

ПРИНЯТО

на Педагогическом Совете МДОАУ
«Детский сад № 46 г. Орска»
Протокол № 1
от «30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий
МДОАУ «Детский сад № 46 г. Орска»

И.А. Нуждова
от «30» августа 2024 г.

С учетом мнения родителей
МДОАУ «Детский сад № 46 г. Орска»
Протокол № 1
от «30» августа 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа социально-
гуманитарной направленности
«ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ В ШАХМАТЫ»**

Возраст детей 5-7 лет
Срок реализации 2 года

Автор: **Тайфуров К.А.**
преподаватель
дополнительного образования

г. Орск, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Обучение игре в шахматы» реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. Вопрос о возможности и необходимости **обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы** уже давно получил в педагогике положительное решение. Предлагаемая **дополнительная общеразвивающая программа для детей старшего дошкольного возраста «Обучение игре в шахматы»** направлена на интеллектуальное развитие **детей**, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в младшем дошкольном возрасте.

Актуальность

Педагогическая **целесообразность внедрения данной программы** заключается прежде всего в идее использования игры в **шахматы**, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – **дошкольника**. Раннее **обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы** позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс **обучения**, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Это подтверждается и многолетним практическим опытом: зарубежным и нашим. Можно с уверенностью говорить об огромных потенциальных возможностях развития, таящихся в **дошкольном детстве**.

Целью внедрения **программы «Обучение игре в шахматы»** является создание условий для личностного и интеллектуального развития **детей старшего дошкольного возраста**, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством **обучения игре в шахматы**. **Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста** помогает детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч **детей** некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна **дошкольникам**. Важное значение при **обучении** имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование **шахматных** дидактических игр и пособий.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

- Обучение дошкольников принципам шахматной игры**, воспитание у них интереса и любви к этой **игре** и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития;
- создание условий для личностного и интеллектуального развития **старших дошкольников**, формирования общей культуры посредством **обучения игре в шахматы**.

ЗАДАЧИ:

а) образовательные:

- формировать устойчивый интерес малышей к **игре в шахматы**;
- способствовать освоению детьми основных **шахматных понятий**: **шахматная доска**, **шахматное поле**, **шахматная фигура**, ход фигуры, взятие, начальная позиция, **шахматная нотация**, взаимодействие между фигурами на **шахматной доске**, ценность **шахматных фигур**, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, **шахматные часы**, время, отведенное на партию, т. д. ;

- познакомить с правилами поведения партнеров во время **шахматной игры**, учить **детей во время шахматной** партии действовать в соответствии с этими правилами;
- учить **детей** взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о **шахматных** фигурах в процессе игры;
- обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения **шахматной партии**;
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за **шахматной доской**;
- учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

б) развивающие:

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, **воображение**;
- способствовать активизации мыслительной деятельности **дошкольника**;
- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству;
- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников (*коммуникативных, интеллектуальных, социальных*).

в) воспитывающие:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;
- поставленные цели и задачи реализуются при создании необходимых условий;
- наличии кабинета и его оснащенности методической литературой, ТСО, наглядными пособиями, раздаточными материалами, играми.

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- 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**;
- принцип комплексной реализации целей: **образовательных**, развивающих, воспитывающих.

Основой организации работы с детьми в данной **программе** является система дидактических принципов:

- принцип наглядности;
- принцип психологической комфортности - создание **образовательной среды**, обеспечивающей снятие всех **стрессообразующих** факторов учебного процесса;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у **детей** формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс **обучения** сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего **обучения**, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата **обучения**, овладение **дошкольниками основами шахматной игры**. Программа основана на игровом методе с учетом **возрастных** и индивидуальных особенностей воспитанников.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Для проверки усвоения знаний, умений и навыков в конце каждого раздела программы предусмотрены тесты и упражнения для закрепления знаний, а также контрольные занятия по итогам обучения в полугодии, году.

Прогнозируемый результат

К концу первого года обучения дети должны:

знать:

- правила и цель игры;
- основные шахматные термины;
- ходы и взятие фигур;
- ценность фигур;
- три защиты от шаха;
- простейшие способы матования;
- первичные знания по началу партии;
- общие сведения из истории возникновения и развития шахматной культуры.

уметь:

- читать шахматную нотацию;
- предугадывать правильные взятия фигур, связанные с разменом;
- правильно защищать короля от угроз;
- составлять простейший план действий в игре;
- ставить мат в один ход.

К концу второго года обучения дети должны:

знать:

- простейшие тактические удары (двойной удар, связка);
- в каких случаях партия заканчивается вничью;
- "детский мат", "дурацкий мат";
- основные правила игры в дебюте.

уметь:

- правильно делать рокировку;
- ставить "вилки" и связки;
- ставить мат королю противника различными фигурами (ферзем, двумя ладьями);
- ставить мат в один ход;

- защищаться от "детского мата";
- атаковать слабый пункт f7 (f2);
- видеть и наносить простейшие тактические удары;
- решать 1-2- ходовые задачи;
- от начала до конца грамотно разыгрывать шахматную партию.

Методическое обеспечение программы

- Программа предусматривает обучение детей в игровой форме, в обстановке творческого взаимодействия и интереса.
- Для поддержания интереса используются дидактические сказки, богатые по содержанию и доступные для указанного возраста. Постоянная смена видов деятельности на занятии будет способствовать активизации познавательной активности дошкольников и младших школьников.
- Главным условием результативной работы являются дружеские отношения между детьми в группе. Педагогу необходимо поддерживать положительную эмоциональную атмосферу как на занятиях, так и в период отдыха; добиваться применения знаний и умений не только на занятиях, но и в повседневной жизни.
- *Методы, используемые на занятиях:*
 - - игровые;
 - - репродуктивные;
 - - частично-поисковые;
 - - словесно-логические.
- *Основные формы занятий:* беседа и игра.
- *Формы итоговых занятий по каждому разделу:* тестирование практических умений и выполнение упражнения для закрепления знаний.
- *Формы подведения итогов:* по каждому разделу предусмотрено итоговое занятие, на котором будет организовано повторение и обобщение знаний, умений и навыков, полученных в ходе работы над разделом (тестирование практических умений и выполнение упражнения для закрепления знаний).
- *Техническое оснащение занятий:*
 - Учитывая возрастные и психофизиологические особенности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, используемая на занятиях наглядность должна быть яркой, доступной по содержанию, разнообразной.
 - В качестве обязательных учебных принадлежностей необходим следующий набор: демонстрационная шахматная доска, наборы шахмат, карандаши простые, листы бумаги или блокноты.
 - С целью формирования элементарной ИКТ-культуры ребёнка и повышения интереса к занятиям предполагается использование мультимедийного оборудования, ПК.

Учебно-тематический план образовательной деятельности

Первый год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Место занятия, оборудование и инвентарь. Личная и общественная гигиена. Режим дня и питание	1		1
2.	История шахматной культуры	2		2
3.	Ходы фигур. Правила игры	20	22	42
3.1	Шахматная доска. Вертикали, горизонтали, диагонали.	2		2
3.2	Изучение шахматной нотации	1		1
3.3	Знакомство с шахматными фигурами	1		1
3.4	Начальное положение шахматных фигур	1		1
3.5	Пешки - душа шахматной партии	1	1	2
3.6	Виды пешек.	1	1	2
3.7	Ладья. Ходы и взятия ладьей	1	2	3
3.8	Ладья против ладьи. Ладья против пешек		2	2
3.9	Слон. Ходы и взятия слоном	1	1	2
3.10	Слон против слона, ладьи. Слон против пешек		2	2
3.11	Ферзь. Ходы и взятия ферзем	1	1	2
3.12	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек		2	2
3.13	Конь. Ходы и взятия конем	1	2	3
3.14	Конь против фигур и пешек		2	2
3.15	Ценность фигур. Выгодно - невыгодно		2	2
3.16	Король. Ходы и взятия королем	1	2	3
3.17	Король против фигур и пешек		2	2
3.18	Тесты и упражнения для закрепления знаний		2	2
4	Цель шахматной партии	4	10	14
4.1	Нападение на короля - шах	1	1	2
4.2	Три способа защиты от шаха	1	2	3
4.3	Вскрытый шах и двойной шах	1	3	4
4.4	Мат как цель игры в шахматы	1	4	5
4.5	Тесты и упражнения для закрепления знаний		2	2
5	Игра из начального положения.		9	9
6	Контрольное занятие по итогам полугодия (года)		2	2
	Итого	27	45	72

Второй год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Место занятия, оборудование и инвентарь Личная и общественная гигиена. Режим дня и питание	1		1
2.	История шахматной культуры	2		2
3	Повторение	2	5	7
3.1	Шахматная нотация	1	1	2
3.2	Ходы, взятия и ценность фигур	1	1	2
3.3	Решение учебных задач по теме "Мат в один ход"		3	3
4	Сложные ходы фигур	2	5	7
4.1	Особый ход - рокировка	1	1	2
4.2	Ничья. Пат. Вечный шах	1	2	3
4.3	Тесты и упражнения для закрепления знаний		2	2
5	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю	3	12	15
5.1	Мат в один ход: более сложные случаи.		2	2
5.2	Линейный мат. Мат в 2 хода	1	2	3
5.3	Мат королём и ферзём.	1	2	3
5.4	Спертый мат	1	2	3
5.5	Тесты и упражнения для закрепления знаний		4	4
6	Защита и нападение на фигуры	2	10	12
6.1	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры	1	4	5
6.2	Связка	1	4	5
6.3	Тесты и упражнения для закрепления знаний		2	2
7	Основные правила игры в дебюте	4	12	16
7.1	Детский мат и защита от него	1	2	3
7.2	О диагоналях, по которым атакуется король	1	2	3
7.3	Перевес в развитии	1	3	4
7.4	О пункте, с которого в дебюте нередко дается мат	1	3	4
7.5	Тесты и упражнения для закрепления знаний		2	2
8	Игра из начального положения.		10	10
9	Контрольное занятие по итогам полугодия (года)		2	2
	Итого	16	56	72

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Программа обучения рассчитана для детей 5-7 лет, наполненность группы 5-10 человек, поскольку работа в основном ведется индивидуально.

В середине занятий проводят физкультминутки, во время которых необходимо проветрить помещения, проводить гимнастику для глаз, мышц шеи, спины, рук в форме игры. Перерывы между занятиями не менее 10 минут. Формой подведения итогов являются выставки работ **детей**.

Продолжительность 1 занятия Периодичность в неделю Количество занятий в неделю

Количество занятий в год

25 минут 1 раза 4 занятий 36 занятий

№ п/п Тема занятия Количество занятий

Всего Теоретические Практические

1 В стране **шахматного королевства** 1 1 -

2 Волшебная доска 5 2 3

3 **Шахматные фигуры** 2 1 1

4 Начальное положение 2 1 1

5 **Шахматная фигура «Ладья»**. 4 2 2

6 **Шахматная фигура «Слон»**. 2 1 1

7. Ладья против слона. 2 - 2

8. **Шахматная фигура «Ферзь»**. 3 2 1

9. **Шахматная фигура «Конь»**. 3 2 1

10. **Шахматная фигура «Пешка»**. 2 1 1

11. **Шахматная фигура «Король»**. 2 1 1

12. Шах. 1 1 -

13. Шах и мат. 1 1 -

14 Мат в один ход. 1 - 1

15 Ничья и пат. 2 1 1

16 Рокировка. 1 - 1

17 **Шахматная партия** 1 - 1

18 Развлечение. **Шахматный карнавал**. 1 - 1

Итого 36 занятий 17 занятий 19 занятий

ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ ТЕМА ЦЕЛЬ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ/МАТЕРИАЛ

1 В стране **шахматного королевства**. Познакомить детей с понятием **«Шахматная игра»**, способствовать развитию интереса к игре в шахматы. Презентация, **шахматная доска и шахматные фигуры**

2 Волшебная доска. Познакомить с новыми понятиями – **«шахматная доска»**, **«белые и чёрные поля»**, чередование белых и чёрных полей, **шахматная доска и шахматные поля квадратные**, **«центр» шахматной доски**. **Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку

3 Волшебная доска. Продолжать знакомство с **шахматной доской**. Учить правильно располагать доску между партнёрами. Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий. **Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация, заготовка на листе **шахматной доски**.

4 Волшебная доска. Повторить понятия горизонтальных и вертикальных линий, познакомить с новым понятием: **«диагональ»**. Начать знакомство с **«шахматным»** алфавитом.

Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий. Учить понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. **Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация, заготовка на листе **шахматной доски**, карточки с «**шахматным**» алфавитом.

5 Волшебная доска. Повторить понятия «**диагональ**», продолжить знакомство с «**шахматным**» алфавитом, упражняться в нахождении «**адреса**» **шахматного поля**. **Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация, заготовка на листе **шахматной доски**, карточки с «**шахматным**» алфавитом.

6 Волшебная доска. Повторить и закрепить знания о **шахматной доске** – **горизонтали**, **вертикали**, **белые и чёрные поля**, **чередование полей**, **шахматный алфавит**, **шахматная нотация**. **Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку, заготовка на листе **шахматной доски**, карточки с «**шахматным**» алфавитом.

7 **Шахматные фигуры**. Познакомить детей с **шахматными фигурами**, белыми и чёрными, учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, волшебный мешочек.

8 **Шахматные фигуры**. Продолжение. Закрепить знания детей о **шахматных фигурах**. Упражнять в правильном названии **шахматных фигур**. Учить определять ту или иную **шахматную** фигуру в ряду остальных. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, волшебный мешочек.

9 Начальное положение. Познакомить детей с **новыми понятиями**: «**начальное положение или начальная позиция**», «**партия**», запомнить правило «**ферзь любит свой цвет**». Закрепить новый материал посредством дидактических игр – заданий. Набор **шахмат**, интерактивная презентация.

10 Начальное положение. Продолжение. Продолжать знакомить детей с начальной расстановкой фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий. Формировать навык самоконтроля и самооценки. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, карточки, карандаши.

11 **Шахматная фигура «Ладья»**. Познакомить детей с **шахматной фигурой «ладья»**, новым понятием «**ход фигуры**». Набор **шахмат**, интерактивная презентация, тетрадные листочки, карандаши.

12 **Шахматная фигура «Ладья»**. Продолжение. Продолжать знакомить детей с **шахматной фигурой «ладья»**, вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомить с новым понятием «**взятие**». Закрепить новые знания посредством дидактических игр. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.

13 **Шахматная фигура «Ладья»**. Игровая практика. Закрепить полученные знания детей о **шахматной фигуре «ладья»** в игровой практике на **шахматной доске**; упражняться в умении ходить ладьёй, отслеживать взаимодействие между белой и чёрной ладьёй на **шахматной доске**, учиться предвидеть события на **шахматной доске** на один ход вперёд. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.

14 **Шахматная фигура «Ладья»**. Итоговое занятие. Повторить и закрепить данные детям знания о **шахматной фигуре «ладья»** - место ладьи в начальной позиции, ход, взятие, решение простейших **шахматных задач**. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.

15 **Шахматная фигура «Слон»**. Познакомить детей с **шахматной фигурой «слон»**. Место слона в начальном положении. Белопольные и чёрнопольные слоны. Ход слона. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

16 **Шахматная фигура «Слон»**. Продолжение. Продолжать знакомить детей с **шахматной фигурой «слон»**, вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что такое белопольные и чёрнопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.

17 Ладья против слона. Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о **шахматных фигурах «ладья»** и **«слон»** в игровой практике на **шахматной доске**. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на **шахматной доске**, учить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения. Набор **шахмат**.

18 Ладья против слона. Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о **шахматных фигурах «ладья»** и **«слон»** в игровой практике на **шахматной доске**; учить детей следовать определённым правилам во время **шахматной** партии – делать ходы поочерёдно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу. Набор **шахмат**.

19 **Шахматная фигура «Ферзь»**. Познакомить детей с **шахматной фигурой «ферзь»**. Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

20 **Шахматная фигура «Ферзь»**. Продолжение. Продолжать знакомить детей с **шахматной фигурой «ферзь»**, вспомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить детей с правилами взятия ферзём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.

21 **Шахматная фигура «Ферзь»**. Игровая практика. Закреплять полученные знания детей о **шахматной фигуре «ферзь»** в игровой практике на **шахматной доске**; учить детей следовать правилам ведения **шахматной партии**: делать ходы поочерёдно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить детей понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу. Набор **шахмат**.

22 **Шахматная фигура «Конь»**. Познакомить детей с **шахматной фигурой «конь»**. Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

23 **Шахматная фигура «Конь»**. Продолжение. Продолжать знакомить детей с **шахматной фигурой «конь»**, вспомнить полученные знания на предыдущем занятии (*место коня в начальной позиции, ход коня, взятие*). Упражняться в ходе коня и во

взятии. Учить **детей** правильно понимать и решать поставленную перед ними учебную задачу. Набор **шахмат**, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

24 **Шахматная фигура «Конь»**. Игровая практика. Закреплять полученные детьми знания о **шахматной фигуре «конь»** в игровой практике на **шахматной доске**; учить **детей** правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о **шахматных фигурах** (*ладье, слоне, ферзе*) в процессе игры. Набор **шахмат**, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши, карточки с заданиями.

25 **Шахматная фигура. Пешка**. Познакомить **детей с «пешкой»**. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

26 **Шахматная фигура «Пешка»**. Продолжение. Продолжать знакомить **детей с шахматной фигурой «пешка»**, вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило *«взятие на проходе»*. Познакомить с новым понятием – *«превращение пешки»*. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – заданий.

Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

27 **Шахматная фигура «Король»**. Познакомить **детей с шахматной фигурой «король»**. Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

28 **Шахматная фигура «Король»**. Продолжение. Продолжать знакомить **детей с шахматной фигурой «король»**, вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии (*место короля в начальной позиции, ход короля, взятие*). Дать новое понятие – *«контролируемое»* поле. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – упражнений: учить **детей** правильно понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно. Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.

29 **Шах**. Познакомить **детей с новым понятием «шах»**, тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игр – заданий, учить **детей** правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно её решать. Набор **шахмат**, интерактивная презентация.

30 **Шах и мат**. Вспомнить значение понятия *«шах»*. Познакомить с новым понятием *«мат»*. Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить **детей** правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать. Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши.

31 **Мат в один ход**. Вспомнить значение понятия *«мат»*. Познакомить с новым понятием – *«мат в один ход»*. Учить определять среди остальных фигур в **шахматной позиции** ту, которая объявляет (*ставит*) мат в один ход неприятельскому королю. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий,

учить **детей** понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать. Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши.

32 Ничья и пат. Познакомить **детей** с новыми понятиями – «*ничья*» и «*пат*». Показать несколько вариантов **шахматной игры**, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить **детей** правильно понимать учебную задачу и самостоятельно решать её. Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши.

33 Ничья и пат. Продолжение. Вспомнить значение понятия «*ничья*», в каких случаях в **шахматной** партии может быть ничья, повторить данные ситуации на примере **шахматных позиций**. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных знаний, учить **детей** правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать. Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши.

34 Рокировка. Познакомить **детей** с новыми понятиями: «*рокировка*», «*длинная и короткая рокировка*». Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий. Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши, дидактические игры.

35 **Шахматная партия**. Познакомить **детей** с новыми понятиями – «*дебют*», «*миттельшпиль*», «*Эндшпиль*», «*ценность фигур*» (*выгодный и невыгодный размен фигур или пешек*). Учить **детей** во время **шахматной** игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнёров во время **шахматной игры**. Набор **шахмат**.

36 Развлечение. **Шахматный карнавал**

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ МОНИТОРИНГ УСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Педагогический мониторинг знаний и умений **детей** проводится 2 раза в год (*вводный – в сентябре, итоговый – в мае*) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи **дошкольников на каждом этапе обучения**.

Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики

К концу первого года **обучения** ребенок должны знать:

- историю возникновения **шахматной игры**;
- **шахматные термины**: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия **шахматных фигур**: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года дети должны уметь:

- ориентироваться на **шахматной доске**;
- играть каждой фигурой в отдельности;
- правильно помещать **шахматную** доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;

- решать элементарные **шахматные задачи**.
- правильно располагать доску м/у партнерами, расставлять фигуры

Критерии оценки

2 (*Высокий*): Ребенок имеет представление о «**шахматном королевстве**», истории **шахмат**. Умеет пользоваться линейкой и тетрадью 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**. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, **воображение**. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развиты ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве

1 (*Средний*): Ребенок имеет представление о «**шахматном королевстве**», истории **шахмат**. Допускает ошибки при поиске **шахматных полей**, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название **шахматных фигур**, ходы **шахматных фигур и их отличия**. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (*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**.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Береславский Л. Я. «**Шахматы для малышей**».- Москва: Издательство АСТ, 2017
2. Петрушина Н. М. «**Шахматный учебник для детей**».- Ростов-на-Дону: Издательство «Феникс», 2016
3. В. В. Костров «**Шахматный решебник**».Развлечение. -СПб.: Издательский дом «Литература», 2013.
4. В. В. Костров «**Шахматный решебник**» Мат королю. -СПб.: Издательский дом «Литература», 2016.
5. В. В. Костров «**Шахматный решебник**» Отвлечение. -СПб.: Издательский дом «Литература», 2013.

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. **Шахматная библиотека**: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
для детей старшего дошкольного возраста

кружок
«ШАХМАТНАЯ АЗБУКА»

Руководитель:

воспитатель I кв. категории:

Морозова Л.В.

п.Руэм

Пояснительная записка

Программа для старших дошкольников «Шахматная азбука» реализует общеинтеллектуальное направление игровой деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на основе Программы «Шахматы, первый год», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в дошкольном детстве происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается формирующая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению психики старших дошкольников и наиболее полному раскрытию способностей детей. Введение кружка позволяет реализовать многие позитивные идеи — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в ДООУ положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как память, восприятие, внимание, воображение, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Игра в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение

круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально доступен детям-дошкольникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование мнемотехнических приёмов для развития памяти, приёмы обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели и задачи программы:

1. Развитие и тренировка психических процессов:

- Обучение навыкам запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; развитие логического мышления, ориентировки на плоскости, внимания, памяти;
- Развитие аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений.

2. Развитие познавательных интересов

- изучение основ шахматной игры,
- расширение кругозора;

3. Развитие творческих способностей:

- развитие творческого воображения, фантазии, изобретательности.

4. Развитие нравственно- коммуникативных качеств личности:

- активизирует объективность, самостоятельность, настойчивость, спокойствие, выдержку, усидчивость, собранность, волю;
- уверенность в своих силах, стойкий характер, умение предвидеть исход событий.
- воспитание умения вести себя в группе во время движения,

формирование чувства такта, культурных привычек в процессе группового общения с детьми и взрослыми.

5. Подготовка ребёнка к школе. Дети, вовлеченные в шахматы, лучше воспринимают в школе точные науки и быстрее делают домашнее задание.

Объем программы: программа рассчитана на два года обучения.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей старшего дошкольного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 25-30 минут Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

Для закрепления знаний используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Содержание программы «Шахматная Азбука»

Программой предусматривается 30 шахматных занятия (одно занятие в неделю) для старшей группы и 30 занятий для подготовительной группы. Учебный курс включает в себя 6 тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. Программа разработана для детей старших и подготовительных групп.

К концу курса дети 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 каждой фигуры.

К концу курса 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.

Тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания: «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками. «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий. «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания:

«Волшебный мешочек» В непрозрачном мешочке все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети угадывают.

«Секретная фигура» Все фигуры стоят на столе воспитателя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай» Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«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.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания: «Мешочек» Дети по одной вынимают шахматные фигуры и расставляют начальную позицию.

«Да и нет» Педагог берет две шахматные фигурки 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 детей. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4.ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР(основная тема учебного курса).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.

Дидактические игры и задания «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 поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки,

находящиеся под ударом фигуры противника.

«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 ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности» Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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 для детей 6—7 лет 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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах» Приводится ряд положений, в которых дети 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» Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6.ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

«Два хода» Для того чтобы ребёнок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ребёнок отвечает двумя своими ходами.

Перспективный план занятий по обучению детей игре в шахматы в старшей группе

Месяц Неделя	Тема	Цель	Кол-во занятий
Сентябрь 3-4	«Знакомство с шахматной доской»	Дать детям представление о шахматной доске, как игровом поле для шахмат.	2
Октябрь 1-2	« В гостях у Горизонталика и Вертикалика»	Познакомить детей с линиями на шахматной доске, поупражнять их в быстром, правильном нахождении вертикалей и горизонталей.	2
Октябрь 3-4	«Диагональ»	Учить детей видеть диагональ на шахматной доске, не путать её с другими линиями.	2
Ноябрь 1-2	«Знакомство с шахматными фигурами. Пешка»	Познакомить детей с шахматными фигурами Сформировать у детей понятие о пешке, способах её передвижения.	2
Ноябрь 3-4	«Бесхитростная фигура – ЛАДЬЯ»	Дать представление о новой фигуре, способах действий и её ценности.	2
Декабрь 1-2	«Могучая фигура	Дать представление о новой фигуре, способах действий, её	2

	ФЕРЗЬ»	ценности и взаимодействии с другими фигурами.	
Декабрь 3-4	«Прыг, скок и вбок»	Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами.	2
Январь 3-4	«Король жаждет боя»	Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами.	2
Февраль 1-2	«Ворота Каиссии»	Закрепить представления детей о расположении чёрных и белых фигур на доске.	2
Февраль 3-4	«Шах – что это?»	Сформировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха».	2
Март 1-2	«Шах – что это?»	Продолжать формировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха» разными способами.	2
Март 3-4	«Мат и пат»	Дать детям определение «мат» и «пат». Научить детей ставить мат на малоклеточной доске.	2
Апрель 1-2	«Мат и пат»	Продолжать формировать у детей понятие «мат» и «пат». Научить детей ставить мат на малоклеточной доске.	2
Апрель 3-4	«Шахматная страна»	Подвести итог определения, что такое шахматная игра, закрепить полученные знания и умения играть в шахматы.	2
Май 1-2	«Шахматный КВН»	Закрепить полученные знания о шахматах, вызвать интерес и желание играть в шахматы.	2

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАБОТЫ

1.Тема: «Знакомство с шахматной доской». Программное содержание: дать детям представление о шахматной доске, как игровом поле для шахмат, дать детям краткую историческую справку о возникновении

шахматной игры, фигурах, вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды «Два брата» с показом иллюстраций. Гости занятия – Чёрная и Белая клеточки.

Основная часть. Объяснение воспитателя по теме. Упражнения: «Расположи шахматную доску правильно», «Разложи шахматные поля». 3 часть: Загадывание шахматных загадок. Подарок детям - Шахматная тетрадь.

Задания в тетради: «Раскрась клеточки как на шахматной доске».

2. Тема: «В гостях у Горизонталика и Вертикалика». Программное содержание: Познакомить детей с линиями на шахматной доске, поупражнять их в быстром, правильном нахождении вертикалей и горизонталей, вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Знакомство с героями занятия Горизонталиком и Вертикаликом. Основная часть. Объяснение воспитателем нового материала. Упражнения: «Проведи пальцем по названной линии», «Поставь поле правильно». 3 часть: закрепление пройденного материала в шахматных загадках. Задания в тетради: «Исправь ошибки».

3. Тема: «Диагональ». Программное содержание: Учить детей видеть диагональ на шахматной доске, не путать её с другими линиями. Вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Игры с Горизонталиком и Вертикаликом. «Кто быстрее составит горизонталь?» и т.п. 2. Основная часть. Объяснение

воспитателем нового материала. Упражнения: «Найди самую короткую и длинную диагональ», «Какого цвета самая длинная диагональ», « Найди цент шахматной доски». 3 часть: закрепление пройденного материала в шахматных загадках. Задания в тетради: «Исправь ошибки».

4. Тема: «Знакомство с шахматными фигурами. Пешка». Программное содержание: Познакомить детей с шахматными фигурами. Сформировать у детей понятие о пешке, способах её передвижения. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказ воспитателя о шахматных фигурах. Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». 2. Основная часть: разучивание рифмовки о пешке, способах её хода. Упражнения: «Поставь пешку на её поле», «Покажи способы хода пешки», «По каким клеткам может ходить пешка». 3 часть: чтение стихотворения Г. Мишина «Поход маленькой пешки» с показом иллюстраций или диафильма.

5. Тема: «Бесхитростная фигура – ЛАДЬЯ». Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий и её ценности. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о ладье

2. Основная часть: разучивание рифмовки о ладье, способах её хода. Упражнения: «Поставь ладью на её поле», «Покажи способы хода ладьи», «По каким клеткам может ходить ладья». 3 часть: Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы пешки и ладьи».

6.Тема: «Могучая фигура ФЕРЗЬ». Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии

с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о ферзе, почему она так называется. 2. Основная часть: разучивание рифмовки о ферзе, способах его хода.

Упражнения: «Поставь ферзя на его поле», «Покажи способы хода ферзя», «По каким клеткам может ходить ферзь». 3 часть: Игры: «Колобок», «Запретная фигура», «Большая и маленькая, сильная и слабенькая». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы пешки, ладьи, ферзя».

7. Тема: «Прыг, скок и вбок». Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о фигуре – конь.

2. Основная часть: разучивание рифмовки о коне, способах его хода. Упражнения: «Поставь коней правильно », «Покажи способы хода коня», «По каким клеткам может ходить конь». 3 часть: Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы названных фигур», «Отгадай шахматные загадки».

8.Тема: «Король жаждет боя». Программное содержание: Дать представление о новой фигуре, способах действий, её ценности и взаимодействии с другими фигурами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о короле как о самой главной фигуре в шахматах. 2. Основная часть: разучивание рифмовки о короле,

способах его хода, значимости в шахматах. Упражнения: «Поставь короля на её поле», «Покажи способы хода короля», «По каким клеткам может ходить король». 3 часть: Игры: «Репка», «Теремок», «Чудесный мешочек». Задания в тетради: «Укажи стрелками ходы шахматных фигур, «Нарисуй стрелками способы передвижения короля».

9.Тема: «Ворота Каиссии». Программное содержание: Закрепить представления детей о расположении чёрных и белых фигур на доске. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Рассказывание легенды о богине шахмат – Каиссии. Показ иллюстраций. 2. Основная часть: Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в начальном положении игры», «Кто быстрее и правильнее». 3 часть: игры: «Мешочек», «Да - нет», «Мяч».

10.Тема: «Шах – что это?». Программное содержание: Сформировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха». Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код. Ход занятия: 1. Вводная часть. Отгадывание шахматных загадок. 2. Основная часть: Объяснение нового материала. Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в положение шаха», «Сумей объявить шах, открытый шах, двойной шах, ». 3 часть: игры: «Лабиринт», «Прячется ли шах в словах».

11.Тема: «Шах – что это?». Программное содержание: Продолжать формировать понятие о шахе, как о ситуации нежелательной для короля, научить детей выводить «короля из-под шаха» разными способами. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Отгадывание шахматных загадок. 2. Основная часть: Повторение материала о шахе. Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в положение шаха», «Сумей объявить шах, открытый шах, двойной шах, ». 3 часть: игры: «Лабиринт», «Прячется ли шах в словах», «Сумей вывести фигуры из под шаха».

12. Тема: «Мат и пат». Программное содержание: Дать детям определение «мат» и «пат». Научить детей ставить мат на малоклеточной доске. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Повторение пройденного материала в загадках и заданиях. 2. Основная часть: дать определение «Мат», «Пат». Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в позициях мата и пата». 3 часть: отгадывание шахматных загадок, заучивание рифмовки о мате и пате, задания в тетради.

13. Тема: «Мат и пат». Программное содержание: Продолжать формировать у детей понятие «мат» и «пат». Продолжать учить детей ставить мат на малоклеточной доске. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей.

Методические приёмы: Построение графических схем, моделей, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций, словарный код.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Повторение пройденного материала в загадках и заданиях. 2. Основная часть: закрепить понятие о «Мате» и «Пате». Упражнения: «Расстановка шахматных фигур в позициях мата и пата». 3 часть: отгадывание шахматных загадок, заучивание рифмовки о мате и пате, задания в тетради.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Чтение детям И. Сухин «Шахматная сказка». Основная часть. Знакомство детей с правилами поведения в шахматах.

Упражнения: «Выбери правильный ответ».3 часть: Отгадывание шахматных загадок. Рисование на тему: «Я в шахматной стране».

15.Тема: «Шахматный КВН». Программное содержание: Закрепить полученные знания о шахматах, вызвать интерес и желание играть в шахматы. Расширить кругозор детей, воспитывать интерес к играм соревновательного характера.

Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, буквенно-цифровые коды, самостоятельное конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть. Представление жюри: методист, родители. Деление на команды. Основная часть: игры: «Расставь фигуры», «Выведи короля из-под шаха» и т.п. Игры с бегом. Конкурс капитанов: «Выбери правильный ответ». 3 часть: Подведение итогов. Награждение победителей.

Перспективный план занятий по обучению детей игре в шахматы в
подготовительной группе

Месяц Неделя	Тема	Цели	Кол-во занятий
Сентябрь 1-2	«В стране шахматных чудес»	Закрепить у детей интерес к игре в шахматы, понятийные знания; активизировать мыслительную деятельность дошкольников; вырабатывать у ребят настойчивость	2
Сентябрь 3-4	«Игра на уничтожение»	Сформировать у детей внутренний план действий, аналитико-синтетическую функцию действий. Учить детей играть ограниченным числом фигур (одна или две).	2
Октябрь 1-2	«Один в поле воин»	Закрепить представление о ладье, способах её передвижения, «веса». Учить детей, на примере ладьи, «побивать» все фигуры противника.	2
Октябрь 3-4	«Защита контрольного поля»	Закрепить представление о ладье, способах её передвижения, «веса». Учить детей с помощью одной, двух фигур защищать выделенный участок шахматной доски.	2

Ноябрь 1-2	«Как Ладья похудела»	Познакомить с понятием «рокировка», её разновидностями; развивать наблюдательность и внимание; расширять кругозор дошкольников; показать изящество и красоту отдельных ходов; вырабатывать у ребёнка выдержку.	2
Ноябрь 3-4	«Захват контрольного поля»	Закрепить представление о слоне, туре, способах его передвижения, «веса». Учить детей, на примере слона - фигуры, за минимальное число ходов, проходить до определённой клетки шахматной доски; вырабатывать у ребёнка спокойствие.	2
Декабрь 1-2	«Вежливые слоны»	Учить детей, играя лишь одними фигурами – на примере слонов (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух) проходить «лабиринт» до определённого поля на доске.	2
Декабрь 3-4	«Шахматная нотация»	Закрепить понятие «шахматная нотация»; учить записывать шахматные партии; учить ориентироваться на плоскости; вырабатывать у детей волю; показать изящество и красоту шахматных комбинаций; тренировать память и внимание.	2
Январь 3-4	«Волшебный квадрат»	Познакомить детей с понятием «квадрат пешки» и правилом квадрата; продолжать развивать интерес к миру шахмат; тренировать логическое мышление; вырабатывать у ребёнка спокойствие; обогащать детскую фантазию.	2
Февраль 1-2	«Спасительница – оппозиция»	Познакомить детей с понятием «оппозиция» к королю с пешкой; пополнять знания учащихся; заставлять восхищаться удивительной игрой; вырабатывать у детей уверенность в своих силах.	2
Февраль 3-4	«Непобедимый»	Продолжать развивать интерес к миру шахмат; разъяснить как	2

		правильно начинать игру и играть дебют; рассмотреть «хорошие и плохие» ходы в шахматной игре; вырабатывать у детей стойкий характер; активизировать мыслительную деятельность дошкольников; приносить эстетическое наслаждение от игры.	
Март 1-2	«Волшебный мир комбинаций»	Продолжить знакомить дошкольников с миром комбинаций («мельница», «вилка», двойной шах, матовый финал); показать волшебство, изящество и красоту шахматных комбинаций; продолжать учить ориентироваться на плоскости; тренировать наблюдательность и внимание.	2
Март 3-4	«Волшебный мир комбинаций»	Сформировать у детей понятия: «мельница», «вилка», двойной шах, матовый финал; учить понимать о чём идёт речь; показать волшебство, изящество и красоту шахматных комбинаций; продолжать учить ориентироваться на плоскости; тренировать наблюдательность и внимание.	2
Апрель 1-2	«Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу»	Учить дошкольников решать различные шахматные этюды и задачи; учить более разумно и рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находить выход из безнадёжных положений с честью; продолжать развивать интерес к миру шахмат; вырабатывать у ребёнка настойчивость и выдержку; расширять кругозор.	2
Апрель 3-4	«Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу»	Продолжать учить дошкольников решать различные шахматные этюды и задачи; учить более разумно и рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находить выход из безнадёжных	2

		положений с честью; продолжать развивать интерес к миру шахмат; вырабатывать у ребёнка настойчивость и выдержку; расширять кругозор.	
Май 1-2	«Здоровые телом – сильные духом!»	Закреплять, используя физические упражнения, передвижения всех шахматных фигур; учить восхищаться удивительной игрой; вырабатывать у детей уверенность в своих силах и стойкий характер; развивать фантазию, воображение, творческий потенциал детей.	2

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАБОТЫ

1.Тема: «В стране шахматных чудес». Программное содержание: Закрепить у детей интерес к игре в шахматы, понятийные знания; активизировать мыслительную деятельность дошкольников; вырабатывать у ребят настойчивость, расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций.

Ход занятия: 1. Вводная часть: Краткая историческая справка о возникновении шахматной игры, шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол. Шахматная нотация: адреса фигур.

2.Основная часть: Игры: «Прогуляйся по улице» (а, в, с) «Поднимитесь на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты на старте» (пролететь по черным диагоналям, по белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех черных и т.д.). 3 часть: Игра в "Крестики-нолики", повторить цифры и буквы на шахматной доске.

2.Тема: «Игра на уничтожение» Программное содержание: Сформировать у детей внутренний план действий, аналитико-синтетическую функцию действий. Учить детей играть ограниченным числом фигур (одна или две).

Вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды»

Ход занятия: 1. Вводная часть: Игра: «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает определённая фигура (называется воспитателем) в центре, сбоку, в углу, определить силу). 2. Основная часть: Игра: «Гости». (Белая и черная фигуры ходят в гости друг к другу. Правило двух королей (нельзя подходить близко). 3 часть: Игра «Собери урожай» (съесть фигурой все пешки на доске)

3. Тема: «Один в поле воин» Программное содержание: Закрепить представление о ладье, способах её передвижения, «веса». Учить детей, на примере ладьи, «побивать» все фигуры противника. Вызвать у детей интерес к шахматам расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды»

Ход занятия: 1. Вводная часть: Ладья - ходы: взятие, сила. Линейные и двойные удары. 2. Основная часть: Игра: «Огонь» (Отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья с середины поля, с угла и края. Определить, кто сильнее в бою). Игра: «Соберем урожай» (расставить на доске пешки-овощи и постараться счесть их «собрать» ладьей, стараясь затратить не более двух ходов на каждую пешку.) 3 часть: игра «Морской бой», повторение названий: горизонталь, вертикаль, диагональ. Написание букв. Начертить в тетради шахматную доску.

4. Тема: «Защита контрольного поля» Программное содержание: Закрепить представление о ладье, способах её передвижения, «веса». Учить детей с помощью одной, двух фигур защищать выделенный участок шахматной доски. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды».

Ход занятия: 1. Вводная часть: Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. 2. Основная часть: Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

3 часть: "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

5. Тема: «Как Ладья похудела» Программное содержание: Познакомить с понятием «рокировка», её разновидностями; развивать наблюдательность и внимание; расширять кругозор дошкольников; показать изящество и красоту отдельных ходов; вырабатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды». Ход занятия: 1. Вводная часть: Рассказ воспитателя: король самая главная фигура и его надо защищать, для него придумали ход,

рокировка. В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. 2. Основная часть: показ рокировки в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через него перепрыгивает и становится рядом). Запись о - о; о - о - о. Потренировать в выполнении рокировки без других фигур. Познакомить с правилами, когда рокировку делать нельзя. 3 часть: Игра: «Кто первый?» (из 2-3 предложенных позиций найти где мат).

6. Тема: «Захват контрольного поля» Программное содержание: Закрепить представление о слоне, туре, способах его передвижения, «веса». Учить детей, на примере слона - фигуры, за минимальное число ходов, проходить до определённой клетки шахматной доски; вырабатывать у ребёнка спокойствие, показать изящество и красоту отдельных ходов; вырабатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды». Ход занятия: 1. Вводная часть : игра «огонь». Рассказать детям о приблизительной стоимости слона,

приняв за единицу измерения одну пешку (пешка - одна единица)². Основная часть: Игра: «Кто внимательнее?». Показать несколько «ловушек», в которые можно попасть, если соблазниться «приманкой» противника. 3 часть: Игра на «объединение» (за 10 - 15 ходов съесть большее количество фигур).

7.Тема: «Вежливые слоны» Программное содержание: Учить детей, играя лишь одними фигурами – на примере слонов (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух) проходить «лабиринт» до определённого поля на доске. Выбатывать у ребёнка спокойствие, показать изящество и красоту отдельных ходов; выбатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды».

Ход занятия: 1. Вводная часть: Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. 2.Основная часть: Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. 3 часть: Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

8.Тема: «Шахматная нотация». Программное содержание: Закрепить понятие «шахматная нотация»; учить записывать шахматные партии; учить ориентироваться на плоскости; выбатывать у детей волю; показать изящество и красоту шахматных комбинаций; тренировать память и внимание. Выбатывать у ребёнка спокойствие, показать изящество и красоту отдельных ходов; выбатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

Ход занятия: 1. Вводная часть: Загадки по тетрадке: квадрат 8х8 см., обозначены буквы и цифры, как на шахматной доске.

2.Основная часть: Шахматная нотация: игра «Кто быстрее?». Воспитатель записывает на доске шахматные поля, дети находят их у себя в блокноте и обозначают буквой и цифрой. Повторение правил хода ладьи, слона, ферзя, короля и пешки (кроме правила превращения и взятия на проходе). 3 часть: Игра: «Путешествие» (разные фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шахматское поле: страну). обозначить в блокноте все поля буквами и цифрами, повторить буквы и изучение правила хода фигур. Игра "Морской бой". Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".

9.Тема: «Волшебный квадрат» Программное содержание: Познакомить детей с понятием «квадрат пешки» и правилом квадрата; тренировать логическое мышление; обогащать детскую фантазию. Вырабатывать у ребёнка спокойствие, показать изящество и красоту отдельных ходов; вырабатывать у ребёнка выдержку. Вызвать у детей интерес к шахматам, расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

Ход занятия: 1. Вводная часть: Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", 2.Основная часть: Знакомство с «квадратом пешки». 3 часть: Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

10.Тема: «Спасительница – оппозиция» Программное содержание: Познакомить детей с понятием «оппозиция» к королю с пешкой; пополнять знания учащихся; заставлять восхищаться удивительной игрой; вырабатывать у детей уверенность в своих силах, продолжать развивать интерес к миру шахмат; тренировать логическое мышление; вырабатывать у ребёнка спокойствие; обогащать детскую фантазию, расширить кругозор детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем,

рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

Ход занятия: 1. Вводная часть: Постановка проблемы: оба короля сегодня будут бегать т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция».

2.Основная часть. Оппозиция это такое положение королей, когда они стоят друг против друга по вертикали или диагонали, при этом они стоят на клетках одного цвета. Если короли стоят через одну клетку, то оппозиция называется ближней. С помощью оппозиции короли борются друг с другом. Упражнение в постановки королей в оппозицию по

горизонтали, вертикали, диагонали. Показать, как, используя знания оппозиции поставить мат ладьей с помощью короля: заставлять короля противника вставать в ближнюю оппозицию и в это время делать шах ладьей, своим королем стараться вставать на ход коня, подгонять короля к краю доски. 3 часть: Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем. Проверить усвоение материала.

11.Тема: «Непобедимый» Программное содержание: Продолжать развивать интерес к миру шахмат; разъяснить как правильно начинать игру и играть дебют; рассмотреть «хорошие и плохие» ходы в шахматной игре; вырабатывать у детей стойкий характер; активизировать мыслительную деятельность дошкольников; приносить эстетическое наслаждение от игры, пополнять знания учащихся; заставлять восхищаться удивительной игрой; вырабатывать у детей уверенность в своих силах. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

Ход занятия: 1. Вводная часть: Постановка проблемы: Выполнить правила дебюта (занят центр, развиты легкие фигуры, сделать рокировку, дополнить эти правила: лучше не выводить ферзя вначале партии, не ходить несколько раз одной и той же фигурой, не заниматься охотой на пешек). 2.Основная часть: Показать варианты нападения на поле F7 - F2 (мат на втором, четвертом, седьмом ходах) и защиту от него. Показать мат легала (конем).

3 часть: Игра: в парах с целью поставить мат в начале партии; потренироваться в постановке мата в дебюте, в умении поставить защиту.

12.Тема: «Волшебный мир комбинаций» Программное содержание: Продолжить знакомить дошкольников с миром комбинаций («мельница», «вилка», двойной шах, матовый финал); показать волшебство, изящество и красоту шахматных комбинаций; продолжать учить ориентироваться на плоскости; тренировать наблюдательность и внимание. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

Ход занятия: 1. Вводная часть: Что такое «ловушка? В шахматной игре тоже можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить. 2.Основная часть: Показ вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказать о «коварстве» коня. Показать, как конь может подстроить вилку - шах с потерей ладьи. Рассказать, как можно связать «в игре фигуры противника» и показать разные варианты связок. Показать, как получается двойной шах. Обратить внимание, что защититься от него с помощью других фигур нельзя, король спасается сам.

3 часть: Игровые упражнения «сделай вилку с двумя, тремя, четырьмя зубьями», «свяжи фигуру», «поставь двойной шах».

13.Тема: «Волшебный мир комбинаций» Программное содержание: Сформировать у детей понятия: «мельница», «вилка», двойной шах, матовый финал; учить понимать о чём идёт речь; показать волшебство, изящество и красоту шахматных комбинаций; продолжать учить ориентироваться на плоскости; тренировать наблюдательность и внимание. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

Ход занятия: 1. Вводная часть: повторение понятий вилка. 2.Основная часть: Рассказать, как можно связать «в игре фигуры противника» и показать разные

варианты связок. Показать, как получается двойной шах, матовый финал, дать определение «мельница» (серия чередующихся шахов при которой можно съесть почти все неприятельские фигуры). Показать комбинацию мельница. 3 часть: Игровые упражнения «сделай вилку, мельницу», «свяжи фигуру», «поставь двойной шах, матовый финал».

14. Тема: «Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу» (4 занятия) Программное содержание: Учить дошкольников решать различные шахматные этюды и задачи; учить более разумно и рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находить выход из безнадёжных положений с честью; продолжать развивать интерес к миру шахмат; вырабатывать у ребёнка настойчивость и выдержку; расширять кругозор. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

Ход занятия: 1. Вводная часть: Совместное обсуждение четырех вариантов; линейный мат, мат ладьей, мат ферзем, пат. 2. Основная часть: Решение задач в парах: дети придумывают задачи друг для друга, в случае затруднения педагог помогает. 3 часть: Соревнование с подсчетом очков (одно очко за придуманную самим ребенком задачу и одно очко за решение кратчайшим способом, 1½ очка за задачу, придуманную с помощью педагога 1½ очка за нерациональное решение; 0 очков, если задачу придумает за ребенка педагог и 0 очков, если задача не решена). Впервые определяется победитель.

15. Тема: «Здоровые телом – сильные духом!» Программное содержание: Закреплять, используя физические упражнения, передвижения всех шахматных фигур; учить восхищаться удивительной игрой; вырабатывать у детей уверенность в своих силах и стойкий характер; развивать фантазию, воображение, творческий потенциал детей. Методические приёмы: игровой, рассказ воспитателя, объяснение, вопросы к детям, построение графических схем, рифмовка, повторения, задания на конструирование позиций, цифрово-буквенные коды», знаково-символический метод.

Ход занятия: 1. Вводная часть: Выбор жюри, представление команд
2.Основная часть: Эстафеты, шахматные загадки, задачи, головоломки. 3 часть:
завершение праздника, подведение итогов.

Список литературы

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 1972 г.
2. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
4. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
5. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
6. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
7. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
8. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
9. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с
10. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования – Электронный ресурс: минобрнауки.рф/новости/3447/файл/2280/13.06.14-ФГОС-ДО