

Частное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 247
открытого акционерного общества «Российские железные дороги»
692522, Приморский край, г. Уссурийск, ул. Тургенева, 8 а,
тел. 8 (4234) 25-21-06, Email: detskyisad247@vandex.ru



Программа дополнительного образования

Кружок «Шахматы»

для детей дошкольного возраста (4-7 лет)

Руководитель: Антипин Андрей Альбертович

(2018-2019 г.г.)



Частное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 247
открытого акционерного общества «Российские железные дороги»
692522, Приморский край, г. Уссурийск, ул. Тургенева, 8 а,
тел. 8 (4234) 25-21-06,
Email: detskyisad247@vandex.ru

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от « 30 » августа 2018 г.

Утверждаю
Заведующий
Детским садом № 247 ОАО «РЖД»
М.Г. Здор
Приказ № 246 от « 05.09 » 2018 г.



Программа дополнительного образования
Кружок «Шахматы»
(для детей 4-7 лет)
Педагог: Антипин Андрей Альбертович
(2018-2019 г.г.)

г. Уссурийск, 2018

**Аннотация к программе дополнительного образования
Кружок «Шахматы»
Преподаватель: Антипин Андрей Альбертович**

Настоящая программа дополнительного образования «Кружок «Шахматы» разработана на основе Федерального государственного стандарта дошкольного образования, с учетом программы "Шахматы, первый год" (авт. И.Г.Сухин), с целью обеспечения государственных гарантий доступности и повышения качества дополнительного образования дошкольников.

Основные цели программы:

- создание условий для более интенсивного индивидуального развития личности, творческой самореализации дошкольника;
- содействие развитию интеллектуальных способностей и творчества у детей среднего и старшего дошкольного возраста посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- Познакомить детей с правилами игры, с шахматными фигурами, полями, линиями.
- Развивать внимание, логическое и творческое мышление, смекалку, память.
- Освоить азы игры в шахматы.
- Воспитывать интерес и желание играть.

Развитие творческой активности каждого ребенка представляется главной задачей современного дополнительного образования в Детском саду № 247 ОАО «РЖД», а данная программа способна обеспечить переход от интересов детей к развитию их способностей. совершенствует адаптацию детей к современному обществу и предоставляет возможность полноценной организации свободного времени воспитанников.

Данная программа дополнительного образования направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте. Предлагаемый начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Основное преимущество программы - специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Целевые ориентиры:

К концу обучения ребенок будет

- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление об элементарных правилах игры;
- играть малым числом фигур;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- владеть основными шахматными терминами;
- правильно применять элементарные правила игры;
- иметь представление о некоторых тактических приемах.

Программа построена на принципе личностно-развивающего и гуманистического характера взаимодействия взрослого с детьми.

Программа дополнительного образования «Кружок «Шахматы» соответствует требованиям к структуре программы дополнительного образования детей и состоит из структурных элементов:

• следующие структурные элементы:

1. Титульный лист.
2. Пояснительную записку.
3. Учебно-тематический план.
4. Содержание изучаемого курса.
5. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.
6. Список литературы.

Срок реализации Программы дополнительного образования -1 учебный год

Содержание программы дополнительного образования

Содержание	Страницы
1.Пояснительная записка.....	6
2. Учебно-тематический план.....	10
3.Содержание изучаемого курса.....	12
4.Методическое обеспечение программы	40
5 Список литературы.....	41

1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Кружок «Шахматы» разработана на основе Федерального государственного стандарта дошкольного образования, с учетом программы "Шахматы, первый год" (авт. И.Г.Сухин), с целью обеспечения государственных гарантий доступности и повышения качества дополнительного образования дошкольников.

Введение федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, а также Концепция развития математического образования в Российской Федерации (утв. распоряжением Правительства РФ от 24 декабря 2013 г. N 2506-р), ставят перед системой дошкольного образования новые задачи в математическом образовании детей дошкольного возраста.

Математика занимает особое место в науке, культуре и общественной жизни, являясь одной из важнейших составляющих мирового научно-технического прогресса, необходима каждому человеку для успешной жизни в современном обществе. Математика способствует развитию познавательных способностей человека, в том числе к логическому мышлению.

В Концепции математического образования в России указано: «Математика может стать национальной идеей России XXI века... Особое внимание именно к самостоятельному решению задач, в том числе – новых, находящихся на границе возможностей ученика, было и остается важной чертой отечественного математического образования... **Важным элементом... являются математические соревнования школьников. Должен быть расширен охват ими, как и играми с математическим и логическим содержанием (включая шахматы и шашки) ...**

Шахматы – не только народная игра в России, но и в определенной степени интеллект российского государства. Они являются одной из дисциплин, которые дают возможность формировать в комплексе все важные для умственного развития мыслительные умения. В процессе обучения игре в шахматы у дошкольников развиваются мыслительные операции: анализ, сравнение, логическое мышление; творческие способности и познавательные процессы: восприятие, память, внимание.

Сегодня система дошкольного образования обязана обеспечить индивидуальное сопровождение каждого ребенка с помощью «умных» технологий. Шахматное образование – это и есть технология индивидуального сопровождения каждого ребенка!».

Основные цели программы:

- создание условий для более интенсивного индивидуального развития личности, творческой самореализации дошкольника;
- содействие развитию интеллектуальных способностей и творчества у детей среднего и старшего дошкольного возраста посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- Познакомить детей с правилами игры, с шахматными фигурами, полями, линиями.
- Развивать внимание, логическое и творческое мышление, смекалку, память.
Освоить азы игры в шахматы.
- Воспитывать интерес и желание играть.

Введение занятий по обучению игре в шахматы позволяет поддерживать устойчивый интерес к знаниям и сделать обучение радостным, так как предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности, что способствует развитию мышления и памяти, умений сравнивать, обобщать, содействует формированию таких ценных качеств, как усидчивость, собранность, самостоятельность.

Данная программа дополнительного образования по обучению игре в шахматы разработана на основе программы "Шахматы, первый год" (авт. И.Г.Сухин) . В содержание образования включены элементы программы «Как научить шахматам» (авт.) А.К. Костенюк . Используемые программы опираются на ряд нетрадиционных авторских наработок. В их числе:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры.

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

Игровая форма занятия позволяет:

- Ввести детей в мир шахмат;
- знакомит дошкольников с историей развития шахмат;
- 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.

В программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

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

1.Образовательные

- расширяет кругозор,
- пополняет знания,
- активизирует мыслительную деятельность дошкольника,
- учит ориентироваться на плоскости,
- тренирует логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т.п.;

2.Воспитательные

- вырабатывает у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер;

3.Эстетические – играя, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляют ему истинное удовольствие, а умение находить в обыкновенном необыкновенное обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое наслаждение, заставляет восхищаться удивительной игрой.

-

- Категория детей, занимающаяся шахматами – это дети 4-7 лет.
- Непосредственно образовательная деятельность по игре в шахматы проводится 2 раза в неделю, в вечернее время.
- Продолжительность занятия соответствует Сан ПиН
- Сроки реализации программы: 2 года.

Формы работы с детьми включают:

подгрупповые занятия, занятия в парах, включающие в себя:

специально подобранные игры, упражнения, задания, чтение художественной литературы, соревнования, игры, упражнения, просмотр презентаций, самостоятельная деятельность детей.

Методы обучения:

- объяснительно – иллюстративный;
- игровой;
- проблемный;
- поисковый.

2. Учебно-тематический план

Учебно-тематический план охватывает 5 блоков:

- шахматная доска,
- шахматные фигуры,
- начальная расстановка фигур,
- ходы и взятие фигур,
- тактические приемы.

Темы обучения 1 год	Темы занятий 2 год обучения
<ol style="list-style-type: none"> 1. Шахматная доска. 2. Проспекты, улицы, переулки шахматной доски. 3. «Шахматная эстафета». 4. Шахматные фигуры 5. Начальное положение 6. Слон. 7. Ладья. 8. Ладья против слона. 9. Ферзь. 10. Ферзь против ладьи и слона. 11. Конь. 12. Конь против ферзя, ладьи, слона 13. Пешка «Ни шагу назад!» 14. Пешка. 15. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. 16. Праздник пешки. 17. Король. 18. «Волшебный квадрат» 19. Турнир на чемпиона 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторение. Поле. Горизонталь. Вертикаль. 2. Повторение. Ходы фигур. Взятие. 3. Повторение. Шах. 4. Повторение. Мат. 5. Повторение. Пат. 6. Повторение. Начальное положение. 7. Практические навыки. 8. Мероприятие «Шахматная викторина». 9. Рокировка. 10. Конь. 11. Конь. «Вилка» 12. Конь. 13. Король. Мат. Пат. 14. Король. «Вечный шах». 15. Король. 16. «Волшебный квадрат» 17. Дебют. Три правила дебюта. 18. Дебют. 19. Мат ферзем.

<p>20.Объяснить детям правила для играющих: «Тронул-ходи»,»Ход сделан- обратно не вернёшь».</p> <p>21.Шах.</p> <p>22.Шах и мат.</p> <p>23.Мат.</p> <p>24.Мат в один ход.</p> <p>25.Ничья.</p> <p>26.Игра в парах.</p> <p>27.Рокировка</p> <p>28.Провести турнир на лучшего игрока.</p> <p>29.Тренировочная шахматная партия.</p> <p>30.Шахматная нотация</p> <p>31.Эстафета.</p> <p>32.Практические навыки: мат белыми в один ход</p> <p>33.Практические навыки: лучший ход белых.</p> <p>34.Практические навыки: лучший ход чёрных.</p> <p>35.Практические навыки: «Грозный ферзь» побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.</p> <p>36.Шахматная партия</p> <p>37.Шахматный праздник.</p> <p>38.Первые ходы.</p> <p>39.«КВН».</p> <p>40.До свидания шахматная страна.</p> <p>41.Мониторинг.</p>	<p>20.Линейный мат.</p> <p>21.Мат двумя слонами.</p> <p>22.Правило «Взятие на проходе»</p> <p>23.Правила квадрата.</p> <p>24.Пешечный эндшпиль. «Ключевые поля».</p> <p>25.Комбинации.</p> <p>26.Типичные комбинации.</p> <p>27.Матовые комбинации</p> <p>28.Этюды.</p> <p>29.Шахматные турниры «Игровая практика»</p> <p>30.Мониторинг.</p> <p>31.До свидания, шахматная страна!</p> <p>32.Мероприятие «В гостях у шахматного короля».</p>
---	---

Каждый блок рассчитан на определённое количество занятий и часов.

Реализация программы дополнительного образования «Шахматный клуб «Кинг» требует наличия следующего оборудования:

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

3.Содержание образовательного курса

Календарно-тематическое планирование 1 год обучения

Неделя №	№ занятия	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1	1	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
	2	Шахматная доска.	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение	Чтение-инсценировка, дидактическая игра «Да нет»

			пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	
2	3	Шахматная доска Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством, Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «горизонталь», «вертикаль»,	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседка». И.Г. Сухина.
	4	Шахматная доска.	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина Дидактическое задание "Диагональ".
3.	5	Шахматная доска. «Шахматная эстафета».	Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
	6	Шахматные фигуры	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Чтение сказки «Чудесные фигуры» Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что

				общего?"
4.	7.	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
	8.	Слон.	Формировать представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",
5.	9.	Слон.	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических навыков	Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
	10.	Слон.	Отрабатывать практические навыками. Отгадывание загадки о слоне	Практические навыки.

			<p>Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p>	
6.	11.	Ладья.	<p>Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание.</p>	<p>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".</p>
	12.	Ладья.	<p>Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.</p>	<p>Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение"</p>

				"Ограничение подвижности".
7.	13.	Ладья против слона.	отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона,
	14.	Ладья.	Отрабатывать практические навыками	Практические упражнения. Загадки из тетрадки.
8.	15.	Ферзь.	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые" "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного

				поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
	16.	Ферзь против ладьи и слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
9.	17.	Конь.	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию	Рассказать и показать сложность ходов коня. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
	18.	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию в которой конь ставить «вилку».	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение

				подвижности". Д/и «Секретная фигура
10	19.	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику 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.	Пешка «Ни шагу назад!»	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка" Рассказ о пешке. Дидактические задания "Лабиринт",

				"Один в поле воин".Д/и «Волшебный мешочек»
11.	21.	Пешка.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля"
	22.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры: "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух). "Ограничение подвижности".
12.	23.	Праздник пешки.	Закрепить знания о том как ходит	Соревнования.

			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.	
	24.	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь".
13	25.	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".

	26.	Турнир на чемпиона	Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях .Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	Практические навыки.
14.	27.	Объяснить детям правила для играющих: « Тронул-ходи»,» Ход сделан- обратно не вернёшь».	Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику.	Беседа, показ, практическое упражнение.
	28.	Шах.	Формировать 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".
15	29.	Шах.	Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

	30.	Шах и мат.	Формировать представления о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар).	Практические упражнения.
16.	31.	Мат.	Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	Чтение сказки "До свидания, Шахматная страна" Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
	32.	Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат» Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

17	33.	Ничья.	Формировать представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	Чтение сказки "Мат и пат", Рассказ о позициях «мат» и «пат» Вариантах ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
	34.	Ничья.	Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». Практические упражнения.
18.	35.	Игра в парах.	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практические упражнения.
	36.	Рокировка.	Познакомить с понятием «Рокировка» Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
19.	37.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». «Куда идёт

				король»- чтение сказки И. Сухина.
	38.	Провести турнир на лучшего игрока.	Закрепить знания почему слонов надо быстрее выводить в центр. Развивать сообразительность, находчивость.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
20.	39.	Тренировочная шахматная партия.	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально – волевых качеств ребят.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
	40.	Шахматная нотация	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.	Практические навыки, рассматривание иллюстраций.
21.	41.	Шахматная нотация.	Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв.(А,В,С,D,E,F,G,H).	Практические навыки.
	42.	Эстафета.	Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию называя вслух поля на которые они ставятся.	
22.	43.	Практические навыки: мат белыми в один ход	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на	Загадки из тетрадки.

			шахмат- ной доске.	
	44.	Практические навыки: лучший ход белых.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки
23.	45.	Практические навыки: лучший ход чёрных.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
	46.	Практические навыки: «Грозный ферзь» побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
24.	47.	Шахматная партия	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода"
	48.	Шахматная партия.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из

			фигурами из начального положения.	начального положения.
25.	49-50	Шахматная партия	Закреплять представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
26.	51.	Шахматный праздник.	Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление. Внимание, умение отгадывать загадки про шахматные фигуры. Знакомство детей с историей возникновения шахмат, интересными фактами из жизни шахматистов.	
	52.	Первые ходы.	Упражнять в планировании и продумывании первых ходов, отмечая. Что очень многое зависит от первых шагов на игровом поле.	Игры в парах.
27.	53.	«КВН».	Закреплять знания игры в шахматы.	Соревнование.
	54.	До свидания шахматная страна.	Закреплять пройденный материал. Вспомнить как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка.	Игра.
28.	55.	Мониторинг.		
	56.	Мониторинг.		

Календарно-тематическое планирование 2 год обучения

Неделя №	№ занятия	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1	1	Повторение. Поле. Горизонталь. Вертикаль.	Повторить понятия поля, горизонтали, вертикали, диагонали и центра шахматной доски.	Дидактическое задание «Диагональ». Схематическое изображение доски. «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
	2	Повторение. Ходы фигур. Взятие.	Вспомнить начальную расстановку фигур перед шахматной партией, ходы фигур. Упражняться во взятии фигур.	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет"
2	3	Повторение. Шах.	Закрепить представление о позиции «шах». Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей. Активизировать словарь.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
	4	Повторение. Шах.	Закрепить представление о позиции	Открытый шах.

			«шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.	Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
3.	5	Повторение. Мат.	Закрепить представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Показ, объяснение: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактические задания "Мат или не мат", "Дай мат в один ход»
	6	Повторение. Пат.	Закрепление представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
4.	7.	Повторение. Начальное положение.	Игра пешками, слоном, ладьей, ферзем, королем. Правило «Короля не бьют».	Практические навыки.
	8.	Практические навыки.	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально – волевых	Практические навыки. Загадки из тетрадки.

			качеств ребят.	
5.	9.	Мероприятие «Шахматная викторина».	Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление, внимание, умение отгадывать загадки про шахматные фигуры.	
	10.	Рокировка.	Напомнить детям о понятии «Рокировка». Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
6.	11.	Рокировка.	Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	«Загадки из тетрадки». «Куда идёт король»- чтение сказки И. Сухина.
	12.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Длинная и короткая рокировка. Дидактическое задание "Рокировка".
7.	13.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	Дидактическое задание "Рокировка".
	14.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие по теме рокировка.

8.	15.	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые» "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".
	16.	Конь.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать 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".
9.	17.	Конь.	Отрабатывать практические навыки. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".

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

	22.	Король.	Отрабатывать практические навыки. Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Дидактическая игра «Шах или не шах». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода». Загадки из тетрадки.
12.	23.	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограничение подвижности".
	24.	Король.	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие по теме король.
13	25.	Дебют. Три правила дебюта.	Познакомить с понятием «Дебют» Три правила дебюта. Разобрать «плохие» дебюты и «хорошие». Развивать	Объяснение, показ нового материала. Дидактическое

			творческое мышление, интеллект, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения.	задание «Спёртый мат».
	26.	Дебют.	Отрабатывать практические навыки. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать	Дидактическое задание «Спёртый мат», разбор ловушек и готовых партий.
14.	27.	Мат ферзем.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.
	28.	Мат ферзем.	Отрабатывать практические навыки. Развивать логику мышления и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Итоговое практическое занятие по теме мат ферзем. Дидактическая игра «Мат или не мат».
15	29.	Линейный мат.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Показ, объяснение нового материала.
	30.	Линейный мат.	Отрабатывать практические навыки. Развивать логику мышления и смекалку.	Итоговое практическое занятие по теме линейный мат.
16.	31.	Мат двумя слонами.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить,	Показ, объяснение нового материала.

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

				диаграмм и решение новых.
	36.	Пешечный эндшпиль. «Ключевые поля».	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие по теме пешечный эндшпиль.
19.	37.	Комбинации.	Познакомить с понятием комбинации. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность.	Чтение дидактической сказки «Волшебный мир комбинаций». Разбор готовых комбинаций.
	38.	Комбинации.	Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность.	Разбор готовых комбинаций.
20.	39.	Комбинации.	Отрабатывать практические навыки. Развивать логику и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Практическое занятие. Игра.
	40.	Типичные комбинации.	Познакомить с типичными комбинациями. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать.	Показ, объяснение нового материала.
21.	41.	Типичные комбинации.	Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве,	Итоговое практическое занятие по теме типичные

			способность думать, мыслить, анализировать.	комбинации.
	42.	Матовые комбинации.	Познакомить с комбинациями, приводящими к мату. Мат в один ход.	Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход».
22.	43.	Матовые комбинации.	Развивать логическое мышление, внимание.	Разбор известных матовых комбинаций. Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход».
	44.	Матовые комбинации.	Отрабатывать практические навыки. Воспитывать усидчивость	Практическое занятие. Игра.
23.	45.	Этюды.	Познакомить с понятие этюд. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	Чтение дидактической сказки «Реши этюд, отгадай задачу - сыщешь удачу». Дидактическое задание «Реши этюд».
	46.	Этюды.	Решение этюдов. Развивать логическое мышление, внимание.	Дидактическое задание «Реши этюд».
24.	47.	Этюды.	Решение этюдов. Развивать логическое мышление, внимание.	Дидактическое задание «Реши этюд».
	48.	Этюды.	Отрабатывать практические навыки. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.

25.	49-50	Шахматные турниры «Игровая практика»	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
26.	51.	Шахматные турниры «Игровая практика»	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
	52.	Шахматные турниры «Игровая практика»	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
27.	53.	Мониторинг.		
	54.	Мониторинг.		
28.	55.	До свидания, шахматная страна!	Закреплять пройденный материал. Вспомнить как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка.	Игра.
	56.	Мероприятие «В гостях у шахматного короля».	Закреплять знания игры в шахматы.	Праздник.

Методика обследования уровня развития умений и навыков детей

Критерии уровней развития детей

Высокий: ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов. У ребенка развито логическое мышление.

Средний: ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

Низкий: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

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

Требования к уровню подготовки воспитанников

Должны знать:

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

Должны уметь:

- Ориентироваться на шахматной доске;
- Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;

- Правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- Правильно располагать фигуры перед игрой;
- Умение перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- Решать простые шахматные задачи.

Реализация программы дополнительного образования «Шахматный клуб «Кинг» требует наличия следующего обеспечения

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

Список литературы:

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

Интернет источники

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/>.
5. <http://www.resobr.ru/article/40710-programma-dopolnitelnogo-obrazovaniya-shahmaty>