должны знать:

- шахматные термины: поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги и др ..
- правильное название шахматных фигур и их ходы.
- название и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита.
- что такое шах, мат, пат.
- способы защиты от шаха
- правила разыгрывание дебюта
- правило квадрата и ключевых полей
- некоторые исторические сведения об истории возникновения и развития шахмат.
- что такое «мельница» • сравнительную ценность фигур.

К концу обучения дети должны уметь:

- хорошо ориентироваться на шахматной доске
- правильно делать рокировку
- играть фигурами без нарушения правил
- читать и записывать шахматную нотацию
- видеть тактические удары
- разыгрывать несколько дебютов
- решать простейшие задачи на мат и пат в 1 - 2 хода
- провести пешку на поле превращения
- взаимодействовать фигурами в игре
- рассчитывать варианты в уме
- планировать свои действия

Исторические сведения о возникновении и развитии шахматной игры рекомендую взять из книги: «Шахматы для детей и родителей» В. Костров, Д. Давлетов. (ч. 1, СПб, 2001 г.)

Распределение учебного материала

При обучении игре в шахматы рекомендуется параллельно в группе использовать в работе с детьми интеллектуальную игру А.З.Зака: «Как гусеница и муравей в гости ходили!»

Занятие 1. Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска,

фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол. *Шахматная нотация:* адреса фигур.

Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с ...), «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты на старте» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.)

Дома: игра в «Крестики-нолики», повторить цифры и буквы на шахматной доске.

Занятие 2. Начальная позиция. «Адреса» фигур, правила хода; пешка (без правила превращения и взятия на проходе), ладья, слон, ферзь, король.

Игра: «Почтальоны разные фигуры разносят «письма» по адресам, где буква - название улицы, а цифра - «номер дома»)

Дома: игра «Морской бой», повторение названий: горизонталь, вертикаль, диагональ. Написание букв. Начертить в блокноте шахматную доску.

Занятие 3. На занятие дети приходят с блокнотами в крупную клетку, где начерчен квадрат 8x8 см. И обозначены буквы и цифры, как на шахматной доске.

Шахматная нотация: Игра «Кто быстрее?». Преподаватель записывает на доске шахматные поля, дети находят их у себя в блокноте и обозначают буквой и цифрой. Повторение правил хода ладьи, слона, ферзя, короля и пешки (кроме правила превращения и взятия на проходе).

Игра: «Путешествие» (разные фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шахматное поле: страну).

Дома: обозначить в блокноте все поля буквами и цифрами, повторить буквы и изучение правила хода фигур. Игра «Морской бой».

Занятие 4. Ладья и слон. Ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары.

Игра: «Огонь». (Отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья и слон с середины поля, с угла и края. Определить, кто сильнее в бою.)

Игра: «Соберем урожай», (Расставить на доске пешки-овощи и постараться съесть их «собрать» ладьей и слоном, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку. Можно провести на разных досках с элементом соревнования.)

Дома: попытаться белопольным слоном уничтожить пешку, стоящую на черном поле и наоборот. Расставить на поля одного цвета слона и ладью (любые поля). Определить, сколькими способами может ладья побить слона и наоборот.

Занятие 5. Король и ферзь. Ходы, взятия, удары, сила, первое понятие «шах».

Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу)

Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто больше шахов поставит королю за один ход).

Игра: «Гости». (Белый и черный ферзь ходят в гости друг к другу.

Варианты.) Правило двух королей (нельзя подходить близко).

Дома: потренироваться делать шах королю ферзем. Игра «Собери урожай» с королем (съесть королем все пешки на доске, стараясь не попадать под шах).

Занятие 6. Конь. Ходы, взятие, сила, удары. Нарисовать в блокноте букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь, определить силу, напомнив, что он еще может перепрыгивать через фигуры).

Игра «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы). Можно с элементом соревнования на двух досках.

Игра «Гости» (путешествие конями с поля в! на д8 и с а2 на п7).

Дома: нарисовать букву Г в разных положениях. Определить силу коня в углу и с краю доски. Поиграть в «Гости».

Занятие 7. Конь. Закрепление. Понятие «Вилка».

Игра «Соберем урожай» (съесть конем все пешки, можно с элементами соревнования).

Нападение конем на две фигуры - вилка (варианты с шахом и без шаха) - показ. Затем дети придумывают вилки сами.

Игра «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле.

Дома: посоревнуйтесь с детьми в скачках конем. В блокноте начертите квадрат 5x5 и ходом коня обойдите как можно больше клеток, останавливаясь в каждой не более раза. Кто больше займет клеток, тот победит.

Занятие 8. Пешка. Ходы, взятия, правило превращения, сила (без правила взятия на проходе)

Игра «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка)

Игра «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь)

Игра «Война пешею» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника). *Дома:* игра «Соберем урожай» (разные варианты), "Война пешею".

Занятие 9. Шах и мат. Примеры. Способы защиты от шаха. Поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля фигурой противника. Объяснить, что такой «обстрел» называется

нападение, а нападение называется «шах». Объяснить, как должен поступать король при шахе:

- Побить фигуру противника другой фигурой или королем.
- Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой)
- Уйти из-под шаха на другое поле.

Продемонстрировать на доске варианты а, б, в.

Продемонстрировать несколько вариантов матов (можно линейных, с помощью пешек, ферзя и др.), предложить спасти короля от этого «шаха». Сделать вывод, что «мат» - это шах, то которого нет защиты и конец шахматной игры. «Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского). Шах обозначается знаком «+», мат - «х», *Дома:* игра «кто объявит больше шахов королю?» (варианты шахов разными фигурами).

Игра «Поставь защиту». Поупражнять детей в умении правильно защищать короля - закрыть со стороны нападения. Обратит внимание, что от коня защиты нет.

Занятие 10. Рокировка. Закрепление понятий «шах» и «мат».

Сказать, что т.к. король самая главная фигура и его надо защищать, для него придумали специальный ход, который называется рокировка. В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальную позицию короля и две ладьи. Показать, как делать рокировку в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о. Потренировать в выполнении рокировки без других фигур.

Правила, когда рокировку делать нельзя:

1. если король уже ходил.
2. если ладья уже ходила.
3. если между королем и ладьей есть другие фигуры.
4. если королю шах.
5. если после рокировки попадает под шах.
6. если во время перемещения король переходит через поле «обстрелянное» другой фигурой (битое поле).

Показать все варианты.

Игра: «Кто первый?» (из 2-3 предложенных позиций найти где мат).

Дома: повторить, все случаи, когда нельзя делать рокировку.

Предложить детям придумать несколько вариантов, когда рокировку делать можно, а когда - нельзя.

Занятие 11. Начало шахматной партии (дебют). Развитие фигур (8 - 10 ходов).

Показать несколько вариантов начала партий. Игры в парах. Цель - развитие фигур (8 - 10 ходов).

Оценка с позиции трех главных правил дебюта (занять центр, развить все легкие фигуры, сделать рокировку).

Дома: проиграть варианты испанской партии, итальянской, защиту Филидора (по возможности) или просто потренироваться развивать фигуры.

Занятие 12. Основные законы дебюта. Детский мат. Мат Легалья. Нападение на поле f7 и f2 .

Выполнить правила дебюта (занять центр, развить легкие фигуры, сделать рокировку, дополнить эти правила: лучше не выводить ферзя в начале партии, не ходить несколько раз одной и той же фигурой, не заниматься охотой на пешек). Показать варианты нападения на поле f7 - f2 (мат на втором, четвертом, седьмом ходах) и защиту от него. Показать мат Легалья (конем).

Игра: в парах с целью поставить мат в начале партии.

Дома: потренироваться в постановке мата в дебюте, в умении поставить защиту.

Занятие 13. Относительная ценность фигур. Размен.

Выполнить игру «огонь» (сколько полей «обстреливает» каждая фигура). Рассказать детям о приблизительной стоимости фигур, приняв за единицу измерения одну пешку (пешка - одна единица, конь и слон три единицы, причем слон в конце партии сильнее коня, а конь сильнее в начале, ладья (тяжелая фигура) - пять единиц, ферзь (тяжелая фигура) - девять единиц, король бесценен). Решение примеров на нахождение эквивалента в боевых единицах другими фигурами ($C = 3П$, $Л = C + 2П = 5П$, $Ф = 2C + К = 9П = 3Л + C + П$ и др.). Шахматные задачи на определение выгоды размена.

Игра: «кто внимательнее?». Показать несколько «ловушек», в которые можно попасть, если соблазниться «приманкой» противника.

Дома: сравнить силу 2 коней и 2 слонов в конце игры. Игра на «объединение» (за 10 - 15 ходов съесть большее количество фигур).

Занятие 14. Мат и пат. Решение задач в один ход на мат и пат. Показать детям 2 позиции в конце игры. Предложить их оценить, определить, где мат, рассказать, что во 2 позиции получилась ничья, которая называется пат. Показать несколько позиций и рассказать, как получился пат.

Определить, кому выгоден пат, а кому - нет. Сказать детям об осторожности в конце игры, что бы «не загнать» короля противника под пат.

Игры в парах. Эндшпиль (поставить мат за один - три хода).

Дома: решение задач на пат и мат (отгадать, что королю : мат или пат), предложить детям придумать несколько вариантов, когда королю - пат; дать детям возможность поохотиться за вашим «голым» королем, ферзем и ладьями, стараясь поставить мат.

Занятие 15. Мат двумя ладьями (линейный мат, варианты). Повторение шахматной нотации. Сказать детям, что сегодня королю придется побегать, т.к. мы будем учиться делать мат двумя ладьями, который называется линейным, т.к. получается на одинаковых линиях доски - горизонталях или вертикалях. Поставить короля на одну из центральных клеток доски (d4, d5, e4, e5). Предложить определить (посчитать клетки) к какой крайней вертикали или горизонтали король находится ближе всего. Показать, как поставить мат, отрезая королю путь одной ладьей, а другой - нападая (по горизонтали и по вертикали). Напомнить, что бы ладьи не подходили близко к королю, что бы он их не съел. Упражнения в постановке мата двумя ладьями (со всей подгруппой, аргументируя предложения хода). Тренировка в парах (дети по очереди играют королем и ладьями, педагог наблюдает, как дети научились ставить линейный мат). Спросить какая фигура может заменить одну и ладей (ферзь). Записать в блокноте обозначения - символа для записи шахматной нотации. *Дома:* поупражняться в постановке линейного мата с записью в блокноте.

Занятие 16. Мат ферзем. Повторение понятия «пат». Сказать детям, что сегодня королем опять придется побегать, т.к. мы будем учиться ставить мат с помощью ферзя. Помнить, что такой мат получается в углу или на крайней вертикали или горизонтали, и что ферзь должен оттеснять короля, отставая от него на «ход коня». При этом в углу немного отступит, чтобы не получился «пат», пока свой король идет на помощь ферзю. Показать варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат. Игра детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты).

Педагог следит, как дети усвоили материал занятия, и помогает затрудняющимся детям). За постановку мата дети получают одно очко, за пат - 0. Подсчитать очки и похвалить победителя.

Дома: поупражняться в постановке мата ферзем с записью в блокноте. Повторить постановку линейного мата.

Занятие 17. Мат ладьей. Понятие «оппозиция». Сказать детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция». Объяснить, что оппозиция это такое положение королей, когда они стоят друг против друга по вертикали или диагонали, при этом они стоят на клетках одного цвета. Если короли стоят через одну клетку, то оппозиция называется ближней. С помощью оппозиции короли борются друг с другом.

Упражнение в постановки королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали.

Показать, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля:

заставлять короля противника вставать в ближнюю оппозицию и в это время делать шах ладьей, своим королем стараться вставать на ход коня, подгонять короля к краю доски.

Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем. Проверить усвоение материала.

Дома: повторить понятие «оппозиция», поупражняться в постановке мата ладьей и королем.

Занятие 18. Решение задач на линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. (постараться выяснить усвоение материала каждым ребенком). Совместное обсуждение четырех вариантов; линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. Решение задач в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает.

Соревнование с подсчетом очков (одно очко за придуманную самим ребенком задачу и одно очко за решение кратчайшим способом, 1 \2 очка за задачу, придуманную с помощью педагога 1 \2 очка за нерациональное решение; 0 очков, если задачу придумает за ребенка педагог и 0 очков, если задача не решена). Впервые определяется победитель.

Дома: тренировка в придумывании и решении задач по теме. Записать варианты в блокнот.

Занятие 19. Проверка домашнего задания по теме 18. Проигрывание лучших вариантов.

Шахматные игры на объединение. Правило взятия на проходе. Совместное решение лучших вариантов придуманных дома задач. Сказать детям, что у нас сегодня будет соревнование на «объединение» (цель: съесть большее количество фигур за 10 - 15 ходов). Перед началом соревнования познакомить с правилом взятия на проходе (показать несколько вариантов).

Турнир на «объединение» (за каждую съеденную фигуру - 1 очко + очки за стоимость каждой фигуры (пешка - 1, конь и слон - 3, ладья -5, ферзь - 9)). за 10 - 15 ходов. Определить победителя, наградить шахматным конем (силуэт из картона).

Дома: повторить правило взятия на проходе, посоревноваться с родителями, знакомыми в игре на «объединение». Игра «гости» на закрепление хода коня (переправиться на заданное поле (в гости к другому коню)) самой короткой дорогой.

Занятие 20. Вилка и связка. Двойной шах. Спросить, знают ли дети, что такое «ловушка» ?

сказать, что в шахматной игре тоже можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить, если не знать некоторые тактические приемы, используемые в шахматной игре.

Сказать, что такое вилка, сколько, сколько у нее может быть концов. Показать вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказать о «коварстве» коня.

Показать, как конь может подстроить вилку - шах с потерей ладьи. Рассказать, как можно связать «в игре фигуры противника» и показать разные варианты связок. Показать, как

получается двойной шах. Обратит внимание, что защититься от него с помощью других

фигур нельзя, король спасается сам. Игровые упражнения «Сделай вилку с двумя, тремя, четырьмя зубьями», «Свяжи фигуру», «Поставь двойной шах». *Дома*: закрепить понятие «вилка», «связка», «двойной шах», Записать варианты в шахматный блокнот.

Занятие 21. Защита от связки. Вскрытый шах, спертый мат. Напомнить о необходимости следить за ходами противника, стараться разведать план его действий, своевременно выставлять защиту.

Показать, как по возможности защититься от связки (думать о последствиях каждого хода, не допуская «связывания» фигур, а если фигура уже «связана», постараться тоже совершить равнозначное нападение на фигуры противника) показать защиту от вилки конем и спертый мат (исп. Коня). Объяснить понятие «вскрытый шах». Показать варианты постановки такого шаха. Игровые упражнения со всей подгруппой детей: «Придумай конечный вариант спертого мата», «Покажи варианты мата Легалья», «Расставь фигуры, предложенные педагогом, так, чтобы противнику не удалось сделать вилку», «Придумай позицию, из которой противник получит вскрытый шах», *Дома*: игры с родителями, знакомыми, используя знания, полученные на занятиях 20 и 21.

Занятие 22. Пешки против королей. Правило квадрата.

Расставить 2 позиции: король с пешкой против короля. Сказать, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция опытные шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поле превращения или король противника ее догонит (в результате- ничья). Показать позицию, где пешка побеждает. Познакомить с правилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в квадрат пешки, то пешка не пройдет. Упражнения на прохождение квадрата пешек (сторона квадрата - длина пути пешки до поля превращения). Выложить на доске фишками квадрат каждой пешки. Показать позицию, где побеждает король. Попросить рассчитать в уме, кто побеждает, объяснить и проверить в игре. Показать 2 случая исключения из правила: пешка победит, даже если

король находится в квадрате, если: 1. пешка стоит на начальной позиции (горизонталь 2 или 7), т.к. она может пойти сразу на 2 поля. 2. если король в погоне за пешкой наткнется на препятствие - свою пешку. Потребуется лишний ход, чтобы обойти препятствие или убрать его

(сделать ход этой пешкой) соревнование на расчет вариантов в уме «кто быстрее всех считает».

За каждый правильный расчет - 1 очко. *Дома*: научить родителей находить квадрат пешки и пользоваться правилом квадрата. Потренироваться, кто быстрее считает варианты.

Занятие 23. Пешечные окончания. Расчет вариантов. Сказать, что сегодня на шахматной доске будут сражаться одни пешки. Их цель - добраться до поля превращений (восьмая и первая горизонталь) Показать пример простейшего расчета вариантов, когда пешки стоят на начальной позиции, на соседних вертикалях. Помочь сделать вывод, что в этой позиции проигрывает тот, кто начинает. Упражнение в парах. Рассчитать варианты при двух пешках,

стоящих в начальной позиции на одинаковых вертикалях (с2, d2, и с7, d1О). Сделать вывод. Игровое упражнение «Война пешею» - игра одними пешками с целью добраться до поля превращения. За каждую прошедшую пешку очко. Дс>лш: игра в «Войну пешею» - закрепить умение рассчитывать варианты в уме. Повторение правила квадрата и правила взятия на проходе.

Занятие 24. Король с пешкой против короля. Правило «ключевых полей». Сказать, что сегодня король будет сам помогать своей пешке добираться до поля превращения. Не смотря на то, что чужой король уже находится в квадрате пешки, ей может помочь свой король. Для этого

нужно знать правило «ключевых полей». «Ближние ключевые поля» (БКП) находятся через ряд по ходу движения пешки. Далее следуют «поля шестой горизонтали» (ПШГ). Вокруг поля превращения пешки находятся «решающие ключевые поля» (РКП), король сам идет в наступление, стараясь занять одно из БКП, а затем одно из ПШГ, затем одно из РКП. В нужный момент, когда король противника встает в оппозицию, пешка помогает своему королю и делает промежуточный ход. Проиграть со всей подгруппой варианты прохода пешки, потренироваться, в расчете вариантов. Показать когда правило не действует (для пешек на крайних вертикалях, если чужой король стоит на той же вертикали, что и пешка). Тренировка в парах.

1. задание: определить БКП, ПШГ и РКП.
2. задание: провести пешки на поле превращения.
3. задание: король противника побеждает и делает ничью.

Дома: отметить в блокноте «ключевые поля» для пешек 2Й, 3Й, 4Й горизонтали (7Й, 6Й, 6Й - для черных). Потренироваться проводить пешку с помощью короля, а также наоборот - делать, ничью.

Занятие 25. Мат двумя слонами. Варианты пата.

Сказать, что сегодня воевать с королем противника будут слоны и сам король, т.е. мы будем учиться ставить мат двумя слонами. Объяснить, что, чтобы поставить мат двумя слонами нужно оттеснить одного короля в угол. Мат двумя слонами похож на линейный мат ладьями, только слоны будут вести двойной огонь по диагонали, а король будет им помогать. Показать конечную позицию с матом, сказать, что король, помогающий слонам, должен обязательно встать от угловой клетки на ход коня, иначе мат не получится. Расставить на доске позицию и показать, как ставить мат двумя слонами. Напомнить об осторожности, т.к. можно вместо мата поставить пат.

Показать, как это может случиться. Тренировка в парах: поставить мат двумя слонами из разных

напольных позиций (игры). За каждый мат - 1 очко, а пат - 0, помощь преподавателя 1/2 очка.

Дома: поупражняться в постановке мата двумя слонами. Поиграть в «войну» слонов против пешек (цель - уничтожить всех пешек противника).

Занятие 26. Шахматные игры.

Предложить решить задачу на мат в 1 ход. Сказать, что сегодня мы должны вспомнить все, чему мы учились и применить это в игре. Дети играют партию до постановки мата (если мат поставлен быстро, играют вторую партию, если мат не получается - преподаватель помогает). Обратить внимание, как дети усвоили правила разыгрывания дебюта, кто применяет в игре связки, вилки, как научились действовать пешками, как играют в эндшпиль. На следующем занятии

повторить с детьми приемы, которые дети усвоили плохо. *Дома:* игра в шахматы до мата.

Занятие 27. Повторение приемов шахматной игры.

На основе наблюдения, проведенного за игрой детей на занятии NQ26, проиграть плохо усвоенные детьми приемы шахматной игры. Не шахматная игра на шахматной доске: «овца и волки» (1 белая пешка - овца, 4 черные - волки, стоят на черных клетках как шашки и ходят наискосок на клетку. Волки не могут ходить назад. Цель волков поймать овечку. Цель овцы - пройти сквозь цепь волков до 8й горизонтали). *Дома:* игра в шахматы до мата.

Занятие 28. Проигрывание учебных партий, (можно взять из «шахматный букварь раскраска» - А. Кентлера).

Сказать детям, что, чтобы научиться хорошо играть в шахматы, нужно проиграть партии шахматистов, сыгранные ранее, используя запись партии (шахматную нотацию).

Проиграть несколько партий (варианты мата Легаля, защиту Филидора, ферзевый гамбит, партию с красивой жертвой). По ходу игры задавать детям вопросы: зачем был сделан ход? Как

можно было исправить положение? Всегда ли хорошо польститься на жертву?

Сделать вывод, что во время игры надо быть внимательным, хорошо видеть все шахматное поле, уметь развивать фигуры, точно рассчитывать свою комбинацию и предвидеть комбинации противника, намечать план игры, рассчитывать все возможные способы достижения победы, не

допуская ошибок. *Дома:* проиграть несколько вариантов разыгрывания дебюта.

Проиграть одну - две рабочие партии с разбором. Сыграть целую партию с записью ходов.

Занятие 29. Решение задач на мат в два хода.

Разделить детей на две команды. Каждая команда решает одну и ту же задачу на своей доске.

Кто решит первый - тот получает одно очко. Перед тем, как дети начнут решать задачу, спросить, как они думают, кто в данной позиции победит? Затем дети ставят мат в два хода (4-5 задач).

Если останется время, то команды сами придумают по одной задаче для противника. *Дома:* придумывание задач на постановку мата в 1 - 2 хода. Повторение мата двумя слонами, ферзем, ладьей.

Занятие 30. Мельница. Цугцванг.

Рассказать детям, что во время шахматной партии, встречается комбинация под названием

«мельница» (серия чередующихся шахов при которой можно съесть почти все неприятельские фигуры). Показать комбинацию мельница. Сказать, что встречается такое положение на доске, которое называется «цугцванг» (когда один из соперников вынужден делать единственные, как правило, проигрывающие ходы). Показать позицию, когда один из соперников находится в положении цугцванга.

Повторить понятия «двойной удар», предложить расставить варианты позиций на доске. Если останется время, можно рассказать о наиболее знаменитых гроссмейстерах. *Дома:* шахматные игры до постановки мата.

Занятие 31. Шахматная эстафета.

Разделить детей на две команды, предложить решить занимательные задачки с шахматными фигурами на скорость.

1. проходная решетка,
2. «запри фигуры в ящик» (чтобы они могли сделать как можно меньше ходов),
3. «расставь часовых» (расставить пять ферзей на доске, что бы они контролировали как можно больше полей),
4. «поставь защиту» ,
5. «самый быстрый джигит» (упражнения с конями)
6. «расставь конечную позицию» (мат двумя слонами, линейный мат, мат ладьёй, мат ферзём, мат с помощью пешек).

Эстафета может быть проведена совместно с родителями (команда детей - команда родителей или две команды детей, две - родителей, если родителей мало - сделать смешанные команды из детей и родителей) победившая команда награждается (силуэт шахматного коня на тесемке).

Дома: подготовка к шахматному турниру: повторение правил разыгрывания дебюта, шахматных ловушек, правило квадрата и ключевых полей, постановку мата в эндшпиле.

Занятие 32. Шахматный турнир.

Сказать, что сегодня у нас начинается настоящий шахматный турнир на звание чемпиона детского сада. Нужно быть предельно собранными, и внимательными. Проигравшим не надо сильно расстраиваться, т.к. даже все выдающиеся гроссмейстеры когда-нибудь проигрывали. Из проигрыша нужно извлечь уроки на будущее. Разбить всю группу на 2 подгруппы, приблизительно равные по силам. Затем выигравшие играют друг с другом, а проигравшие с проигравшими и т. д. за мат получают одно очко, ничью - 1/2 очка, поражение 0. Результаты фиксируются в таблице. Затем определяются дети, занявшие 1 место (чемпион детского сада), 2 м, 3 м. Победители награждаются грамотами и призами. Если времени не хватит, провести еще на одном занятии шахматный турнир.

Список литературы

1. В. Костров, Д. Давлетов «Шахматы для детей и родителей» (СПб, 2001 г.), ч. 1.
2. А. Кентлер «Шахматный букварь - раскраска» (СПб, 1998 г. Изд. «Образование - культура»),
3. Г.М. Зенков «Первый шаг» («Пласт», 1993г., Кемеровская область).
4. И.Весела «Шахматный букварь» (Петрозаводск «Кругозор» 1994г.)
5. в.г. Гришин «Малыши играют в шахматы» (Москва «Просвещение» 1991г.)

Показатели результативности реализации программы

«Королевство шахмат»

Критерии оценки:

Высокий уровень - правильно выполняет задание самостоятельно

Средний уровень - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или выполняет самостоятельно, но допускает 1-2 ошибки.

Низкий уровень - выполняет задание не правильно.

Диагностические задания по оценке уровня освоения программы детьми 5-6 лет.

Цели: выявить умение правильно располагать шахматную

доску, шахматные фигуры и пешки на шахматной доске, знание названий шахматных фигур, действий с шахматными фигурами и пешкой.

Задание № 1.

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску.

Задание № 2.

Инструкция:

Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, как их зовут?

Задание № 3.

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол.

Задание № 4. Инструкция:

Посади своих учеников каждого на свое место.

Задание № 5.

Инструкция 1:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 3:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Диагностические задания по оценке уровня освоения программы детьми 6-7 лет.

Цели: выявить знания детей истории шахматной игры, действий с шахматными фигурами и пешкой, умение определять, где на шахматной доске объявлен «шах», «мат» королю, умение разыгрывать шахматные положения, умение ставить шах, мат. Задание № 1.

Инструкция:

Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Задание № 2.

Инструкция 1:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Задание № 3.

Инструкция:

Скажи, что такое «шах». Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «шах».

Задание № 4.

Инструкция:

Скажи, что такое «мат» в шахматах. Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «мат».

Задание № 5.

Инструкция 1:

Определи на шахматной доске - куда должен встать белый слон, чтобы перекрыть ход черной пешке?

Инструкция 2:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому королю?

Инструкция 3:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому ферзю, чтобы напасть на ладью?

Инструкция 4:

Определи на шахматной доске - куда сходить белой ладье, чтобы сделать тупик коню?

Инструкция 5:

Определи на шахматной доске - как черному слону напасть на белую ладью?

Задание № 6.

Инструкция:

Поставь на шахматной доске черному королю «шах» ладьей (слоном, конем, ферзем, пешкой).

Задание № 7.

Инструкция:

Поставь на шахматной доске «мат» черному королю.

Показатели освоения программы первого года обучения:

Высокий уровень: ребенок имеет представление о шахматах. 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. 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». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию.

Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.

Средний уровень: 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». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень: 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», «мат». Ребенок не может вести игру.

Показатели освоения программы второго года обучения:

Высокий уровень: ребенок умеет самостоятельно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; владеет основными тактическими приемами; знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводит элементарные шахматные комбинации; решает простейшие шахматные задачи в 1 -2 хода; разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; путает термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; решает простейшие шахматные задачи в 1 -2 хода; разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры, но в игре допускает ошибки.

Низкий уровень:

ребенок не умеет самостоятельно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; не владеет основными тактическими приемами; не знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; не умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводит элементарные шахматные комбинации; затрудняется в решении простейших шахматных задач в 1 -2 хода; не умеет разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

Учебно — методическое обеспечение

1. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно - белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 4- е изд. - Обнинск: Духовное возрождение, 2012. — 80с., ил.
2. И.Г. Сухин. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 3-е изд. - Обнинск: Духовное возрождение, 2009. - 80с., ил.
3. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно - белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. - Обнинск: Духовное возрождение, 2013. - 32с., ил.
4. И.Весела. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.
5. В. Гончаров. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. - М.: ГЦОЛИФК, 1984.
6. В. Гришин, Е. Ильин. Шахматная азбука. - М.: Детская литература, 1980.
7. В. Князева. Уроки шахмат. - Ташкент: Укитувчи, 1992.
8. И.Г. Сухин. Волшебный шахматный мешочек. - Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
9. И.Г. Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Поматур, 2000.