

Муниципальное казенное учреждение  
дополнительного образования Куртамышского района  
«Дом детства и юношества»

**ПРИНЯТО**

на заседании методического  
совета

от «28» 08 2017 г.

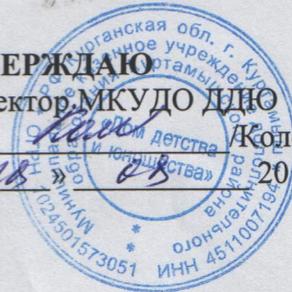
Протокол № 1

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор МКУДО ДДО

Колобова Т.И./

«28» 08 2017 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)  
ПРОГРАММА**

**физкультурно-спортивной направленности  
«Шахматная планета» в ДОУ**

Уровень освоения программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 5-6 лет

Срок реализации программы: 1 год

**Автор-составитель: Рябов Сергей Викторович**  
педагог дополнительного образования

Куртамыш  
2017

Рецензенты:

**Колупаева О.В.**, учитель начальных классов  
МКОУ Куртамышского района «Начальная  
общеобразовательная школа»

**Максимова И.В.**, заместитель директора по УВР  
МКУДО Куртамышского района «Дом детства и  
юношества»

Программа рассмотрена на методическом совете МКУДО Куртамышского района «Дом  
детства и юношества»

Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ г.

Председатель МС \_\_\_\_\_

Программа рассмотрена на методическом совете МКУДО Куртамышского района «Дом детства и  
юношества»

Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ г.

Председатель МС \_\_\_\_\_

Программа рассмотрена на методическом совете МКУДО Куртамышского района «Дом детства и  
юношества»

Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ г.

Председатель МС \_\_\_\_\_

Программа рассмотрена на методическом совете МКУДО Куртамышского района «Дом детства и  
юношества»

Протокол № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ г.

Председатель МС \_\_\_\_\_

**РЕЦЕНЗИЯ**  
**на дополнительную общеобразовательную (общеразвивающую) программу**  
**«Шахматная планета» в ДОУ**

**Автор-составитель:** Рябов Сергей Викторович, педагог дополнительного образования, первая квалификационная категория.

**Учреждение, реализующее программу:** Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования Куртамышского района «Дом детства и юношества».

**Общая характеристика программы.**

**Направленность,** в рамках которой реализуется программа: физкультурно-спортивная.

**Вид:** модифицированная.

**Возраст детей:** 5 - 6 лет.

**Срок реализации программы:** 1 год.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Шахматная планета» в ДОУ является по своему типу модифицированной для старшего дошкольного возраста, предназначена для работы с дошкольниками на базе дошкольных образовательных учреждений города. Она актуальна с точки зрения физкультурно-спортивного и интеллектуального воспитания. Программа направлена на повышение уровня интеллекта обучающихся посредством игры в шахматы, выявление одаренных, талантливых детей, оказание помощи в раскрытии их способностей. В пояснительной записке представлен перечень знаний и умений, которыми должны овладеть обучающиеся по итогам реализации программы. Чётко прописаны цели, задачи, формы и режим занятий, возрастные особенности обучающихся. Положительным моментом в работе над программой стало продуманное содержание года обучения.

Содержание программы ориентировано на создание условий для саморазвития, самореализации личности. Отличительной особенностью данной программы от уже существующих является то, что данный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен для обучающихся дошкольного возраста.

Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. Учебно-тематический план включает перечень тем, разделов с разбивкой на теоретические и практические виды занятий.

Содержание курса раскрывается через краткое описание учебного материала по темам с разбивкой на теоретические знания и практические навыки. Содержание курса раскрывается через краткое описание учебного материала по темам с разбивкой на теоретические знания и практические навыки.

Данные принципы обучения обеспечивают качественное выполнение образовательной программы, рост достижений обучающихся. Методическое обеспечение программы достаточно полно представляет педагогические, психологические и организационные условия, необходимые для получения воспитательно-развивающего результата. Педагогом разработаны методические материалы, тематическое планирование, составлен список литературы, что позволяет использовать данную программу другим педагогом дополнительного образования.

Эффективность решения поставленных задач предлагает непрерывное и систематическое отслеживание педагогом результатов реализации программы. Диагностика проводится путём тестирования, анкетирования, собеседования, включённого наблюдения, индивидуальных бесед.

Рецензент \_\_\_\_\_ Колупаева О.В.,  
учитель начальных классов высшей категории  
МКОУ Куртамышского района «Начальная общеобразовательная школа»

**РЕЦЕНЗИЯ**  
**на дополнительную общеобразовательную (общеразвивающую) программу**  
**«Шахматная планета» в ДОУ**

**Автор-составитель:** Рябов Сергей Викторович, педагог дополнительного образования, первая квалификационная категория.

**Учреждение, реализующее программу:** Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования Куртамышского района «Дом детства и юношества».

**Общая характеристика программы.**

**Направленность,** в рамках которой реализуется программа: физкультурно-спортивная.

**Вид:** модифицированная

**Возраст детей:** 5 - 6 лет.

**Срок реализации программы:** 1 год.

Модифицированная программа для старшего дошкольного возраста «Шахматная планета» в ДОУ предназначена для работы с обучающимися (дошкольниками) на базе дошкольных образовательных учреждений города, является рабочим документом для организации текущей и перспективной деятельности.

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих является то, что данный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен для обучающихся дошкольного возраста.

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

Целевое назначение программы – формирование элементарных навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста.

Пояснительная записка раскрывает целостность программы – согласованность цели, задач, планируемых результатов и способов их достижения.

Учебно-тематический план включает перечень тем, разделов с разбивкой на теоретические и практические виды занятий. Содержание курса раскрывается через краткое описание учебного материала по темам с разбивкой на теоретические знания и практические навыки. Содержание и технологии соответствуют современным приоритетным социальным, региональным, личностным заказам, имеющимся условиям и ресурсам.

Методические материалы программы представлено формами, средствами и методами обучения.

Информационное обеспечение программы содержит список литературы для обучающихся и их родителей и педагога, а также использование интернет - ресурсов.

Данная программа заслуживает положительной оценки и может быть рекомендована для использования педагогам дополнительного образования и воспитателям дошкольных учреждений.

Рецензент \_\_\_\_\_ И.В. Максимова  
заместитель директора по УВР МКУДО  
Куртамышского района «Дом детства и юношества»

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Ф.И.О. автора - составителя	Рябов Сергей Викторович
Наименование учреждения	МКУДО Куртамышского района «Дом детства и юношества»
Название программы	Шахматная планета в ДОУ
Творческое объединение	Клуб «Шахматная планета»
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
Направленность	Физкультурно-спортивная
Образовательная область	Спорт
Вид программы	Модифицированная
Возраст обучающихся	5-6
Срок обучения	1 год
Объем часов по годам обучения	36 часов
Уровень освоения программы	Ознакомительный
Цель программы	Формирование элементарных навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста
С какого года реализуется	2007

## СОДЕРЖАНИЕ

### ПАСПОРТ программы

<b>Раздел 1.</b>	<b>КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ</b>	
1.1.	Пояснительная записка программы	<b>1</b>
1.2.	Цель и задачи программы	<b>2</b>
1.3.	Планируемые результаты	<b>2</b>
1.4.	Учебно-тематический план	<b>3</b>
1.5.	Содержание программы	<b>5</b>
<b>Раздел 2.</b>	<b>КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b>	
2.1.	Условия реализации программы	<b>8</b>
2.2.	Формы аттестации/контроля	<b>9</b>
2.3.	Оценочные материалы	<b>9</b>
2.4.	Методические материалы	<b>9</b>
2.5.	Список литературы и интернет - источников	<b>18</b>

### ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1.Календарный учебный график

Приложение 2.Возрастные особенности обучающихся

Тезаурус

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

**Направленность программы:** физкультурно-спортивная.

**Актуальность** данной программы обусловлена вниманием со стороны общества к положительному влиянию шахмат на формирование личностных качеств подрастающего поколения. Занятия шахматами в детском саду помогут детям лучше усвоить учебные предметы в школе. Например, с такими понятиями как «центр», «горизонталь», «вертикаль», «диагональ» и другими дети познакомятся в детском саду раньше, чем на уроках математики или геометрии в школе. Шахматная партия требует умения рассчитывать многочисленные варианты, а этот навык поможет детям в школе решать математические задачи любой сложности. Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат с 3-8 лет, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам. У 5-6 летних детей, занимающихся шахматами, развивается память, логическое мышление, улучшаются математические способности, развивается самостоятельность в решении различных жизненных ситуаций.

Важность детских шахмат очевидна - это инструмент формирования логического мышления дошкольника, его творческого и интеллектуального развития.

Разрабатывая методику обучения дошкольников основам древней игры, надо ясно представлять себе, что, для того чтобы подготовить их к творчеству на уровне современного развития знаний, нужно в само усвоение знаний ввести элементы творчества детей. Ведь дошкольник обучается по нашей программе лишь в той мере, в какой она становится его собственной программой. А это значит, что непосредственно образовательная деятельность должны увлекать ребенка, строиться на свойственных детям дошкольного возраста потребностях и интересах, на использовании “дошкольных” видов деятельности. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, если для ребенка от года до трех ведущей деятельностью является предметная деятельность, то с 3-летнего возраста ведущей деятельностью становится игра.

**Отличительные особенности программы** данной программы от уже существующих является то, что данный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен для обучающихся дошкольного возраста, программа является модифицированной.

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

**Адресат программы.**

Программа адресована для обучающихся 5-6 лет.

**Объем программы:** 36 ч.

**Форма обучения:** очная

**Виды занятий:** групповой, индивидуальный

**Отличительные особенности организации образовательного процесса**

Программа реализуется в группах одного возраста обучающихся, проявивших интерес к шахматной игре.

**Срок освоения программы:** 1 год обучения

**Режим занятий:** занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу (30 минут).

**1.2. Цель:** формирование элементарных навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи**

**Обучающие:**

- обучать основам шахматной игры;
- обучать ориентироваться на плоскости;
- формировать ключевые компетенции обучающихся в процессе обучения и приобщения к шахматной игре.

**Воспитывающие:**

- формировать выдержку, волю, самоконтроль, уверенность в своих силах.

**Развивающие:**

- развивать логическое мышление, память, наблюдательность;
- расширять кругозор, словарный запас;
- активизировать мыслительную деятельность.

**Здоровьесберегающий аспект**

Использование динамических пауз, физкультминуток, упражнений для глаз, организованных перемен, проветривание учебного кабинета во время перерывов.

**1.3. Планируемые результаты**

***По завершению курса программы обучающиеся***

***будут знать:***

- понятие: «Шахматы - игра»;
- знание фигур;
- расположение фигур на доске;

***будут уметь:***

- расставлять фигуры по нотации;
- выполнять ходы шахматной фигурой;
- различать фигуры по их значимости;

***приобретут навыки:***

- классификации шахматных терминов;
- взаимодействия фигур;
- самостоятельного принятия решения.

В результате изучения данной программы, обучающиеся получают возможность формирования:

***Личностных результатов:***

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

***Метапредметных результатов:***

***Регулятивные УУД:***

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради;

- учиться работать по предложенному педагогом план;
- учиться отличать верно, выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

**Познавательные УУД:**

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

**Коммуникативные УУД:**

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметные результаты:**

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- правила хода и взятия каждой из фигур;
- лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки;
- взятие на проходе;
- превращение пешки;
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте.

**1.4. Учебно-тематический план**

№ п./п.	Наименование раздела, темы	Всего часов	Количество часов		Формы занятия	Формы контроля
			Теория	Практика		
<b>I раздел - Родина шахмат</b>		<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>		
1.1.	Вводное занятие, история возникновения шахмат	1	1	-	Беседа	Наблюдение
<b>II раздел - Волшебная шахматная доска</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>		
2.1.	Магистрالی побед (шахматная доска: вертикали, горизонтали, диагонали)	1	1	-	Путешествие	Показ детьми

2.2.	Театр военных действий (шахматная доска: поле, центр, королевский и ферзевый фланги)	1	1	-	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
<b>III раздел - Знакомство с шахматной армией</b>		<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>		
3.1.	Знакомство с шахматной армией	1	0,5	0,5	Сказка	Волшебный мешочек
3.2.	Начальное положение фигур	1	-	1	Игра	Расставь фигуры
<b>IV раздел - Шахматные фигуры</b>		<b>19</b>	<b>3,5</b>	<b>15,5</b>		
4.1.	Ладья – королевский стражник	1	0,5	0,5	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.2.	Королевский стражник в бою	1	-	1	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.3.	Слон – любимец индийского князя	1	0,5	0,5	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.4.	Любимец индийского князя в действии	1	-	1	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.5.	Ладья против слона	1	-	1	Практическое занятие	Игра
4.6.	Ферзь – генерал шахматной армии	1	0,5	0,5	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.7.	Генерал шахматной армии в атаке	1	-	1	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.8.	Ферзь против ладьи и слона	1	-	1	Практическое занятие	Игра
4.9.	Конь – кавалерийская гвардия короля	1	0,5	0,5	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.10.	Кавалерийская гвардия в тылу врага	1	-	1	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.11.	Конь против ферзя, ладьи и слона	1	-	1	Практическое занятие	Игра
4.12.	Пешка – пехотинец его величества	1	0,5	0,5	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.13.	Пехотинец его величества в нападении и в защите	1	-	1	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.14.	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона	1	-	1	Практическое занятие	Игра
4.15.	Король – верховный главнокомандующий	1	0,5	0,5	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.16.	Верховный главнокомандующий на поле боя	1	-	1	Практическое занятие	Игра
4.17.	Секретный ход короля (рокировка)	1	0,5	0,5	Виртуальная экскурсия	Показ детьми

4.18.	Правила королевской безопасности	1	-	1	Практическое занятие	Игра
4.19.	Как ходят шахматные фигуры? (собеседование)	1	-	1	Беседа	Кроссворд
<b>V раздел - Король под прицелом</b>		<b>5</b>	<b>1,5</b>	<b>3,5</b>		
5.1.	Что такое шах?	1	0,5	0,5	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
5.2.	Большая охота на короля	1	-	1	Практическое занятие	Игра
5.3.	Что такое мат?	1	0,5	0,5	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
5.4.	Окончание военных действий (мат)	1	-	1	Практическое занятие	Игра
5.5.	Мирные переговоры (ничья, пат)	1	0,5	0,5	Беседа	Ребус
<b>VI раздел - Мы играем в шахматы</b>		<b>7</b>	<b>1,5</b>	<b>5,5</b>		
6.1.	Игра начинается (развитие фигур)	1	0,5	0,5	Путешествие	Игра
6.2.	Играем в шахматы: поведение чемпионов во время игры	1	0,5	0,5	Сказка	Тест
6.3.	Кто главнее и сильнее (ценность фигур)	1	0,5	0,5	Сказка	Беседа
6.4.	«Эх, дорожки, по которым шагают наши ножки»	1	-	1	Практическое занятие	Игра
6.5.	«Пешки – душа шахмат»	1	-	1	Практическое занятие	Игра
6.6.	Создание альбома: «Шахматные герои» по рисункам детей	1	-	1	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
6.7.	Шахматы – чудесная игра (конкурс – викторина)	1	-	1	Праздник	Игра
<b>ИТОГО</b>		<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>		

### 1.5. Содержание программы

№ п./п.	Тема, раздел	Краткое содержание темы	Теория	Практика
<b>I раздел- Родина шахмат</b>				
1.1.	Вводное занятие, история возникновения шахмат	Зарождение шахматной игры, первоначальное название шахмат Перевод слова шахматы	Чтение легенды о возникновении игры	Нарисовать одну из фигур, придумать её историю
<b>II раздел - Волшебная шахматная доска</b>				
2.1.	Магистрالی побед (шахматная доска: вертикали, горизонталы, диагонали)	Описание шахматной доски. Линии шахматной доски	Чтение сказки (Игровая ситуация – начало путешествия Алеши и Лены). Знакомство с шахматной доской	Дать описание формы шахматной доски. Описать линии шахматной доски
2.2.	Театр военных действий	Шахматное поле, центр, королевский и		Иметь представление о теоретических понятиях и

	(шахматная доска: поле, центр, королевский и ферзевый фланги)	ферзевый фланг		терминах
<b>III раздел - Знакомство с шахматной армией</b>				
3.1.	Знакомство с шахматной армией	Правильное расположение шахматной доски, шахматные фигуры и их различия	Знакомство с жителями шахматного королевства Закрепление названий фигур.	Знать правильное расположение шахматной доски Знать шахматные фигуры. Ди «Узнай по тени»
3.2.	Начальное положение фигур: кто, где стоит	Шахматная фигура на доске	Расстановка фигур на шахматной доске	Знать положение шахматной фигуры на доске
<b>IV раздел - Шахматные фигуры</b>				
4.1.	Ладья – королевский стражник	Шахматная фигура ладья, ее место на доске, как она ходит и берет	Понятие о шахматной фигуре (ладья). Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение ладьи на доске, как она ходит и берет фигуры
4.2.	Королевский стражник в бою			
4.3.	Слон – любимец индийского князя	Шахматная фигура слон, его место на доске, как он ходит и берет	Понятие о шахматной фигуре (слон) Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение слона на доске, как он ходит и берет фигуры
4.4.	Любимец индийского князя в действии			
4.5.	Ладья против слона	Отличие слона от ладьи, как они ходят и вместе взаимодействуют	Знакомство с особенностями передвижения по шахматной доске различных фигур	Уметь ходить ладьей и слоном, знать, как эти фигуры между собой взаимодействуют
4.6.	Ферзь – генерал шахматной армии	Шахматная фигура ферзь, его место на доске, как он ходит и берет	Понятие о шахматной фигуре (ферзь). Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение ферзя на доске, как он ходит и берет фигуры
4.7.	Генерал шахматной армии в атаке			
4.8.	Ферзь против ладьи и слона	Отличие ферзя от слона и ладьи, как они ходят и вместе взаимодействуют	Знакомство с особенностями передвижения по шахматной доске различных фигур	Уметь ходить ферзем, ладьей и слоном, знать, как эти фигуры между собой взаимодействуют
4.9.	Конь – кавалерийская гвардия короля	Шахматная фигура конь, его место на доске, как он ходит и берет	Понятие о шахматной фигуре (конь). Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение коня на доске, как он ходит и берет фигуры
4.10.	Кавалерийская гвардия в тылу врага			
4.11.	Конь против	Отличие коня от ферзя,	Знакомство с	Уметь ходить конем,

	ферзя, ладьи и слона	слона и ладьи, как они ходят и вместе взаимодействуют	особенностями передвижения по шахматной доске различных фигур	ферзем, ладьей и слоном, знать, как эти фигуры между собой взаимодействуют
4.12.	Пешка – пехотинец его величества	Пешка, ее место на доске, как она ходит и берет.	Понятие шахматной пешки. Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение пешки на доске, как она ходит и берет пешки и фигуры. Знать правило: «Взятие на проходе», превращение пешки
4.13.	Пехотинец его величества в нападении и в защите	Правила: «взятие на проходе», превращение пешки		
4.14.	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона	Отличие пешки от коня, ферзя, слона и ладьи, как они ходят и вместе взаимодействуют	Знакомство с особенностями передвижения по шахматной доске различных фигур	Уметь ходить пешкой, конем, ферзем, ладьей и слоном, знать, как эти фигуры между собой взаимодействуют
4.15.	Король – верховный главнокомандующий	Шахматная фигура король, его место на доске, как он ходит и берет. Отличие короля от других фигур, как они ходят и вместе взаимодействуют	Понятие о шахматной фигуре (король). Стихи, загадки о фигуре	Знать местоположение короля на доске, как он ходит и берет фигуры. Уметь ходить королем, знать, как он взаимодействуют с фигурами
4.16.	Верховный главнокомандующий на поле боя			
4.17.	Секретный ход короля (рокировка)	Шахматный ход рокировка, правила рокировки. Подвижная игра	Рокировка	Знать и уметь выполнить рокировку, знать правила рокировки
4.18.	Правила королевской безопасности			
4.19.	Как ходят шахматные фигуры?	Собеседование, тематическая аттестация, вопросы по закреплению темы	Собеседование	Проверяются приобретенные знания и умения
<b>V раздел - Король под прицелом</b>				
5.1.	Что такое шах?	Тактический удар – шах, защита короля от шаха	Шах	Знать и уметь поставить королю шах, и защитить короля от шаха
5.2.	Большая охота на короля			
5.3.	Что такое мат?	Мат королю – окончание партии. Находить защиту от мата	Мат	Знать и уметь поставить королю мат. Находить защиту от мата
5.4.	Окончание военных действий (мат)			
5.5.	Мирные переговоры (ничья, пат)	Ничья - никто не выиграл, пат, как пример ничьи	Ничья, пат	Знать что такое ничья и пат
<b>VI раздел - Мы играем в шахматы</b>				
6.1.	Игра начинается (развитие фигур)	Начинаем играть шахматную партию, развиваем фигуры правильно и	Принципы разыгрывания партии	Знать принципы разыгрывания партии, уметь их выполнять

		последовательно		
6.2.	Играем в шахматы: поведение чемпионов во время игры	Практическая игра. Правильное поведение во время шахматной партии?	Спортивная этика	Применение приобретенных навыков на практике. Знать и уметь правильно вести себя во время игры
6.3.	Кто главнее и сильнее (ценность фигур)	Шахматные фигуры, их цена и стоимость	Эквивалентная ценность фигур	Знать и уметь правильно оценивать фигуры
6.4.	«Эх, дорожки, по которым шагают наши ножки»	Подвижная шахматная игра	Подвижная шахматная игра	Расширять знания детей о геометрии шахматной доски через подвижную шахматную игру (горизонтالي, вертикали, диагонали, понятие центра)
6.5.	«Пешки – душа шахмат»	Подвижная шахматная игра	Подвижная шахматная игра	Расширить знания детей о силе маленькой пешки
6.6.	Создание альбома: «Шахматные герои» по рисункам детей	Готовим подарок детскому саду (рисунки детей)	Рисунки детей	Привлечь детей к созданию подарка детскому саду на основе своих впечатлений
6.7.	Шахматы – чудесная игра	Конкурс – викторина, итоговая аттестация.	Подвижная шахматная игра	Проверяются и закрепляются знания и умения

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Условия реализации программы.

Для реализации программы имеется кабинет, соответствующий санитарно-техническим нормам, столы, стулья, литература, дидактические материалы и инвентарь.

#### МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Оборудование	Дидактические материалы
Комплекты шахматных фигур с досками	Иллюстрации шахматных позиций, раскрывающих тему занятий
	Дидактические игры и задания
	Дидактические карточки
	Задания для конкурса
	Вопросники к контрольным занятиям и викторинам
	Специальная литература
	Раздаточные материалы для тренингов
	Словарь шахматных терминов

### 2.2. Формы аттестации/контроля.

Результаты образовательной деятельности:

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

**Основные результаты реализации программы** оцениваются через:

- анкетирование родителей и обучающихся;
- мониторинг результатов обучения и личностного развития;
- тесты на определение уровня сформированности УУД.

**Итоги** реализации программы будут представлены: промежуточная аттестация (конкурс), итоговая аттестация (открытое занятие с родителями)

**Формы оценки результативности** могут быть следующими:

Программа предусматривает наблюдение за развитием личности дошкольников, осуществляется в ходе **диагностики (мониторинга)**. Это позволяет педагогу лучше узнать детей, проанализировать межличностные отношения и воспитательную работу в целом, обдумать и спланировать действия по сплочению коллектива и развитию творческой активности.

*Вводный контроль:* опрос, наблюдение.

*Промежуточный, тематический контроль:* собеседование, игра, наблюдение, соревнование.

*Итоговая аттестация:* конкурс - познавательная игра.

### 2.3. Оценочные материалы.

Оценочные материалы по программе на каждое занятие (разминка, новая тема) подбираются примеры или упражнения из специальной литературы, а также применяются другие игры (головоломки, ребусы, кроссворды и т.д.), все это обыгрывается в игровой форме).

Наименование раздела	Вид контроля
Родина шахмат(вводное занятие)	Наблюдение
Волшебная шахматная доска	Показ детьми
Знакомство с шахматной армией	Волшебный мешочек
Шахматные фигуры	Кроссворд
Король под прицелом	Ребус
Мы играем в шахматы	Викторина

### 2.4. Методические материалы.

В образовательном процессе используются традиционные дидактические методы и приемы обучения: словесные, наглядные, практические (игровые).

Широко используются на занятиях обучающие презентации с использованием электронных образовательных ресурсов, видеоуроки.

Методические материалы подбираются и систематизируются с учётом содержания программы: презентации, видеоуроки, тренировочные упражнения, игры, в соответствии с задачами и планируемыми результатами программы.

№	Перечень разделов (тем) занятий	Технология, методы, приёмы, способы	Форма занятия	Дидактическое и техническое оснащение	Форма подведения итогов
<b>I раздел -Родина шахмат</b>					
1.1.	Вводное занятие, история возникновения шахмат	Словесный, объяснительно-иллюстративный, фронтальный; беседа	Беседа	Инструкции по ТБ, журнал по ТБ, специальная литература, иллюстрации	Наблюдение
<b>II раздел – Волшебная шахматная доска</b>					
2.1.	Магистралы побед (шахматная доска: вертикали, горизонтали, диагонали)	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Путешествие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детьми
2.2.	Театр военных действий (шахматная доска: поле, центр, королевский и ферзевый фланги)	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детьми
<b>III раздел - Знакомство с шахматной армией</b>					
3.1.	Знакомство с шахматной армией	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Сказка	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Волшебный мешочек
3.2.	Начальное положение фигур	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное	Игра	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными	Расставь фигуры

		изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение		фигурами, шахматы	
<b>IV раздел - Шахматные фигуры</b>					
4.1.	Ладья – королевский стражник	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Путешествие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.2.	Королевский стражник в бою	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детям
4.3.	Слон – любимец индийского князя	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Путешествие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.4.	Любимец индийского князя в действии	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детям
4.5.	Ладья против слона	Практический, репродуктивный, индивидуальны;	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная	Игра

		упражнения, наблюдение		литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	
4.6.	Ферзь – генерал шахматной армии	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Путешествие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.7.	Генерал шахматной армии в атаке	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детьми
4.8.	Ферзь против ладьи и слона	Практический, репродуктивный, индивидуальные; упражнения, наблюдение	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра
4.9.	Конь – кавалерийская гвардия короля	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Путешествие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.10.	Кавалерийская гвардия в тылу врага	Практический, репродуктивный, индивидуальные; упражнения, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с	Показ детьми

				шахматными фигурами, шахматы	
4.11.	Конь против ферзя, ладьи и слона	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра
4.12.	Пешка – пехотинец его величества	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Путешествие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.13.	Пехотинец его величества в нападении и в защите	Практический, репродуктивный, индивидуальные; упражнения, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детям
4.14.	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра
4.15.	Король – верховный главнокомандующий	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение)	Путешествие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее

		педагогом, наблюдение			
4.16.	Верховный главнокомандующий на поле боя	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра
4.17.	Секретный ход короля (рокировка)	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детям
4.18.	Правила королевской безопасности	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра
4.19.	Как ходят шахматные фигуры? (собеседование)	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Беседа	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Кроссворд
<b>Урздел - Король под прицелом</b>					
5.1.	Что такое шах?	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный,	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная	Показ детям

		фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение		доска с шахматными фигурами, шахматы	
5.2.	Большая охота на короля	Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра
5.3.	Что такое мат?	Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детьми
5.4.	Окончание военных действий (мат)	Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра
5.5.	Мирные переговоры (ничья, пат)	Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстративны, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Беседа	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Ребус
<b>VI раздел- Мы играем в шахматы</b>					
6.1.	Игра начинается	Словесный,	Путешествие	Дидактические	Игра

	(развитие фигур)	наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение		карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	
6.2.	Играем в шахматы: поведение чемпионов во время игры	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Сказка	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Тест
6.3.	Кто главнее и сильнее (ценность фигур)	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Сказка	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Беседа
6.4.	«Эх, дорожки, по которым шагают наши ножки»	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра
6.5.	«Пешки – душа шахмат»	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение)	Практическое занятие	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра

		педагогом, наблюдение			
6.6.	Создание альбома: «Шахматные герои» по рисункам детей	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Виртуальная экскурсия	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Показ детьми
6.7.	Шахматы – чудесная игра (конкурс – викторина)	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, фронтальный; устное изложение, показ (исполнение) педагогом, наблюдение	Праздник	Дидактические карточки, специальная литература, демонстрационная доска с шахматными фигурами, шахматы	Игра

### **Используемые педагогические технологии**

**Интерактивные технологии обучения** предполагают такую организацию занятия, когда происходит моделирование различных жизненных ситуаций и используются различные ролевые игры. При этом общее решение поставленного вопроса принимается на основе анализа предложенных ситуаций и обстоятельств. Информационные потоки проникают в сознание обучающихся и активизируют мозговую деятельность. Разумеется, интерактивная технология обучения требует полностью изменить существующую структуру занятия. Кроме того, подобный режим невозможен без опыта и профессионализма самого педагога.

**Проблемное обучение** – это тип развивающего обучения, в котором сочетаются систематическая самостоятельная поисковая деятельность обучающихся с усвоением ими готовых выводов науки, а система методов построена с учетом целеполагания и принципа проблемности; процесс взаимодействия преподавания и учения ориентирован на формирование познавательной самостоятельности обучающихся, устойчивости мотивов учения и мыслительных (включая и творческие) способностей в ходе усвоения ими научных понятий и способов деятельности, детерминированного системой проблемных ситуаций

## **2.5. Список литературы и интернет – источников**

### **Нормативно-правовое обеспечение**

- Закон Российской Федерации «Об образовании» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ;
- Новый порядок организации дополнительного образования детей – (Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 г. N 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
- Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р);
- Концепция развития системы дополнительного образования детей и молодежи в Курганской области, 17.07.2015 г.;
- Устав МКУДО Куртамышского района «Дом детства и юношества»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Минобрнауки России; Департамент государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи № 09-3242 от 18.11.2015 г.
- «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных дополнительных общеобразовательных программ»), Письмо Минобрнауки РФ № 09-3564 от 14.12.2015 г.;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ, подготовленные государственным автономным образовательным учреждением дополнительного профессионального образования «Институт развития образования и социальных технологий», согласованные экспертным советом по вопросам дополнительного образования детей и молодежи при Департаменте образования и науки Курганской области, июль, 2017 г.;
- Другие методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Буйлова Л.Н., Попова И.Н.) и др.

### **Литература и интернет-ресурсы для педагога**

#### **Литература для педагога**

1. Авербах, Ю.Л., Бейлин, М.А. Путешествие в шахматное королевство. /Ю.Л. Авербах, М.А. Бейлин - М.:Russian CHESS House / Русский шахматный дом, 2016г. стр. 248
2. Воробьева, Т.П. Организация и проектирование современного учебного занятия в системе дополнительного образования детей. / Т.П. Воробьева – Курган: ИРОСТ, 2013. стр. 193
3. Дорофеева, А.Г. Хочу учиться шахматам! т.1/ А.Г. Дорофеева – М.:Russian CHESS House / Русский шахматный дом, 2011г. стр. 160
4. Дорофеева, А.Г. Шахматы. Начальная тактика. / А.Г. Дорофеева– М.: Издательство Дорофеева Анна Геннадьевна, 2013г. стр. 76
5. Журавлев, Н. И. Шахматы. Шаг за шагом. / Н.И. Журавлев- М.:Russian CHESS House / Русский шахматный дом, 2014г. стр. 312
6. Конотоп, В.А., Конотоп, С.В. Двойной удар. Сквозное нападение. / В.А. Конотоп, С.В. Конотоп – М.: Конотоп В.А., Конотоп С.В., 2014г. стр. 104

#### **Интернет-ресурсы:**

www.chess555narod.ru, www.gtrk-kurgan.ru, [www.zauralsport.ru](http://www.zauralsport.ru), [www.kurgan-chess.ru](http://www.kurgan-chess.ru).

#### **Литература и интернет-ресурсы для родителей и обучающихся**

1. Авербах, Ю.Л., Бейлин, М.А. Путешествие в шахматное королевство. /Ю.Л. Авербах, М.А. Бейлин - М.:Russian CHESS House / Русский шахматный дом, 2016г. стр. 248

2. Авербах, Ю.Л., Бейлин, М.А. Шахматный самоучитель. /Ю.Л. Авербах, М.А. Бейлин – М.: Russian CHESS House / Русский шахматный дом, 2014г. стр.
3. Дорофеева, А. Г. Шахматная лесенка. / А.Г. Дорофеева – М.: Дорофеева Анна Геннадьевна, 2012г. стр. 100
4. Костенюк, А.К. Шахматные прописи для самых умных ребят. / А.К.Костенюк – М.: Костенюк Александра, 2015г. стр. 96
5. Литманович, М. научите меня играть в шахматы! / М Литманович. - М.:Russian CHESS House / Русский шахматный дом, 2013г. стр.96

#### **Аннотация**

Программа разработана для обучающихся 5-6 лет и имеет целью формирование элементарных навыков игры в шахматы у детей старшего дошкольного возраста и приобщает их к прекрасному миру шахмат.

# **ПРИЛОЖЕНИЕ**

**Календарный учебный график**  
Первый год обучения

№ п./п.	Дата проведения занятий	Количество часов	Наименование раздела, темы	Формы занятия	Формы контроля
		<b>1</b>	<b>I - Родина шахмат</b>		
1.1.		1	Вводное занятие, история возникновения шахмат	Беседа	Наблюдение
		<b>2</b>	<b>II - Волшебная шахматная доска</b>		
2.1.		1	Магистралей побед (шахматная доска: вертикали, горизонтали, диагонали)	Путешествие	Показ детьми
2.2.		1	Театр военных действий (шахматная доска: поле, центр, королевский и ферзевый фланги)	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
		<b>2</b>	<b>III - Знакомство с шахматной армией</b>		
3.1.		1	Знакомство с шахматной армией	Сказка	Волшебный мешочек
3.2.		1	Начальное положение фигур	Игра	Расставь фигуры
		<b>19</b>	<b>IV - Шахматные фигуры</b>		
4.1.		1	Ладья – королевский стражник	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.2.		1	Королевский стражник в бою	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.3.		1	Слон – любимец индийского князя	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.4.		1	Любимец индийского князя в действии	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.5.		1	Ладья против слона	Практическое занятие	Игра
4.6.		1	Ферзь – генерал шахматной армии	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.7.		1	Генерал шахматной армии в атаке	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.8.		1	Ферзь против ладьи и слона	Практическое занятие	Игра
4.9.		1	Конь – кавалерийская гвардия короля	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.10.		1	Кавалерийская гвардия в тылу врага	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.11.		1	Конь против ферзя, ладьи и слона	Практическое занятие	Игра
4.12.		1	Пешка – пехотинец его величества	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.13.		1	Пехотинец его величества в нападении и	Виртуальная	Показ детьми

			в защите	экскурсия	
4.14.		1	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона	Практическое занятие	Игра
4.15.		1	Король – верховный главнокомандующий	Путешествие	Дорисуй фигуру по силуэту и назови ее
4.16.		1	Верховный главнокомандующий на поле боя	Практическое занятие	Игра
4.17.		1	Секретный ход короля (рокировка)	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
4.18.		1	Правила королевской безопасности	Практическое занятие	Игра
4.19.		1	Как ходят шахматные фигуры? (собеседование)	Беседа	Кроссворд
		<b>5</b>	<b>V - Король под прицелом</b>		
5.1.		1	Что такое шах?	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
5.2.		1	Большая охота на короля	Практическое занятие	Игра
5.3.		1	Что такое мат?	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
5.4.		1	Окончание военных действий (мат)	Практическое занятие	Игра
5.5.		1	Мирные переговоры (ничья, пат)	Беседа	Ребус
		<b>7</b>	<b>VI - Мы играем в шахматы</b>		
6.1.		1	Игра начинается (развитие фигур)	Путешествие	Игра
6.2.		1	Играем в шахматы: поведение чемпионов во время игры	Сказка	Тест
6.3.		1	Кто главнее и сильнее (ценность фигур)	Сказка	Беседа
6.4.		1	«Эх, дорожки, по которым шагают наши ножки»	Практическое занятие	Игра
6.5.		1	«Пешки – душа шахмат»	Практическое занятие	Игра
6.6.		1	Создание альбома: «Шахматные герои» по рисункам детей	Виртуальная экскурсия	Показ детьми
6.7.		1	Шахматы – чудесная игра (конкурс – викторина)	Праздник	Игра
		<b>36</b>			

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### Возрастные особенности обучающихся.

#### Особенности развития и воспитания, обучающихся старшего дошкольного возраста.

В старшем дошкольном возрасте происходит интенсивное развитие интеллектуальной, нравственно-волевой и эмоциональной сфер личности. Развитие личности и деятельности характеризуется появлением новых качеств и потребностей: расширяются знания о предметах и явлениях, которые ребенок не наблюдал непосредственно.

Опираясь на характерную для старших дошкольников потребность в самоутверждении и признании их возможностей со стороны взрослых, необходимо обеспечивать условия для развития детской самостоятельности, инициативы, творчества. В ходе игры возможно

создавать ситуации, побуждающие детей активно применять свои знания и умения, ставить перед ними все более сложные задачи, развивая их волю, поддерживая желание преодолевать трудности, доводить начатое дело до конца, нацеливать на поиск новых, творческих решений. Важно предоставлять детям возможность самостоятельного решения поставленных задач, поддерживать детскую инициативу и творчество, показывать детям рост их достижений, вызывать у них чувство радости и гордости от успешных самостоятельных действий.

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

## КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

### А

**Ассоциация гроссмейстеров** — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

**Активные шахматы** — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

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

**Анализ** — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, чему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

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

### Б

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

**Болельщик** — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях. Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

### В

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

**Вилка** — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

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

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

**Выступка** — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

**Взятие на проходе** — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

**Г**  
**Горизонталь** — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

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

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

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

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

**Диаграмма** — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

**Двухходовка** — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

**Дальнобойные фигуры** — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

**Ж**  
**Жертва** — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал?». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

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

**З**  
**Защита** — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие

защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

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

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

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

**Зевок** — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

## И

**Индия** — родина шахмат (Vв.).

**Игра** — шахматный поединок, шахматная партия.

**Изолированная пешка** — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

## К

**Комбинация** — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

**Композитор** — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

**Композиция** — заранее созданная искусственная шахматная позиция:

задача или этюд.

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

**Кандидат в мастера** — шахматный разряд после 1, непосредственно перед мастером спорта.

**Каисса** — греческая богиня, покровительница шахмат.

**Качество** — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

## Л

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

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

**Ловушка** — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя) временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

**Лидерство** — ведущее положение игрока в турнире: идет во главе турнирной таблицы, «возглавляет турнирную таблицу».

## М

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

**Мат спёртый** — разновидность обычного мата. Встречается редко.

**Мастер** — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

**Материальное преимущество** — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой одержания победы в партии.

**Мельница** — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

**Миттельшпиль** — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

**Манёвр** — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивание ее от своих позиций и т. п.

## Н

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

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

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

**Нотация** — система записи ходов в шахматной партии.

## О

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

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

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

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

**Оппозиция** — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой - Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

**Ошибка** — любой просчет в игре.

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

## П

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

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

**Перевес** — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

**Позиция** — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

**Поле** — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

**Поле превращения** — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

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

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

**Претендент** — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

## Р

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

**Развитие** — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

**Разряд** — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IY разряд, приравнивается к 1 юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

**Размен** — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например, поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

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

## С

**Сеанс одновременной игры** — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

**Связка** — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

**Сдаться** — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности, дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

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

## Т

**Тактика** — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

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

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

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

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

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

**Тихий ход** — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

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

## У

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

## Ф

**ФИДЕ** — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

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

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

**Фианкетирование** — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

**Фланг** — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

## Х

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

## Ц

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

**Цугцванг** (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

**Цейтнот** — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

## Ч

**Чемпион мира** — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

## Ш

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

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

**Штурм** — решительная шахматная атака.

## Э

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