

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Болоховский центр образования № 1»
муниципального образования Киреевский район

Рассмотрено на заседании МО учителей-предметников,
протокол № 6 от «25» августа 2022 г.
Председатель МО М.А. Шихина Е.А. Шихина
Согласовано на заседании педагогического совета,
протокол № 8 от «26» августа 2022 г.
Заместитель директора по УМР Е.П. Мишяева
Утверждено,
приказ № 262 от «26» августа 2022 года
Директор центра Ю.Е. Ярошенко

Дополнительная общеобразовательная программа
(структурное подразделение детский сад «Солнышко»)
Интеллектуальная направленность
Шахматы

Возраст обучающихся 5-7 лет.
Срок реализации 2 года.

Составлена: учителем первой категории **Косимовским Олегом Петровичем**

г. Болохово
2022 - 2023 учебный год.

СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка.

- 1. Обоснование актуальности программы.**
- 2. Адресат.**
- 3. Цели и задачи.**
- 4. Характеристика предмета.**
- 5. Ведущие принципы.**
- 6. Учёт возрастных и психологических особенностей детей.**
- 7. Условия реализации программы.**
- 8. Организация образовательного процесса.**
- 9. Сроки и этапы реализации программы.**
- 10. Формы текущего и итогового контроля.**
- 11. Ожидаемые результаты.**

II. Учебно-тематический план.

III. Содержание деятельности.

IV. Результативность.

V. Условия реализации программы.

VI. Формы организации учебного процесса.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Обоснование актуальности программы

Данная программа составлена на основе учебно – методического комплекса «Шахматы, первый год». Данная программа разработана для внедрения ее в дошкольном образовательном учреждении. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для этой возрастной группы.

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, так и необычного. Построена на основе новейших разработок в области развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 -7 лет (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

Программа рассчитана на 2 года: от простого к более сложному: от постоянного контроля учителя (воспитателя) к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Обоснование. Известный советский педагог В.А.Сухомлинский писал: «Шахматы – превосходная школа последовательного логического мышления... Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Она должна войти в жизнь школы, как один из элементов умственной культуры».

2. Адресат: Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Болоховский центр образования № 1» структурное подразделение детский сад «Солнышко».

3. Цели и задачи

Вполне понятно, что педагогический эффект шахмат проявляется не сразу. Прежде всего, необходимо обеспечить массовое вовлечение детей дошкольного возраста в занятия шахматами, потому что педагогические задачи, стоящие перед этой удивительной игрой, довольно широки и разнообразны:

Образовательная - расширяет кругозор; пополняет знания; активизирует мыслительную деятельность младших школьников; учит ориентироваться на плоскости; тренирует логическое мышление и память, наблюдательность, внимание.

Воспитательная - вырабатывает у ребенка: настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкость характера.

Эстетическая - играя, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные. Изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет ему истинное удовольствие, умение находить в обыкновенном необыкновенное, обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое наслаждение, заставляет восхищаться удивительной игрой.

Физическая – среди ребят, играющих в шахматы, часто бытует такая поговорка: «Чтобы гроссмейстером стать, надо много знать, постоянно физкультурой, спортом заниматься, ежедневно закаляться». Чтобы хорошо играть в шахматы, надо быть физически здоровыми.

Все дети изначально талантливы. Но знакомя с элементарными правилами игры, дошкольника, следует помочь усвоить известную истину: шахматы – дело занимательное, увлекательное, но и сложное, шахматы – это труд, труд упорный и настойчивый.

4. Характеристика предмета

В дошкольном образовательном учреждении происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение ознакомительного курса "Шахматы" позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, формы волевого управления поведением.

5. Ведущие принципы.

- научность;
- систематичность и последовательность;
- доступность;
- наглядность;
- индивидуальный и дифференцированный подход;
- воспитывающий и развивающий характер обучения.

6. Учет возрастных и психологических особенностей детей.

Воспитанники лучше запоминают факты, события, описания внешнего вида предметов, людей. Наглядно-образный характер умственной деятельности имеет и свое положительное значение - создает фундамент для действительного, а не формального усвоения системы научных знаний в ДОУ. Происходит развитие и абстрактного мышления, степень этого развития зависит от организации познавательной деятельности. Поэтому необходимо учитывать эти особенности при планировании уроков: применять наглядность, развивать мышление, использовать игровые технологии.

7. Условия реализации программы.

Данная программа будет реализована при выполнении следующих условий:

- внедрении современных требований;
- четкой постановке целей;
- целесообразном планировании расхода времени;
- осуществлении индивидуального и дифференцированного подхода к учащимся;
- учета возрастных и психологических особенностей детей;
- создания благоприятного психологического климата на уроке.

8. Организация образовательного процесса.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

Методы:

- словесные (рассказ, беседа, познавательные игры, учебные дискуссии и др.)
- наглядные (демонстрация видеуроков, шахматных фигур, компьютерных презентаций);
- исследовательские (решение шахматных задач, задач на логику).

Система уроков условна, но все же выделяются следующие виды:

Урок-практикум. На уроке учащиеся работают над различными заданиями в зависимости от своей подготовленности. Виды работ могут быть самыми разными: решение различных задач, изучение свойств различных фигур, практическое применение различных методов решения задач.

Комбинированный урок предполагает выполнение работ и заданий разного вида.

Урок решения задач. Вырабатываются у учащихся умения и навыки решения задач на уровне обязательной и возможной подготовки.

Урок - самостоятельная работа. Предлагаются разные виды самостоятельных работ.

9. Сроки и этапы реализации программы

Программа предусматривает по 2 занятия в неделю по длительности 25-30 минут. Каждое занятие имеет три этапа: подготовительный, основной и закрепительный. Программа рассчитана на 2 года.

10. Формы текущего и итогового контроля

Устный опрос в игровой форме, итоговый шахматный турнир.

11. Ожидаемые результаты.

В конце курса первого года обучения предполагается, что занимающиеся должны *знать*:

1. основные правила игры;
2. названия и силу шахматных фигур;
3. цель шахматной игры.

уметь:

1. располагать фигуры на шахматной доске;
2. играть друг с другом, используя приобретенные знания;
3. решать элементарные шахматные задачи.

В конце второго года обучения дети должны уметь разыгрывать разные шахматные партии.

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№№	Дата	Название темы	Дидактические материалы	Игры и задания	Кол-во часов	теория	практика
1.		Первый год: «Шахматная доска» 1-2 Шахматная доска. Белые и черные поля. 3-4 Шахматная доска. Горизонталь. 5-6 Шахматная доска. Вертикаль. 7-8 Шахматная доска. Диагональ. 9-10 Шахматная доска. Центр.	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски	10	5	5
2.		«Шахматные фигуры» 11-12 Шахматные фигуры 13-14 Начальное положение 15-16 Ладья белая 17-18 Ладья чёрная 19-20 Слон белый 21-22 Слон чёрный 23-24 Ладья против слона 25-26 Ферзь белый 27-28 Ферзь чёрный 29-30 Ферзь против ладьи 31-32 Ферзь против слона 33-34 Конь: белых и чёрных 35-36 Конь против ферзя 37-38 Конь против ладьи	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	"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	44	24	20

		<p>39-40 Конь против слона 41-42 Пешка белых 43-44 Пешка черных 45-46 Пешка против ферзя 47-48 Пешка против ладьи 49-50 Пешка против коня 51-52 Пешка против слона 53-54 Король белых и чёрных</p>		<p>называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".</p> <p>"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>"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.</p>			
3.		<p>«Ходы и взятие фигур» 55-56 Король против других фигур 57-58 Шах 59-60 Мат 61-62 Мат в один ход 63-64 Ничья 65-66 Пат 67-68 Рокировка</p>	<p>Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет";</p>	<p>"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p> <p>"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч</p>	14	7	7

			<p>связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.</p> <p>Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.</p>	<p>кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.</p> <p>"Игра на уничтожение" – важная 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.</p> <p>"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).</p> <p>"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.</p> <p>"Перехитри часовых". Белая</p>			
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

			<p>фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>"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.</p> <p>"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.</p> <p>"Защита контрольного поля".</p>			
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

				<p>Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p> <p>"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p>"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.</p> <p>"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминиро-</p>		
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

				<p>ванными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p> <p>Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.</p>			
		ИТОГО:			68	36	32
4.		<p>Второй год: «Цель шахматной партии»</p> <p>1-10 Повторение материала: шах, мат, пат, ничья, рокировка</p> <p>11-12 Шахматная партия: два хода</p> <p>13-14 Шахматная партия: дебют</p> <p>15-16 Шахматная партия короткая</p> <p>17-18 Шахматная партия: длинная</p> <p>19-20 Шахматная партия: правило короткой рокировки</p> <p>21-22 Шахматная партия: правило длинной</p>	<p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p>	<p>"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>"Пять шахов". Каждой из пяти</p>	64	34	30

		<p>рокировки 23-34 Шахматные партии разных стран 35-60 Повторение пройденного материала 61-64 Итоговый турнир</p>		<p>белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>			
5.		65-66 «Игра всеми фигурами из начального положения»	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	"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.	2	0	2
6.		67-68 Подведение итогов игр.	Анализ простых шахматных партий		2	0	2
		ИТОГО:			68	34	34

III. СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

Первый год.

Занятие 1-2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Белые и черные поля. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котятта-хвастунишки".

Занятие 3-6. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Горизонталь. Вертикаль. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".

Занятие 7-10. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Центр. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки "Лена, Оля и Баба Яга" (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание "Диагональ".

Занятие 11-12. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",

Занятие 13-14. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".

Занятие 15-16. ЛАДЬЯ: белая. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 17--18. ЛАДЬЯ: черная. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 19-20. СЛОН: белый. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 21-22. СЛОН: черный. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 23-24. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 25-26. ФЕРЗЬ: белый. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".

Занятие 27-28. ФЕРЗЬ: чёрный. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Занятие 29-32. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. 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" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 33. КОНЬ: белый. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 34. КОНЬ: чёрный. 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".

Занятие 35-40. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 41-42. ПЕШКА: белая. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".

Занятие 43-44. ПЕШКА: чёрная. Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 45-52. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 53-54. КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".

Занятие 55-56. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

Занятие 57. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

Занятие 58. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Занятие 59. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".

Занятие 60. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".

Занятие 61-62. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Занятие 63-66. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Занятие 67-68. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

Второй год. «Цель шахматной партии».

Занятие 1-10. Повторение пройденного материала: шах, мат, пат, ничья, рокировка.

Занятие 11-12. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ: два хода. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",

Занятие 13-14. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ: дебют. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 15-16. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ: короткая. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 17-18. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ: длинная. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 19-22. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Короткая и длинная рокировки. Правила их выполнения.

Занятие 23-34. Шахматные партии разных стран. Шахматные партии Италии, Испании, Венгрии и прочих европейских стран.

Занятия 35-60. Повторение программного материала.

Занятия 61-64. Итоговый турнир

Занятия 65-66 «Игра всеми фигурами из начального положения»

Занятие 67-68 «Подведение итогов игр».

IV. РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

К концу учебного года обучающиеся должны *знать*:

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

К концу учебного года дети должны *уметь*:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

V. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Объекты и средства материально-технического обеспечения курса:

Стол ученический -10 шт.

Стул ученический – 20 шт.

Проектор – 1 шт

Шахматы – 10 шт.

Презентации – 4 шт. (пополнение по мере надобности)

VI. ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА.

Программа факультатива представляет собой систему непосредственно образовательной деятельности, самостоятельной деятельности дошкольников и совместной деятельности педагога с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательной деятельности через использование современных обучающих технологий:

- учебный план, рассчитанный на два года обучения (34 занятия в год), по 25-30 минут (каждые 10 минут физическая минутка, гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика);
- занятия кружка проводятся по подгруппам 15 человек 2 раза в неделю (подгрупповая форма обучения);
- проходит в игровой форме с использованием компьютерных игр, электронных пособий и игровых тестов.