

ПРИНЯТО:
решением Педагогического
совета МБДОУ № 89
«Крепыш»
Протокол № 1
от «15» 08 2022г.

СОГЛАСОВАНО:
Управляющим советом
МБДОУ № 89
«Крепыш»
Протокол № 6
от «17» 08 2022г.

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий
МБДОУ № 89 «Крепыш»
Н.А. Кузина
Приказом № 2022-11-323/3
от «16» 08 2022г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО - СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«БЕЛАЯ ЛАДЬЯ»
для детей дошкольного возраста
муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
детский сад № 89 «Крепыш»**

Возраст детей: 5-7 лет
Срок реализации программы:
учебный период: сентябрь-май
Количество детей в подгруппе: 9
Количество часов в год: 72 занятия
Составитель:
педагог дополнительного образования
Е.С. Кутько

г.Сургут

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Паспорт дополнительной общеобразовательной Программы социально-педагогической направленности «Белая ладья»	3
2. Пояснительная записка Программы	4
2.1. Цели и задачи Программы	4
2.2. Принципы обучения	4
2.3. Новизна и актуальность Программы	4
2.4. Возрастные и индивидуальные особенности обучающихся	5
2.5. Организационно-педагогические условия реализации Программы. Формы и режим занятий	5
2.6. Прогнозируемые результаты и способы проверки результативности программы	6
2.7. Годовой календарный учебный график	7
3. Учебно-тематический план	7
4. Содержание программы.	10
4.1. Перспективный план работы.	10
5. Учебно-методическое обеспечение программы	17
Список литературы	17
Приложения	18

1. Паспорт дополнительной общеобразовательной программы физкультурно-спортивной направленности «Белая ладья»

Название дополнительной общеобразовательной программы (ДОПр)	Дополнительная общеобразовательная программа «Белая ладья»
Направление образовательной деятельности по ДОПр	Программа физкультурно-спортивной направленности
Реквизиты локального акта об утверждении ДОПр	Приказ №ДС89-11-323/9
Цель, задачи ДОПр	Цель программы: развитие интеллектуальных способностей обучающихся, формирование общей культуры посредством обучения игре в шахматы. Задачи: – Популяризация шахматной игры среди детей. – Обучать детей старшего дошкольного возраста принципам шахматной игры. – Развивать логическое мышление и способности к самостоятельному принятию решения. – Развивать природные задатки, творческие и специальные способности обучающихся. – Воспитывать у детей интерес к игре в шахматы.
Возраст детей, подлежащих обучению по ДОПр	обучающиеся 5 – 7 лет
Сроки реализации ДОПр	Учебный период (сентябрь-май)
Форма образовательной деятельности по ДОПр	подгрупповая: 9 человек
Общее количество часов образовательной нагрузки по ДОПр – количество занятий с детьми (по возрастам), час	73 занятия
Продолжительность занятий по ДОПр (по возрастам), мин.	30 минут
Наличие условий для реализации ДОПр	Кабинет интеллектуально-спортивного развития
- кадровые условия	педагог дополнительного образования, Екатерина Сергеевна Кутько
- развивающая предметно-пространственная среда - специально оборудованное помещение (учебная зона в помещении)	Развивающая предметно - пространственная среда оборудована наглядно иллюстративным и дидактическим материалом, комплектом книг и дисков, интерактивным оборудованием.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Белая ладья» (далее по тексту – Программа) для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка.

Начальный курс обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре.

Программа направлена на формирование общей культуры, обеспечивающей разностороннее развитие их личности (нравственное, эстетическое, социально-личностное, интеллектуальное, физическое) в соответствии с принятыми в семье и обществе нравственными и социокультурными ценностями. Актуальность заключается в том, что обучающегося с ограниченными возможностями здоровья необходимо приучать к познавательной деятельности и лучше всего это делать в младшем школьном возрасте. Программа «Белая ладья» направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности, что позволяет сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Программа составлена на основе дошкольного шахматного учебника авторов Костенюк А.К., Костенюк Н.П. «Как научить шахматам», которая опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок.

1.1. Цель и задачи Программы

Цель Программы: развитие интеллектуальных способностей обучающихся, формирование общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- Популяризация шахматной игры среди детей.
- Обучать детей старшего дошкольного возраста принципам шахматной игры.
- Развитие логического мышления и способности к самостоятельному принятию решений.
- Развитие природных задатков, творческих и специальных способностей детей.
- Воспитывать интерес к игре в шахматы.

1.2. Принципы обучения

Содержание Программы соответствует *основным принципам* и ценностям личностно-ориентированного образования.

Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

1.3. Новизна и актуальность Программы

Актуальность проблемы обучения детей игре в шахматы обусловлена поиском эффективных методов умственного развития детей дошкольного возраста.

Концепция развития шахматного образования в учебных учреждениях Российской Федерации нашла отражение в нормативных документах Департамента образования и молодежной политики и Департамента физической культуры и спорта Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

Новизна Программы.

Программа занятий по шахматам предусматривает в кратком, описательном виде усвоение основ знаний по теории и практике игры в шахматы. Систематические занятия по

данной программе, приближает начинающего шахматиста к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на шахматной доске остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера. С дальнейшим совершенствованием техники игры воспитанники научатся искать и терпеливо находить в каждом положении наиболее целесообразный ход.

Программа «Белая ладья» - это продвинутый курс обучения обучающихся игре в шахматы. В программе предусмотрено, чтобы уже на первоначальном этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур,

1.4. Возрастные и индивидуальные особенности обучающихся

У детей в старшем дошкольном возрасте начинает развиваться любознательность, познавательные интересы в мышление все шире используются детьми для освоения окружающего мира, которое выходит за рамки задач, выдвигаемых их собственной практической деятельностью.

Ребенок старшего дошкольного возраста начинает ставить перед собой познавательные задачи, ищет объяснения замеченным явлениям. Дошкольники прибегают к своего рода экспериментам для выяснения интересующих их вопросов, наблюдают явления, рассуждают о них и делают выводы.

К концу дошкольного возраста появляется тенденция к обобщению, установлению связей. Возникновение ее важно для дальнейшего развития интеллекта, несмотря на то, что дети часто производят неправомерные обобщения, недостаточно учитывая особенности предметов и явлений, ориентируясь на яркие внешние признаки. Дети проявляют высокий уровень познавательной потребности, задают большое количество вопросов, в которых отражается их стремление по-своему классифицировать предметы и явления, найти общие и различные признаки живого и неживого, прошлого и современности, добра и зла. Дети приобретают возможность рассуждать и о таких явлениях, которые не связаны с их личным опытом, но о которых они знают из рассказов взрослых, прочитанных им книжек. Конечно, далеко не всегда рассуждения детей бывают логичными. Для этого им не хватает знаний и опыта. Нередко дошкольники забавляют взрослых неожиданными сопоставлениями и выводами. Это первая исходная форма теоретического мышления ребенка.

От выяснения наиболее простых, прозрачных, лежащих на поверхности связей и отношений вещей дошкольники постепенно переходят к пониманию гораздо более сложных и скрытых зависимостей. Один из важнейших видов таких зависимостей - отношения причины и следствия. Исследования показали, что трехлетние дети могут обнаружить только причины, состоящие в каком-либо внешнем воздействии на предмет. Но уже в 4 года дошкольники начинают понимать, что причины явлений могут заключаться и в свойствах самих предметов. В старшем дошкольном возрасте дети начинают указывать в качестве причин явлений не только сразу бросающиеся в глаза особенности предметов, но и менее заметные, но постоянные их свойства.

1.5. Организационно-педагогические условия реализации Программы. Формы и режим занятий.

Информационная справка об особенностях реализации УТП в 2020-2021 учебном периоде:

Общий срок реализации исходной Программы (количество лет)	1 учебный период (сентябрь-май)
Возраст воспитанников	5 – 7 лет.
Количество воспитанников в текущем учебном году по программе	9 обучающихся
Количество часов в неделю	5 – 7 лет: 30мин.+30мин
Общее количество занятий в год	5 – 7 лет: 73 занятия

Содержание занятий и подбор упражнений зависит от индивидуальных особенностей обучающихся. В учебном процессе используются:

- игры на фрагментах шахматной доски;
- нестандартные дидактические задания и игры;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;

- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры.

Занятия проводятся с малой развивающей подгруппой 5-9 человек. В середине занятия предусматривается выполнение физической паузы.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры.

Формы и режимы занятий.

Построение программы для старшего дошкольного возраста ориентировано на удовлетворение ведущей потребности, свойственной конкретному возрастному периоду детства, и основано на развитии эмоциональной и коммуникативной сферы. Задания на развитие мышления, моторики, памяти, внимания, воображения подобраны в соответствии с темами занятий:

- игровые;
- репродуктивные;
- частично-поисковые;
- словесно-логические.

Структура занятия:

- организационный этап (создание эмоционального настроения в группе, упражнения и игры с целью привлечения внимания детей);
- мотивационный этап (сообщение темы занятия, пояснение тематических понятий, выяснение исходного уровня знаний детей по данной теме);
- практический этап (подача новой информации на основе имеющихся данных, задания на развитие познавательных процессов и творческих способностей, отработка полученных навыков на практике);
- рефлексивный этап (обобщение полученных знаний, подведение итогов занятия).

Основные методы и приемы

Выбор методов обучения зависит от возраста детей и ориентирован на активизацию и развитие определенных психомыслительных и познавательных процессов.

Расписание непрерывной образовательной деятельности по Программе дополнительного образования «Белая ладья» на 2022 – 2023 учебный период

День недели	5-7 лет
Понедельник	15.50-16.20
Четверг	15.50-16.20

1.6. Прогнозируемые результаты и способы проверки освоения Программы

Ожидаемые результаты образовательной деятельности:

1. Знание шахматных терминов: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
2. Название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
3. Знание правила хода, взятие каждой фигуры.

К концу года обучения дети должны знать: шахматные термины:

- белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король, пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.

Умения:

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

К концу года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом.;
- правильно помещать шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении ;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи

Итогом реализации дополнительной образовательной программы является организация тренировочных турниров, соревнований.

Проверка, учёт и оценка знаний, умений, навыков обучающихся по Программе «Белая ладья» предполагает отслеживание процесса развития каждого ребенка, оценку индивидуальных особенностей каждого ребёнка.

Цель промежуточной диагностики – выявление уровня сформированности навыков в игре детей старшего дошкольного возраста в шахматы, знания шахматных терминов.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня обученности усвоения при прохождении курса программы и проведение анализа.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды мониторинга:

- Промежуточный (декабрь)
- Итоговый (апрель)

1.7. Годовой календарный учебный график реализации Программы «Белая ладья».

Месяц	Кол-во занятий с I гр. в месяц
Сентябрь	8
Октябрь и т.д.	9
Ноябрь	9
Декабрь	9
Январь	6
Февраль	8
Март	8
Апрель	9
Май	7

Распределение учебного времени (1 академический час/занятие (НОД))

1 академический час	Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия
30минут	10минут	20 минут

3. Учебно-тематический план Программы.

Учебно-тематический план реализации Программы «Белая ладья» с обучающимися старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет на 2022-2023 учебный период

№	Содержание курса	Кол-во часов по теме
1	Шахматная доска	5
2	Шахматные фигуры	22
3	Турнир на чемпиона	2

5	Ходы и взятие фигур	17
4	Тактические приемы	27
Итого		73

**Календарно – тематическое планирование на 2022 – 2023 учебный период
по Программе «Белая ладья»**

№	Содержание курса	Тема занятия	Кол- во часов	Планируемая дата	Фактическая дата
1.	Шахматная доска.	Шахматная доска.	2		
2.					
3.		Шахматная доска. Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.	1		
4.		Шахматная доска.	1		
5.		«Шахматная эстафета».	1		
6.	Шахматные фигуры	Шахматные фигуры	1		
7.		Начальное положение	1		
8.		Слон.	3		
9.					
10.					
11.		Ладья.	2		
12.					
13.		Ладья против слона.	1		
14.		Ферзь.	2		
15.					
16.		Ферзь против ладьи и слона.	1		
17.		Конь.	2		
18.					
19.		Конь против ферзя, ладьи, слона	1		
20.		Конь. «Вилка»	1		
21.		Пешка «Ни шагу назад!»	1		
22.		Пешка.	1		
23.		Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	1		
24.		Праздник пешки.	1		
25.		Король.	1		
26.		Король. «Волшебный квадрат»	1		
27.		Король. Мат. Пат.	1		
28.	Турнир на чемпиона	Практические навыки	2		
29.					
30.	Ходы и взятие фигур. .	Первые ходы.	1		
31.		Объяснить детям правила для играющих: «Тронул - ходи». Ход сделан - обратно не вернёшь».	1		

32.	Ходы и взятие фигур.	Шах.	2		
33.					
34.		Шах и мат.	1		
35.		Мат.	1		
36.		Мат в один ход.	1		
37.		Ничья.	2		
38.					
39.		Игра в парах.	3		
40.					
41.					
42.		Рокировка.	2		
43.					
44.		Тренировочная шахматная партия.	1		
45.		Шахматная нотация.	2		
46.					
47.	Тактические приемы.	Практические навыки мат белыми в один ход	1		
48.		Практические навыки: лучший ход белых.	2		
49.					
50.		Практические навыки: «Грозный ферзь» побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	1		
51.		Провести турнир на лучшего игрока.	1		
52.		Эстафета.	1		
53.		Мат ферзем	2		
54.					
55.		Линейный мат.	2		
56.					
57.		Мат двумя слонами	2		
58.					
59.		Правило «Взятие на проходе»	1		
60.		Комбинации.	3		
61.					
62.					
63.		Типичные комбинации.	2		
64.					
65.		Матовые комбинации.	3		
66.					
67.					
68.		Шахматная партия	4		
69.					
70.					
71.					
72.		Шахматный праздник.	1		
73.		Турнир на чемпиона	1		

4. Содержание программы

№	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
2		Познакомить с шахматной доской: её	Чтение-инсценировка,

		формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	дидактическая игра «Да нет»
3		Продолжить знакомить детей с шахматным королевством, Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «горизонталь», «вертикаль»,	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседа». И.Г. Сухина.
4		Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина Дидактическое задание "Диагональ".
5		Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
6		Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Чтение сказки «Чудесные фигуры» Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?"
7.		Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
8.	Слон.	Формировать представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",
9.	Слон.	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических навыков	Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
10.	Слон.	Отрабатывать практические навыками. Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	Практические навыки.
11.	Ладья.	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание.	Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и

			игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
12.	Ладья.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
13.	Ладья против слона.	отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику	Дидактические задания "Перехитри часовых", , "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона),
14.	Ладья.	Отрабатывать практические навыками	Практические упражнения. Загадки из тетрадки.
15.	Ферзь.	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые» "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
	Ферзь.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
16.	Ферзь против ладьи и слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
17.	Конь.	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию	Рассказать и показать сложность ходов коня Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

18.	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию, в которой конь ставить «вилку».	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Д/и «Секретная фигура
19.	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Д/и «Волшебный мешочек» Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру".

			Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
20.	Конь. «Вилка»	Закрепить знания о фигуре «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию, в которой конь ставить «вилку».	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Д/и «Секретная фигура»
21.		Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка" Рассказ о пешке. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Д/и «Волшебный мешочек»
22.		Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля"
23.		Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры: "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух). "Ограничение подвижности".
24.		Закрепить знания о том, как ходит пешка, что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	Соревнования.
25.		Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь".
26.		Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".

27.		Вспомнить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Дидактическая игра «Шах или не шах». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода».
28.		Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.
29		Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях . Воспитывать интерес к игре в шахматы. Усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач	Практические навыки.
30		Продолжать закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях .Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	Практическиенавыки.
31		Отрабатывать практические навыки. Развивать логику мышления и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Итоговое практическое занятие по теме мат ферзем. Дидактическая игра «Мат или не мат».
32.		Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Показ, объяснениеновогоматериала.
33.		Отрабатыватьпрактические навыки. Развивать логику мышления и смекалку.	Итоговое практическое занятие по теме линейный мат.
34		Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.
35		Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Итоговое практическое занятие по мат двумя слонами.
36		Познакомить с правилом «взятие на проходе», развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.	Показ, объяснение, разбор готовых игровых ситуаций. Дидактические задания "Двойной удар", "Взятие".
37		Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях .Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	Практические навыки.
38.		Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику.	Беседа, показ, практическое упражнение.

39-40		Формировать представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
41		Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
42.		Формировать представления о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар).	Практические упражнения.
43		Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	Чтение сказки "До свидания, Шахматная страна" Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
44		Закрепить представления детей о позиции «мат» Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
45		Формировать представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	Чтение сказки "Мат и пат", Рассказ о позициях «мат» и «пат» Вариант ничьи. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
46		Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». Практические упражнения.
47		Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практические упражнения.
48		Познакомить с понятием «Рокировка» Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
49		Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». «Куда идёт король»- чтение сказки И. Сухина.
50	Провести турнир на лучшего игрока.	Закрепить знания о том, почему слонов надо быстрее выводить в центр. Развивать сообразительность, находчивость.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
51	Эстафета.	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.

		Воспитание морально – волевых качеств ребят.	
52	Матферзем	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.	Практические навыки, рассматривание иллюстраций.
53-55	Мат ферзем.	Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв. (A,B,C,D,E,F,G,H).	Практические навыки.
56	Линейный мат.	Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию, называя вслух поля, на которые они ставятся.	Загадки из тетрадки.
57	Линейный мат	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
58	Мат двумя слонами	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки
59	Мат двумя слонами	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
60	Правило «Взятие на проходе»	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
61	Комбинации.	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода"
62	Комбинации.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
63	Комбинации.	Закреплять представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
64	Типичные комбинации.	Познакомить с понятием комбинации. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность.	Чтение дидактической сказки «Волшебный мир комбинаций». Разбор готовых комбинаций.
65	Типичные комбинации.	Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность.	Разбор готовых комбинаций.
66	Матовые комбинации	Отрабатывать практические навыки. Развивать логику и смекалку,	Практическое занятие. Игра.

	и.	ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	
67	Матовые комбинации.	Познакомить с типичными комбинациями. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.	Показ, объяснение нового материала.
68	Матовые комбинации	Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Итоговое практическое занятие по теме типичные комбинации.
69	Шахматная партия	Познакомить с комбинациями, приводящими к мату. Мат в один ход.	Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход».
70	Шахматная партия.	Развивать логическое мышление, внимание.	Разбор известных матовых комбинаций. Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход».
70	Шахматная партия	Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление. Внимание, умение отгадывать загадки про шахматные фигуры. Знакомство детей с историей возникновения шахмат, интересными фактами из жизни шахматистов.	Практическое занятие. Игра всеми фигурами из начального положения
71	Шахматный праздник.	Упражнять в планировании и продумывании первых ходов, отмечая. Что очень многое зависит от первых шагов на игровом поле.	Праздник
72	Шахматный турнир	Закреплять знания игры в шахматы.	Соревнование.

5. Учебно-методическое обеспечение программы

Назначение программы	Название программы МБДОУ	На основании программы
Проведение занятий начального уровня, освоение шахматной грамотности воспитанниками старшего дошкольного возраста	«Белая ладья»	Костенюк А.К., Костенюк Н.П. «Как научить шахматам»

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Костенюк, А.К. Как научить шахматам [текст]/ А.К. Костенюк, Н.П. Костенюк. – М.: «Russianchesshouse», 2008;
2. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006;
3. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
4. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;

5. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
6. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны [текст]: учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной школы / И. Г. Сухин – Обнинск Духовное возрождение, 1998;
7. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999;

Интернет-ресурсы

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

Приложение № 1

Критерии оценивания усвоения программы «Белая ладья» воспитанниками старшего дошкольного возраста Критерии уровни оценивания

Уровень	Критерии	Содержание
Оптимальный	ребенок справился с заданием без помощи педагога	Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает шахматные термины: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает и называет. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет правильно располагать доску м/п партнерами. Разыгрывает детский, линейный мат, шахматную партию от начала до конца. У ребёнка развита 5 познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет рассуждать, искать правильный ответ
Достаточный	ребенок частично справился с заданием или при подсказке педагога	Не называет половину шахматных терминов: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Умеет правильно располагать доску м/п партнерами. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает, но путает их названия. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает ходы шахматных фигур. Разыгрывает линейный мат, но не разыгрывает

		детский мат и шахматную партию от начала до конца
Низкий	ребенок не справился заданием	Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не называет больше половины шахматных терминов: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает, но путает их названия. Не разыгрывает линейный мат, детский мат и шахматную партию от начала до конца. Умеет правильно располагать доску м/п партнерами. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.)

На основе полученных данных делаются выводы, строится стратегия работы, выявляются сильные и слабые стороны, разрабатываются технология достижения ожидаемого результата, формы и способы устранения недостатков.

Приложение 2

Перечень дидактических игр для реализации программы «Белая ладья»

Название игры	Краткое содержание
«Горизонталь», «Вертикаль», «Горизонталь»,	Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
«Волшебный мешочек».	В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
«Угадайка».	Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
«Секретная фигура»	Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».
«Что общего?»	Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
«Большая и маленькая».	На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
«Мешочек».	Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
«Да и нет».	Педагог берет две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
«Мяч».	Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.
«Игра на уничтожение»	важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
«Один в поле воин».	Белая фигура должна побить все черные фигуры,

	расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
«Лабиринт».	Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.
«Перехитри часовых».	Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
«Сними часовых».	Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
«Кратчайший путь».	За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
«Захват контрольного поля».	Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное
«Защита контрольного поля».	Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
«Атака неприятельской фигуры	Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
«Двойной удар».	Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
«Взятие».	Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
«Защита».	Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
«Выиграй фигуру».	Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом
«Ограничение подвижности».	Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника
«Шах или не шах».	Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет
«Дай шах».	Требуется объявить шах неприятельскому королю.
«Пять шахов».	Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
«Защита от шаха».	Белый король должен защититься от шаха.
«Мат или не мат».	Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
«Первый шах».	Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
«Рокировка».	Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
«Два хода».	Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.