

РАССМОТРЕНА:
Педагогическим советом
МАДОУ «Детский сад №40-ЦРР»
г.Тобольска
Протокол от 31.08.2016 № 2

УТВЕРЖДЕНА:
Приказом
МАДОУ "Детский сад №40-ЦРР"
г. Тобольска
от 31.08.2016 №132

**Дополнительная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы»
для детей 6 – 7 лет**

Срок реализации 1 год

Автор программы:
Распускалов Д.С.,
педагог

г.Тобольск
2016

Оглавление

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	3
Пояснительная записка	3
Цели и задачи	4
Возрастные особенности детей 6-7 лет	5
Планируемые результаты освоения Программы	8
СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	9
Организационно - методические указания	9
Календарный план	11
Структура занятия	11
Учебно-тематический план	12
Основное содержание занятий	14
Формы проверки результативности занятий:	17
Форма подведения итогов реализации программы	17
ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	20
Формы и режим занятий	20
Описание материально-технического обеспечения Программы	20
Сведения о педагоге	20
Список используемой литературы	21
ПРИЛОЖЕНИЕ	22

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

Пояснительная записка

Шахматы в детском саду положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением (ответственность, терпение, самодисциплину).

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям раскрыть свои таланты, открывает дорогу к творчеству, расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации.

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» выражается в следующем. Шахматы – это вид спорта, который помогает расширить круг общения детей, предоставляет им возможность самовыражения, способствует развитию логики, мышления, концентрации внимания, воспитанию воли. Образ жизни детей, в настоящее время, отличается агрессивностью информационной среды. Программа способствует вовлечению детей в учебно-тренировочный процесс, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия, способствует повышению самооценки.

Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в образовательном процессе. Программа «Шахматы» рассчитана на старших дошкольников.

Цели и задачи программы

Цель программы – создание условий для освоения детьми начального этапа шахматной игры, развития интеллектуальных и волевых способностей ребенка через обучение шахматной игре.

Обучение шахматам детей дошкольного возраста позволяет решить комплекс образовательно-воспитательных задач:

Образовательные задачи:

- Знакомить с историей шахмат;

- Учить технике игры в шахматы;
- Дать начальные теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие задачи:

- Развивать логическое и образное мышление, познавательные психические процессы;
- Развивать умение сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
- Формировать навыки запоминания.

Воспитательные задачи:

- Уметь рационально организовать свое свободное время;
- Познакомить с этическими нормами шахматной игры;
- Воспитывать культуру поведения по отношению к соперникам и товарищам по команде, самоконтроль.

Возрастные особенности детей 6 – 7 лет

Социально-эмоциональное развитие: В целом ребёнок 6-7 лет осознаёт себя как самостоятельный субъект деятельности и поведения.

Дети способны давать определения некоторым моральным понятиям. Они могут совершать позитивный нравственный выбор не только в во-ображаемом плане, но и в реальных ситуациях. Их социально-нравственные чувства и эмоции достаточно устойчивы. К 6-7 годам ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания.

Мотивационная сфера дошкольников 6-7 лет расширяется за счёт развития социальных по происхождению мотивов: познавательных, просоци-альных (побуждающие делать добро), а также мотивов самореализации.

К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. У детей формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих дей-

ствий. Большую значимость для детей 6-7 лет приобретает общение между собой. Их избирательные отношения становятся устойчивыми, именно в этот период зарождается детская дружба.

Общая моторика: Расширяются представления о самом себе, своих физических возможностях, физическом облике. Совершенствуются ходьба, бег, шаги становятся равномерными, увеличивается их длина, появляется гармония в движениях рук и ног.

Ребёнок способен быстро перемещаться, ходить и бегать, держать правильную осанку. По собственной инициативе дети могут организовывать подвижные игры и простейшие соревнования со сверстниками.

Психическое развитие: В возрасте 6-7 лет происходит расширение и углубление представлений детей о форме, цвете, величине предметов. К концу дошкольного возраста существенно увеличивается устойчивость внимания, что приводит к меньшей отвлекаемости детей. Сосредоточенность и длительность деятельности ребёнка зависит от её привлекательности для него.

В 6-7 лет у детей увеличивается объём памяти, что позволяет им без специальной цели запоминать достаточно большой объём информации. Ребёнок начинает использовать новое средство – слово: с его помощью он анализирует запоминаемый материал, группирует его, относя к определённой категории предметов или явлений, устанавливает логические связи.

Воображение детей данного возраста становится, с одной стороны, богаче и оригинальнее, а с другой – более логичным и последовательным.

В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах предметов и явлений.

Упорядочивание и классификацию предметов дети могут осуществлять уже не только по убыванию или возрастанию наглядного признака (например, цвета или величины), но и какого-либо скрытого признака (например, упорядочивание изображений видов транспорта в зависимости от скорости их передвижения).

Речевое развитие: Дети не только правильно произносят, но и хорошо различают фонемы (звуки) и слова. Овладение морфологической системой языка позволяет им успешно образовывать достаточно сложные грамматические формы существительных, прилагательных, глаголов. В своей речи старший дошкольник всё чаще использует сложные предложения (с сочинительными и подчинительными связями). В 6-7 лет увеличивается словарный запас. Дети точно используют слова для передачи своих мыслей, представлений, впечатлений, эмоций, при описании предметов, пересказе и т. п. Наряду с этим существенно повышаются и возможности детей понимать значения слов.

Активно развивается диалогическая и монологическая формы речи. Дети могут последовательно и связно пересказывать или рассказывать.

В этом возрасте их высказывания всё более утрачивают черты ситуативной речи. К 7 годам появляется речь-рассуждение.

Важнейшим итогом развития речи на протяжении всего дошкольного детства является то, что к концу этого периода речь становится подлинным средством, как общения, так и познавательной деятельности, а также планирования и регуляции поведения.

К концу дошкольного детства ребёнок формируется как будущий самостоятельный читатель. В возрасте 6-7 лет он воспринимает книгу в качестве основного источника получения информации. К концу дошкольного детства ребёнок накапливает достаточный читательский опыт. Тяга к книге - важнейший итог развития дошкольника-читателя.

Место и значение книги в жизни - главный показатель общекультурного состояния и роста ребёнка 7 лет.

Планируемые результаты освоения Программы

К концу года дети должны:

Знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Содержание программы

Обучение основывается на следующих принципах:

- лично-ориентированного подхода (обращение к субъектному опыту воспитанника, т.е. к опыту его собственной жизнедеятельности, признание самобытности и уникальности каждого ребенка);
- природосообразности (учитывается возраст воспитанника, уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);

- свободы выбора решений и самостоятельности в их реализации;
- сотрудничества и ответственности;
- сознательного усвоения воспитанниками нового материала;
- систематичности, последовательности обучения.

Организационно - методические указания

В процессе обучения используются следующие методы:

- объяснительно – иллюстративный;
- репродуктивный;
- деятельностный;
- эвристический;
- исследовательский.

Программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой форм работы с воспитанниками.

Фронтальная форма обеспечивает подачу учебного материала всему коллективу воспитанников.

Индивидуальная форма предполагает самостоятельную работу воспитанников, где помощь воспитаннику педагогом, позволяет, не уменьшая активности воспитанника, содействовать выработке навыков самостоятельной работы.

В ходе групповой работы воспитанникам предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Все это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет находить наиболее сложные ходы и качественно анализировать партии. Особым приемом при организации групповой формы работы является ориентирование воспитанников на создание так называемых «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы.

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. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы.

Материал второго года обучения сложнее материала первого года обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего

обилия шахматного материала отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Задачи для детей 6-7 лет:

- учить анализировать шахматные комбинации, искать пути решения поставленных задач;

- создавать условия для игровой практики детей.

Курс включает в себя три большие темы: «Основы дебюта», «Основы миттельшпиля» и «Основы эндшпиля».

Календарный план

месяц	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц
сентябрь	2	8
октябрь	2	8
ноябрь	2	8
декабрь	2	8
январь	2	8
февраль	2	8
март	2	8
апрель	2	8
май	2	8
ИТОГО		72

Структура занятия

Этапы	Содержание	Время
Введение	Создание проблемной ситуации, сюрпризный момент.	2-3 мин.
Основная часть	Повторение пройденного материала. Изучение нового материала. Игровая мотивация.	22-25 мин.
Заключение	Подведение итогов. Самоанализ, самооценка.	3-5 мин.
	ИТОГО	30 мин.

Учебно-тематический план

№п/п	Раздел программы	Часы
1.	ДВУХ - И ТРЕХХОДОВЫЕ ПАРТИИ. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	4
2.	ИГРА НА МАТ С ПЕРВЫХ ХОДОВ. Тактика и стратегия постановки фигур для достижения мата с первых ходов игры.	6
3.	ДЕТСКИЙ МАТ. Условия постановки мата в начале игры, защита от возможных вариантов нападения противника.	4
4.	ДЕБЮТ. Особенности игры в дебюте на ранних этапах расстановки фигур на поле. Связка.	8
5.	МИТТЕЛЬШПИЛЬ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	6
6.	ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	2
7.	ОТКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ. Открытый шах. Двойной шах, основные схемы расстановки фигур при нем.	2
8.	МАТ. Матовые комбинации на мат в 3 хода, игра на опережение.	4
9.	ДОСТИЖЕНИЕ МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА. Завлечение, отвлечение, блокировка, разрушение королевского прикрытия.	2
10.	ОСВОБОЖДЕНИЯ ПРОСТРАНСТВА. Уничтожение защиты, связки, «рентгена», перекрытия.	6
11.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Заключительный этап в шахматной партии, его главные особенности.	4
12.	ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ ОКОНЧАНИЯ. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи).	4
13.	ЛАДЬЯ ПРОТИВ ЛАДЬИ. Особенности (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи).	6
14.	МАТОВАНИЕ. Постановка мата двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	4

15.	ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция.	4
16.	НИЧЬЯ. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	6
	ИТОГО:	72

Основное содержание занятий

Занятие 1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Поля, гори-зонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Занятие 2. Игровая практика.

Занятие 3. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шах-матная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. При-мер матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.

Занятие 4. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).

Игровая практика с записью шахматной партии.

Занятие 5. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух - и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в 1 ход» (на втором либо третьем ходу партии).

Занятие 6 - 7. Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика.

Занятие 8. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».

Занятие 9. Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.

Занятие 10. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Игра «на мат» с первых ходов партии. Дет-ский мат. Защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».

Занятие 11. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 12. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в 1 ход», «Защитись от мата».

Занятие 13 - 14. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 15. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Дидактические задания «Поставь мат

в 1 ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».

Занятие 16. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 17. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание «Выведи фигуру».

Занятие 18. Решение задания «Выведи фигуру». Игровая практика.

Занятие 19. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».

Занятие 20. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 21. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру».

Занятие 22. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 23. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Безопасное по-ложение короля. Рокировка. Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в 1 ход нероки-рованному королю», «Поставь мат в 2 хода нерокированному королю», «Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?».

Занятие 24 - 25. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 26. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки».

Занятие 27. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 28. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Связка в дебюте. Полная и неполная связ-ка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание».

Занятие 29. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 30. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Очень коротко о дебютах. Открытые, по-луоткрытые и закрытые дебюты.

Занятие 31. Игровая практика.

Занятие 32. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.

Занятие 33 -34. Игровая практика.

Занятие 35. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание «Выигрыш материала». **Занятие 36. Решение задания** «Выигрыш материала». Игровая практика. **Занятие 37. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.** Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание «Выигрыш материала».

Занятие 38. Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика. **Занятие 39. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.** Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала».

Занятие 40. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 41. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комби-нации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала».

Занятие 42. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 43. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комби-нации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия. Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала».

Занятие 44 -45. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 46. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комби-нации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комби-наций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания «Объяви мат в 3 хода», «Выигрыш материала».

Занятие 47. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 48. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью».

Занятие 49. Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика.

Занятие 50. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

Занятие 51. Игровая практика.

Занятие 52. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Выигрыш фигуры».

Занятие 53. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 54. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Выигрыш фигуры».

Занятие 55. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 56. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».

Занятие 57. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 58. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Дидактическое задание «Квадрат».

Занятие 59. Решение задания «Квадрат». Игровая практика.

Занятие 60. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».

Занятие 61. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 62. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».

Занятие 63 - 65. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 66. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».

Занятие 67 - 68. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 69. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».

Занятие 70. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 71. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Занятие 72 ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. ТУРНИРЫ.

Оценочные мероприятия

Формы проверки результативности занятий:

- выпуск книг - самоделок собственных логических заданий;
- подготовка и проведение детьми на занятиях «Минута смекалки»;
- соревнования по шахматам среди сверстников;
- участие в интеллектуальных играх.

Форма подведения итогов реализации программы

- шахматный турнир.

Диагностический материал по оценке уровня освоения детьми 6-7 лет шахматной игры.

Задание № 1 (История шахматной игры).

Инструкция:

Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - рассказывает об истории шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре. Называет 2-3 чемпиона мира по шахматам.

Средний (1 балл) - отвечает односложно, дополняет рассказ педагога. Называет 1 чемпиона мира по шахматам.

Низкий (0 баллов) – не может рассказать об истории шахмат, не знает чемпионов игры.

Задание № 2. (Шах и мат).

Инструкция:

Назови что такое «шах» и «мат»

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание неправильно.

Задание № 3. (Ничья).

Инструкция:

Когда бывает ничья? В каких позициях могут стоять шахматные фигуры при ничье?

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание неправильно.

Задание № 4. (Дебют).

Инструкция:

Что такое «Дебют»? Как нужно ставить фигуры в начале игры, чтобы одержать победу?

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание.

Средний (1 балл) - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-2 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание неправильно.

Задание № 5. (Тактика победы в шахматной игре).

Инструкция 1:

Покажи пример нападения.

Инструкция 2:

Покажи пример защиты.

Критерии оценки:

Высокий (2 балла) - правильно выполняет задание

Средний (1 балл) - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки.

Низкий (0 баллов) - выполняет задание неправильно.

Оценка результатов:

10 баллов-100%

5 баллов – 50%

2 балла -20%

0-30 % - низкий уровень

30-70% - средний уровень

70-100% - высокий уровень

Диагностическая карта

Фамилия Имя Ребенка	Знания					Уровень
	История шахматной игры	Шах и мат	Ничья	Дебют	Тактика победы в шахматной игре	

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Формы и режим занятий

Форма обучения – очная, групповая до 16 человек. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятий: подготовительная возрастная группа (дети 6-7 лет) – 30 мин, в течение учебного года (с сентября по май).

Программа рассчитана на 1 год.

Описание материально-технического обеспечения программы

Материально-техническое обеспечение образовательной деятельности ориентировано на использование адекватных возрасту форм работы с детьми, организацию учебной и игровой деятельности детей, эффективную безопасную организацию совместной педагога и детей и самостоятельной деятельности детей.

Для проведения групповых занятий предусмотрено оборудование: детская мебель для практической деятельности: детские столы, детские стулья, интерактивная доска, учебно-методическая литература, дидактический раздаточный материал, учебный материал для проведения занятий).

Дидактические наборы по ознакомлению с шахматными фигурами, правилами игры (плоскостные и объемные шахматные фигуры), демонстрационная магнитная шахматная доска, раздаточный материал для детей: шахматные доски, наборы шахматных фигур.

Сведения о педагоге

Данную программу реализует педагог Распускалов Денис Сергеевич, высшее педагогическое образование, первая квалификационная категория, стаж работы 6 лет.

Список используемой литературы

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. – Russian CHESS House, 2016
2. Блум Б.С. «Таксономия».
3. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – Архангельск, 2015
4. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. – Рязань, 1994
5. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн, 2000
6. Спутник шахматиста: Справочник / В.П.Елесин, Б.М. Волков, А.И.Крюков. – М.: Воениздат, 1992.
7. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. – М., 1997

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Таксономия учебных целей в технологии обучения

Уровни учебных целей по Б.С. Блуму	Действия воспитанников, свидетельствующие о достижении данного уровня
1. Знание Эта категория обозначает запоминание и воспроизведение изученного	Воспроизводит: названия фигур их обозначения и ходы; шахматные термины и определения; шахматную нотацию; основные правила игры; правила разыгрывания дебютов
2. Понимание Показателем понимания может служить преобразование материала из одной формы выражения – в другую, интерпретация материала, предположение о дальнейшем ходе явлений, событий.	<ul style="list-style-type: none">• Объясняет: целесообразность соблюдения правил игры в дебюте; ошибочные и верные ходы.• Записывает шахматные партии и графические и знаковые модели и обратно.• Предвидит развитие шахматных позиций воспроизводит партии по записи.• Предсказывает результат партии на основании оценки позиции (форсированные варианты).
3. Применение Эта категория обозначает умение использовать изученный материал в конкретных условиях и новых ситуациях.	<ul style="list-style-type: none">• Применяет знания – правила, тактические приемы и т.д. – при решении аналогичных шахматных задач:<ol style="list-style-type: none">1) на реальных шахматах,2) на графических моделях.• алгоритму:<ol style="list-style-type: none">1) вербальному,2) знаковому.• Использует знания в новых ситуациях в практической игре.
4. Анализ Эта категория обозначает умение разбить материал на	<ul style="list-style-type: none">• Оценивает значимость фигуры в позиции.• Умеет вычленить в позиции существенные отношения между фигурами, способствующие решению задачи.

составляющие так, чтобы ясно выступала структура.	<ul style="list-style-type: none"> • Видит ошибки в игре соперника, следит за соблюдением правил игры.
5. Синтез Эта категория обозначает умение комбинировать элементы, чтобы получить целое, обладающее новизной.	<ul style="list-style-type: none"> • Предлагает план реализации преимущества. Умеет доводить партию до логического завершения. • закономерностью: <ol style="list-style-type: none"> 1) на реальных шахматах, 2) на графических моделях. • Дополняет искомую позицию недостающими фигурами: <ol style="list-style-type: none"> 1) на реальных шахматах, 2) на графических моделях. <p>Составляет схемы тактических приемов.</p>
6. Оценка Эта категория обозначает умение оценивать значение того или иного материала.	<ul style="list-style-type: none"> • Оценивает позицию. • Оценивает возможность применения нового материала в практической игре: возможность применения тактического приема, проведения пешки, постановки мата и др.

План работы с родителями

- Буклеты, объявление о дополнительной образовательной услуге «Белая ладья» (август)
- Презентация для родителей на родительском собрании о дополнительной образовательной услуге «Белая ладья» (сентябрь)
- Памятка для родителей «Шахматы и дошкольник» (октябрь)
- Выставка детских творческих работ, выполненных совместно с родителями «Парад шахматных фигур» (ноябрь)
- Открытое занятие для родителей (декабрь)
- Турнир «Отважная пешка» совместно с папами (февраль)
- Викторина «Что? Где? Когда?» совместно с мамами (март)
- Сеанс одновременной игры (взрослый играет против двух-трех детей) (апрель)
- Консультация «Успешность ребенка» (май)
- «Папа, мама, я – шахматная семья» (июнь)

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

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

«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбивается 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 у детей, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

«Мешочек». Дети по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно 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.

«Игра на уничтожение» – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с детьми 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 «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«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». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так дети

называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).

«Какого цвета поле?» Педагог называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Педагог задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его.

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

«Мат в 1 ход». «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю», «Поставь детский мат.» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно терется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

«Выведи фигуру». Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в 1 ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Выигрыш материала», «Накажи «пешкода». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«В какую сторону можно рокировать?». В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

«Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

«Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

Стихотворения, загадки, шахматные пословицы и поговорки

Шах – нападение
Королю угрожает.
Мата здесь нет,
И король убегает.

«Научиться играть в шахматы – легко, но трудно научиться играть хорошо».

«Шахматная доска и расстановка фигур».

Прежде чем игру начать,
Много правил надо знать!
Знай, что справа от тебя
Клетка белой быть должна.
Приготовь всё для игры:
По краям поставь ладьи
Рядом конница шагает,
Слон коней тех охраняет.
Вот осталось поля два
Для ферзя и короля.
Пешки – смелые натуры,
Прикрывают все фигуры.
Заняли свои места,
Начинается игра!

«Король».

Вот король – он войском правит,
Соблюдает много правил:
Он не ходит далеко
Шаг лишь делает всего.
Встаёт рядом он на клетку,
Отдаёт приказы метко.
Лишь дебют закончит ловко
Может сделать рокировку.
А без войска остаётся,
То врагам он не сдаётся.
В рукопашную идёт,
Лично всем отпор даёт.

«Ферзь».

Представляю вам ферзя –
Он помощник короля.
У него своя игра:
Под контролем вся доска.
Но вступать в бой не спешит-
За позицией следит.
После конницы, слонов
Он начать войну готов.

«Конь».

Конь – коварная фигура.
У него своя натура.
Прыг да скок, и сразу в бок,
Через головы прыжок!
Делает такой кульбит-
Взвиться в небо норовит!
Вот стоял на поле белом,
Перепрыгнул между делом-
Поле чёрное под ним.
За конём следи чужим!

«Слон».

Слон и воин на спине
Важны в шахматной игре.
Белопольный, чернопольный
Слон, конечно, подневольный.
Ходит он наискосок,
Делает большой бросок.
Но слонов двоих пути
Пересечься не должны.

«Ладья».

А ладья – то тяжела.
Раньше башнею была.
Сверху лучник там стоит,
Королевство сторожит.
Ходит вдоль и поперёк.
Шаг ладьи тяжёл и строг.
Может сделать рокировку –

Короля упрятать ловко.
Будет домик охранять,
Часовым в дверях стоять.

«Пешка».

А пехота, как всегда,
Впереди идёт она!
Пешка с пешкою плечом
Двигутся всегда ладком.
Все мечтают, как одна,
Дослужиться до ферзя!
Одному лишь я не рад –
Ей нельзя ходить назад.
Ходит прямо, рубит в бок,
Не бывает ход широк.
Лишь однажды, первым ходом,
Через клетку переходит.
На проходе может сбить.
Будут знать куда ходить!

«Рокировка».

Рокировку делай смело:
Шаг, ещё один шажок
Короля уводим в бок.
А теперь ладьёй шагаем,
Короля так прикрываем,
Чтобы он спокоен был –
Домик штабом послужил.

«Шах и мат».

Шах и мат не путай брат.
Знает каждый – стар и млад:
Если спасся падишах-
Это будет только шах.
Если ж королю не скрыться,
Перекрыты все границы,
Значит это точно мат.
А противник будет рад!
Доскажи словечко.
Сделай паузу в игре,

Доскажи словечко мне.
Если ты знаток фигур,

Отгадай мой каламбур:

У него большая
роль, А зовут его
... (король)

Не фигура, а насмешка -
Эта маленькая ... (пешка)

Шустрый, быстрый, как огонь
Шахматный, но всё же ... (конь)

Есть сестра у корабля –
Очень важная ... (ладья)

Не отвесит вам поклон!
Не индийский, хоть и ... (слон)

Самый главный в войске есть,
А для вас он просто ... (ферзь)

Если ты играешь ловко,
Знай, как делать ... (рокировку)

Королю ещё не крах,
Если ты заметишь ... (шах)

Коли ходишь наугад,
Можешь сделать только ... (пат)

Нет пути теперь назад!
Я уверен – это ... (мат)