

**муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Городской центр технического творчества»**

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 23
« 23 » 05 2023 г.

Утверждаю
Директор МОУ ДО «ГЦТТ»
(Березенкова Ю.Б.)
« 23 » 05 2023 г.



**Физкультурно-спортивная направленность
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мир шахмат»**

Возраст обучающихся: 5-10 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Томашевич Татьяна Гарриевна,
педагог дополнительного образования,
консультант:
Сурикова Анна Николаевна,
зам. директора по УВР

г. Ярославль, 2023 г.

Оглавление

Пояснительная записка	3
Учебно-тематический план	6
Календарный учебный график	8
Содержание	9
Обеспечение программы.....	15
Контрольно-измерительные материалы.....	17
Список использованных источников.....	18
Приложения	20

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир шахмат» разработана и реализуется в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 30 июня 2020 г. № 16 «Об утверждении Санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- Устав МОУ ДО «ГЦТТ»;
- Программа воспитания МОУ ДО «ГЦТТ».

Шахматы – это целый мир. Мир логики и эмоций, прекрасный и страстный мир со своими взлётами и падениями, радостями и печалью. Если обратимся к биографиям выдающихся шахматистов, то отметим, что Капабланка, Карпов, Керес, Решевский, Эйве познакомились с древней игрой в 4 года, Гаприндашвили, Каспаров – в 5 лет, Смыслов, Спасский, Фишер – в 6, а Алёхин и Таль – в 7 лет. Нельзя добиться успеха в шахматах без основательных игровых познаний. В педагогике игра – ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится, развивается и растет. Неценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – воспитанием способности самостоятельно действовать «в уме», мыслить. Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка. Для ребёнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство умственного развития, самовоспитания. Обучение детей шахматам помогает развитию у них наглядно-образного мышления, способствует зарождению логического мышления, учит ребёнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность, дает ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир. Игра в шахматы способствует формированию основных умений у детей и позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, даёт возможность снизить уровень стресса.

Актуальность предлагаемой программы определяется запросом со стороны детей и их родителей на программы физкультурно-спортивной направленности младших школьников и дошкольников. Не все дети станут яркими шахматистами, гораздо важнее другое – существенный вклад шахмат в формирование всесторонне развитой личности.

Шахматы – игра, помогающая подготовить дошкольника к скорому и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь по точным наукам. Это подтверждено в педагогике экспериментально. Занятия шахматами укрепляют память, учат мыслить логически, сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность, развивают воображение и аналитические способности, помогают вырабатывать упорство, настойчивость, организованность, целеустремленность, объективность. Это замечательный повод для общения людей, способствующий взаимопониманию, укреплению дружеских и добропорядочных отношений. Применение в обучении этапов цифровых и компьютерных технологий, интернета, объяснительные и иллюстративные материалы в ходе занятий, а также важный метод в развитии самостоятельности обучающихся – метод сравнений – ценности программы. Различные дидактические загадки, задачи и игровые задания играют также особую роль. Методы и приёмы варьируются, но основным остаётся игра. Сказки, рассказы, рассматривание рисунков, стихотворения, эстафеты на быстроту и правильность, работа на демонстрационной доске, костюмированный карнавал – элементы практической работы по программе. В шахматах, как и любой творческой области человеческой деятельности, можно добиться успехов благодаря способностям и настойчивости в достижении цели. Новизна программы обуславливается и психологическими и педагогическими рекомендациями, которые помогут детям лучше регулировать своё состояние во время игры, объективнее оценивать свои и возможности противника, глубже и точнее анализировать позиции.

Новизна и отличительные особенности программы

Особое внимание в программе уделено развитию общих способностей, необходимых для игры в шахматы: способности действовать в уме, логическому мышлению, памяти, внимания.

Программой предусмотрено использование занимательного материала на занятиях, создание игровых ситуаций, использование дидактических игр, что отвечает потребностям и особенностям развития обучающихся.

В основе программы лежит индивидуальный подход к каждому обучающемуся при выполнении практических заданий в рамках единой темы, выбор форм и методов работы в зависимости от особенностей его социального и психологического развития.

Особое внимание в программе отводится знакомству обучающихся с историей возникновения шахматной игры, а также знакомству с известными российскими шахматистами.

Также при реализации практической части занятий программы происходит формирование функциональной грамотности обучающихся. Причем, формирование не только одного вида функциональной грамотности, а в комплексе, параллельно друг другу: и читательской, и математической, и креативного мышления.

Адресат программы: обучающиеся 5-10 лет без особых образовательных потребностей и проявляющие интерес к игре в шахматы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир шахмат» имеет **физкультурно-спортивную направленность**, она направлена на удовлетворение потребностей обучающихся и родителей в образовательной услуге, раскрытие индивидуальных особенностей обучающихся. Игра в шахматы приобщает к здоровому образу жизни, физически совершенствует, воспитывает волевые качества, мотивирует на достижение успеха.

Вид программы: модифицированная (разработана на основе программы Калинина А.А. «Шахматы»).

Уровень программы: базовый.

Цель программы: формирование творческого и интеллектуального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста через обучение игре в шахматы.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с шахматными терминами, шахматными фигурами, их сравнительной силой и ценностью, а также с шахматным кодексом;
- научить ориентироваться на шахматной доске, правильно расставлять фигуры перед игрой, играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат; записывать шахматную партию, проводить и просчитывать комбинации.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора.

Воспитательные:

- вырабатывать у ребёнка упорство, настойчивость, выдержку, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер;
- формировать положительное отношение к обучению;
- формировать у детей навыки работы в коллективе;
- формировать стремление к успеху через труд.
-

Ожидаемые (прогнозируемые) результаты:

Обучающиеся должны знать:

- вопросы техники безопасности;
- теоретические основы, заложенные в содержании программы «Мир шахмат».

Обучающиеся должны уметь:

- решать шахматные задачи (загадки) с объяснением последовательности действий;
- руководствуясь правилами шахматной игры, еженедельно соревноваться с другими участниками образовательного процесса.

Обучающиеся должны владеть:

- применять шахматные варианты игры в практических соревнованиях с другими участниками спортивных соревнований.

Режим организации занятий:

Программа «Мир шахмат» рассчитана на один год (9 месяцев) обучения. Количество учебных недель – 36. Общий объем часов по реализации программы – 144 часа. Занятия проводятся 2 раз в неделю по 2 академических часа (за один академический час принимается 30 минут), очно. Между занятиями предусматривается перерыв – 10 минут. Программа среднесрочная. Форма организации образовательного процесса – групповое занятие. Каждое занятие по темам программы, как правило, включает в себя теоретическую часть - объяснение нового материала. Но основное место на занятиях отводится практическим работам, тренировочным играм в шахматы.

Особенности комплектования групп:

Категория детей – без особых образовательных потребностей, без ОВЗ. Набор проводится на добровольной основе, обучающиеся зачисляются на программу по заявлению родителя (законного представителя), численность группы 8 -10 человек.

Контроль за качеством усвоения содержания программы «Мир шахмат» с детьми проводится как ежедневно в ходе занятий (текущий), а также по полугодиям: выступление - игра перед родителями (декабрь) и итоговая встреча – шахматная партия (май).

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Инструктаж по ТБ.	1	1	2	Игра
2.	Шахматная беседа. Шахматная доска. Шахматное поле.	2	2	4	Чертёж
3.	Шахматные загадки.		2	2	Игры
4.	Шахматные линии. Противник. Партнёры. Горизонтальная линия или горизонталь. Вертикальная линия или вертикаль. Партия.	3	3	6	Чертёж
5.	Шахматные загадки		2	2	Игры
6.	Диагональ. Большие диагонали. Центр.	1	1	2	Чертёж
7.	Чудесные шахматные фигуры.	1	1	2	Игра
8.	Шахматный словарь	10		10	Словарная работа
9.	Две армии. Белые и чёрные.	2	2	4	Игра
10.	Пешки.	2	2	4	Игра
11.	Слоны.	2	2	4	Игра
12.	Кони.	2	2	4	Игра
13.	Ладьи.	2	2	4	Игра
14.	Ферзи.	2	2	4	Игра
15.	Короли.	2	2	4	Игра
16.	Шахматные загадки.		2	2	Игры
17.	Шахматная родительская встреча. Познавательное мероприятие.	1	1	2	Выступление перед родителями
18.	Начальное положение (начальная позиция).	2	2	4	Чертёж
19.	Ворота Каиссии.	1	1	2	Игра
20.	Ферзь любит свой цвет.	1	1	2	Игра
21.	Шахматные загадки.		2	2	Игры

22.	Ход. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны.	2	2	4	Игра
23.	Лёгкие и тяжёлые фигуры.	1	1	2	Игра
24.	Качество. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1	1	2	Игра
25.	Шахматные загадки.		2	2	Игры
26.	Ладьи чёрные и белые.	1	1	2	Игра
27.	Шахматные загадки.		2	2	Игра
28.	Шахматная родительская встреча. Познавательное мероприятие.	1	1	2	Выступление перед родителями
29.	Слоны чёрные и белые. Одноцветные и разноцветные. Чернопольные и белопольные.	1	1	2	Игра
30.	Реши задачу белопольного. Ответь на вопрос чернопольного.		2	2	Игра
31.	Шахматные загадки.		2	2	Игры
32.	Шахматная родительская встреча. Познавательное мероприятие.	1	1	2	Игра
33.	Кони чёрные и белые.	1	1	2	Игра
34.	Шахматные загадки.		2	2	Игры
35.	Детский сад «Чудесная пешка»: Ладейная пешка, Коневая пешка, Слоновая пешка. Ферзевая пешка. Королевская пешка.	1	1	2	Игра
36.	Реши задачу белой пешки.		2	2	Игра
37.	Шахматные загадки.		2	2	Игры
38.	Шахматная родительская встреча. Познавательное мероприятие.	1	1	2	Выступление перед родителями
39.	Шахматные часы.	1	1	2	Викторина
40.	Куда идёт король? Королевская неторопливость. Короткая рокировка. Рокировка в длинную сторону.	2	2	4	Игра
41.	Реши задачу белого коня.	1	1	2	Игра
42.	Шах	2	2	4	Игра
43.	Мат	2	2	4	Игра

44.	Пат	2	2	4	Игра
45.	Шахматная страна проверяет Вас.	2	2	4	Конкурсы
46.	Соревновательная деятельность.	5	5	10	Мысленный эксперимент и партия
47.	Итоговое занятие	1	1	2	
	ВСЕГО:	66	78	144	

Календарный учебный график

Календарный учебный график программы реализуется на основе общего ежегодного календарного учебного графика МОУ ДО «ГЦТТ», утверждаемого в начале учебного года (**Приложение 1**).

Содержание программы

- 1. Вводное занятие. Техника безопасности. Инструктаж по технике безопасности.** Теория. Организационные вопросы. Информация о целях, форме и содержании занятий по программе; знакомство с правилами поведения в аудитории. «Правила поведения на занятиях». Инструктаж по технике безопасности, о соблюдении мер противопожарной безопасности. Практика. Игра «Внимание: пожар!»
- 2. Шахматная беседа. Шахматная доска. Шахматное поле.** Теория: Шахматная беседа. Шахматная доска. Шахматное поле. Практика: знакомство с шахматной доской. 64 поля. Квадрат. 8*8. Белый, черный цвета. Шахматное поле. Выполнение чертежа.
- 3. Шахматные загадки.** Практика: Решение загадок. Правило шахматной доски. Расположение фигур. Игры.
- 4. Шахматные линии. Противник. Партнёры. Горизонтальная линия или горизонталь. Вертикальная линия или вертикаль.** Теория. Шахматные линии. Партнёры. Соперники. Противник. Вежливость и корректность. Рукопожатие. Спокойствие и вежливость при проигрыше. Горизонтальная линия или горизонталь. Вертикальная линия или вертикаль. Практика. Шахматное поле. Выполнение чертежа. Обучение переходам по вертикали и горизонтали. Игра в линии: вертикальные, горизонтальные стороны. Игра «Нарисуй горизонталь». Игра «Исправь ошибку». Количество горизонталей на доске. Количество полей в горизонтали. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
- 5. Шахматные загадки.** Практика: Решение загадок. Чередование белых и черных полей, шахматная доска и квадратные шахматные поля. Ход – передвижение своих фигур по шахматной доске. Игры.
- 6. Диагональ. Большие диагонали. Центр.** Теория. Диагональ. Большие диагонали. Центр шахматной доски. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Количество полей в центре. Практика. Чертеж. Обсуждение выполненных работ. Раскрась диагональ.
- 7. Чудесные шахматные фигуры.** Теория. Правильное расположение доски между партнёрами и знакомство с шахматными фигурами. Практика: сравнение между собой «шахматных фигур», деление на белые и черные. Одна игра – шахматная партия. Игра «Нахождение в ряду». Рисование в клетчатой тетради шахматной доски с фигурами.
- 8. Шахматный словарь.** Теория. Шахматный словарь по программе. Лексическое значение слова и его использование в игре и обсуждении шахматных партий: атака, вариант, вилка, выstupка, гамбит, гроссмейстер, двойной удар, дебют, детский мат, диаграмма, доигрывание, жертва, задача, защита, зевок, игра вслепую, игра по переписке, изолированная пешка, инициатива, квалификационная система, комбинационное зрение, комбинация, королевский фланг, лёгкая партия, ловушка, материал, матч, миттельшпиль, молниеносная игра, нападение, шахматная нотация, открытая линия, шахматная партия, пешечная цепь, проходная пешка, развитие, размен, разряд, сдвоенные пешки, сеанс одновременной игры, спёртый мат, турнир, ударная сила фигур, ферзевой фланг, цугцванг, шахматные часы, чатуранга, чемпион мира, шатрандж, шахматница, эндшпиль, эполетный мат, этюд. Проговаривание. Лексическое значение слова. Обыгрывание

понятия в практике с обучающимися. Выполнение зарисовок. Работа с книгами по теме слова. Ведение словарика- подсказки. Разбор чертёжных примеров в словаре.

9. Две армии. Белые и чёрные. Теория. Две армии. Белые и чёрные фигуры. Начальное положение. Ход. Последовательность ходов. Начинают белые. Одна игра – шахматная партия. Победитель тот, кто поставил мат (взял в плен короля противника). Практика. Игра. Начальное положение. Победа игрока, если соперник сдался или просрочил время, отведённое на обдумывание ходов. Сравнение фигур, упражнения в нахождении указанной фигуры.

10. Пешки. Теория. Восемь пешек. Ход пешки по вертикали только на одно деление. Исключение – первый ход: пешка может пройти вперед на два поля тоже по вертикали. Отличие пешки от фигуры в том, что пешка берёт фигуру наискосок (влево или вправо), а не по пути своего следования. Достигнув последней горизонтали, она снимается с доски и заменяется, по желанию игрока, на ферзя, ладью, слона или коня своего цвета. При нападении на короля объявляется шах королю противника. Практика: различие пешек и других фигур. Словесное описание пешки. Взятие. Взятие на проходе. Игра «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка). Игра «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь). Игра «Война пешек» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника). Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

11. Слоны. Теория. Сравнение с другими фигурами. Описание слона. Сходство с животным. Нахождение в ряду остальных фигур. Белые и чёрные слоны. Ход слоном: по косым линиям – диагоналям на любое число полей и может бить встречающиеся на пути фигуры противника. Практика. Различие слонов и других фигур. Словесное описание слона. Слон против слона.

12. Кони. Теория. Сравнение с другими фигурами. Описание коня. Сходство с животным. Нахождение в ряду остальных фигур. Белые и чёрные кони. Особый ход конём – буквой «Г». Возможность коня перепрыгивать через свои и чужие фигуры. Делая ход, всегда попадает на поле противоположного цвета. Если на поле, куда попадает конь, стоит фигура, то он бьёт её. Практика. Различие коней и других фигур. Обойди всё поле конём. Игра. Кто больше. Словесное описание коня.

13. Ладьи. Теория. Сравнение с другими фигурами. Описание ладьи. Сходство с башней, судном. Нахождение в ряду остальных фигур. Белые и чёрные ладьи. Ход ладьёй: ладья ходит по прямым линиям (вертикалям и горизонталям). Ход выполняется на любое число полей. Если на пути ладьи стоит фигура противника, ладья (пожеланию игрока) может взять («побить», «съесть») её. Практика. Различие ладьи и других фигур. Словесное описание. Взятие. Взаимодействие между белой и черной ладьёй на шахматной доске. Ладья сильнее слона?!

14. Ферзи. Теория. Ферзь – самая сильная и подвижная фигура. Он ходит и бьёт как ладья и как слон, т. е. по вертикалям, горизонталям, белым и чёрным диагоналям. Ферзь любит свой цвет – это начальная позиция фигуры. Практика. Сравнение с другими фигурами. Упражнение в нахождении в ряду остальных фигур. Словесное описание. Правила взятия ферзём.

15. Короли. Теория. Название игры – «шах» (перс. – король) и «мат» (араб. - умер). «Смерть королю» - дословный перевод. Король – самая главная фигура, главное

действующее лицо шахматной партии. В подвижности уступает всем фигурам: он может ходить в любом направлении только на соседнее поле (по вертикали, горизонтали, диагонали). Место короля в начальной позиции. Чёрный и белый король. Правила запрещают королю (в отличие от других фигур) становиться под бой неприятельских фигур и пешек. Белый и чёрный король никогда не встречаются, т. е. король не может подойти к королю противника вплотную (на соседнее поле). Контролируемое поле. Практика. Взятие: король берёт фигуры противника, как ходит – на соседних с ним полях и незащищённых другими фигурами. Шахматную игру принято прекращать за ход до того, как король будет побит. Это и есть мат. Он обозначается - «X». Игра «Огонь» (отметить фишками, сколько полей обстреливает король и ферзь в центре, сбоку, в углу, определить силу). Игра: «Поставь шах королю» (посоревноваться, кто поставит королю за один ход больше шахов). Игра: «Гости». (Белый и чёрный ферзь ходят в гости друг к другу. Варианты). Правило двух королей (нельзя подходить близко). Рокировка 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. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».

16. Шахматные загадки. Практика: Решение загадок. Чередование белых и черных полей, шахматная доска и квадратные шахматные поля. Игры.

17. Шахматная родительская встреча. Познавательное-воспитательное мероприятие первого полугодия. Советы родителям. При решении шахматных задач – вариативность заданий. Демонстрация выполнения работы детей по программе. Играть не торопясь, спокойно, вежливо, тихо, приветствовать играющего рукопожатием. Всё это требуется для того, чтобы можно было придумать самый хороший и сильный ход. Нельзя спорить, громко разговаривать. После игры – вновь рукопожатие.

18. Начальное положение (начальная позиция). Теория. Начальное положение или начальная позиция. Чёрные и белые фигуры расположены друг напротив друга. Боковые – ладьи (симметрия – зеркальное положение, вторые – кони, третьи – слоны). Одиночки: король и ферзь. Пешки - перед всеми фигурами в один ряд. Практика: игры на выстраивание начальной позиции. Чертежи.

19. Ворота Каиссии. Теория. Столица нашей шахматной страны – Каиссия. Название – в честь богини шахмат Каиссы. Ладьи как башни в крепости – по углам. «Я смотрю на первый ряд – по бокам ладьи стоят». Самые высокие шахматные фигуры – ферзи и короли. Вторая и предпоследняя горизонталь - местонахождение для пешек. Практика: игры из «Приложения» и детских книг.

20. Ферзь любит свой цвет. Теория. Ферзь – инд. «фарзин», что значит учёный человек, советник. Самая сильная фигура. Перед началом игры белый ферзь располагается на поле белого цвета (d1), а чёрный на поле чёрного цвета – (d8). Практика: Место ферзя в начальной позиции. Сверх с доской. Игровая практика на шахматной доске. Правила взятия ферзём. Поочерёдное выполнение ходов. «Ваш ход!» Проведение ответного хода. Ладья и ферзь – тяжёлые фигуры. Слон и конь – лёгкие. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр видео «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат», Игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»,

«Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

21. Шахматные загадки. Практика. Умеете ли Вы играть в шахматы сами с собой?

22. Ход. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны. Теория. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Разноцветные – два разных по цвету слона у противников. Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

23. Лёгкие и тяжёлые фигуры. Теория. Ладья и ферзь – тяжёлые фигуры. Слон и конь – лёгкие. Если выигрываешь ладью за слона или коня, выигрываешь качество. Практика. Действия ферзя. Действия ладьи. Действия слона. Действия коня. Взятие фигуры противника, которая стоит перед боем, не подставляя свои под удар.

24. Качество. Взятие на проходе. Превращение пешки. Теория. Если выигрываешь ладью за слона или коня, выигрываешь качество. Очень трудное правило – взятие на проходе. Если пешка из начального положения пойдёт через клетку и встанет по соседству с пешкой противника (на одной горизонтали), то пешка противника может побить эту пешку. Побьёт она её по диагонали вперёд Поле, на котором пешка берётся на проходе, называется битым. Бить на проходе разрешается сразу, на следующем ходу – уже нельзя. Превращение пешки. Достигнув последней горизонтали, она снимается с доски и заменяется, по желанию игрока, на ферзя, ладью, слона или коня своего цвета. Практика. Пешка как Золушка. Ход пешки. Превращения пешки. Три способа победы: добраться до конца доски быстрее соперника, срубить все пешки противника, лишить ходов пешки противников.

25. Шахматные загадки. Практика. Много загадок разных – индивидуальные загадки для участников.

26. Ладьи чёрные и белые. Теория. Ход ладьёй: ладья ходит по прямым линиям (вертикалям и горизонталям). Ход выполняется на любое число полей. Если на пути ладьи стоит фигура противника, ладья (пожеланию игрока) может взять («побить», «съесть») её. Практика. Обсуждение ситуаций игр, где роль ладьи в приоритете.

27. Шахматные загадки. Практика. Шахматная позиция – расположение фигур и пешек на доске. Разбор позиций. Знаки-символы. Шахматная нотация. Адреса фигур. Теория. Шахматная доска помогает записывать шахматные позиции. Эти записи помогают людям восстановить сыгранные партии. Запись шахматных партий называют шахматной нотацией. Практическое знакомство детей со знаками – символами при записи партий. 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 другие варианты заданий.

28. Шахматная родительская встреча. Познавательно-воспитательное мероприятие. Лепка шахматных фигур. Просмотр мультфильма «Советы тетушки совы «Шахматы».

29. Слоны чёрные и белые. Одноцветные и разноцветные. Чернопольные и белопольные. Теория. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Разноцветные – два разных по цвету слона у

противников. Практика: Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

30. Реши задачу белопольного. Практика. Реши задачу белопольного. Ответь на вопрос чернопольного.

31. Шахматные загадки. Практика. Много загадок разных – индивидуальные загадки для участников.

32. Шахматная родительская встреча. Познавательное-воспитательное мероприятие. Кто сразиться с нами? Детско-родительский турнир.

33. Кони чёрные и белые. Теория. Место коня в начальной позиции. Ходы коня. Практика. Разыгрывание ходов конём на шахматной доске. Конь против коня на фрагментах доски их 6,8,12 полей. Закрепить ход коня.

34. Шахматные загадки. Практика. Много загадок разных – командные загадки для участников.

35. Детский сад «Чудесная пешка»: Ладейная пешка, Коневая пешка, Слоновая пешка. Ферзевая пешка. Королевская пешка. Теория. Имена пешек. Практика. Игры с пешками.

36. Реши задачу белой пешки. Практика. Разбор конкретных ситуаций игр, в которой оказалась белая пешка.

37. Шахматные загадки. Практика. Много загадок разных – командные загадки для участников.

38. Шахматная родительская встреча. Кто сразиться с нами? Детско-родительский турнир.

39. Шахматные часы. Теория. Использование часов в игре во время партии. Особые часы с двумя циферблатами и контрольными флажками. Контроль времени. Практика. Игровая партия с использованием часов.

40. Куда идёт король? Королевская неторопливость. Короткая рокировка. Рокировка в длинную сторону. Теория. Куда идёт король? Не иди, король, под шах. Королевская неторопливость. Короткая рокировка. Выполняется за один ход: если между ладьёй и королём нет других шахматных фигур, и они ещё не ходили, то король может перескочить через клетку в сторону ладьи, а ладья перепрыгнет через короля и встанет на соседнее поле. Рокировка в длинную сторону. Практика. Королей в шахматах не бьют, но и под шах их ставить нельзя, нужно подбирать для короля неатакованные поля (другие варианты хода). Если король нечаянно встанет под бой, ему разрешается переходить. Уважая шахматного владыку, игроки разрешают исправить ошибку.

41. Реши задачу белого коня. Теория. Варианты ходов конём. Разбор ситуаций игр. Практика. Варианты ходов конём. Разбор ситуаций игр.

42. Шах. Теория. Понятие: если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю объявлен шах. Три варианта защиты от шаха: побить фигуру противника другой фигурой или королем. Поставить защиту (закрыться какой-либо фигурой). Уйти из-под

шаха на другое поле. Практика: нахождение позиций объявления шаха. Выбор из двух возможных – лучшего шаха. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Способы защиты от шаха. Повторение: поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля фигурой противника. Вспомнить что такой «обстрел» называется нападение, а нападение называется «шах». Поведение короля при шахе. Дидактические задания «Шах или не шах?», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».

43. Мат. Теория. Мат – цель шахматной партии, сильного игрока выделяет умение ставить своему сопернику «мат» за кратчайшее время и за наименьшее число ходов. В шахматной партии выигрывает тот, кто побьет неприятельского короля. Но чтобы побить короля, на него нужно напасть. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Практика: дидактическое задание «Мат или не мат». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). вариантов матов (можно линейных, помощью пешек, ферзя и др.) предложить спасти короля от этого «шаха». Шах обозначается знаком «+», мат - «х». Варианты матов (можно линейных, помощью пешек, ферзя и др.) предложить спасти короля от этого «шаха». Дидактическое задание «Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. «Мат» - шах, от которого нет защиты и конец шахматной игры. «Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского).

44. Пат. Теория. Если противник не сумел объявить шах, то король отделяется патом. Пат – это почетная ничья. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».

45. Шахматная страна проверяет нас. Теория. Шахматный словарь. Шахматная викторина. Практика. Шахматный турнир.

46. Соревновательная деятельность. Теория и практика.

47. Итоговое занятие. Теория. Рассказы обучающихся о конкретной фигуре в соответствии с выбранным заданием. Практика. Турнирная игра.

Обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение программы.

Основным местом проведения занятий является учебная аудитория № 3 (МОУ ДО «ГЦТТ» по адресу: ул. Жукова, 33), оснащенная необходимым оборудованием.

Важным условием реализации образовательной программы «Мир шахмат для начинающих» является наличие отдельного помещения с соответствующим оборудованием и материальным обеспечением:

1. комплект шахмат,
2. шахматные часы,
3. настенная панель с магнитными шахматами,
4. расходные материалы – по необходимости.

Методическое обеспечение

Основной формой учебной и воспитательной работы является групповое занятие. В данных условиях осуществляется индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Занятия сочетают в себе теоретическую и практическую части.

Форма проведения занятий определяется возрастными особенностями обучающихся, а также содержанием разделов и тем изучаемого материала. Главная задача: избежать утомительного однообразия и поддерживать у обучающихся интерес к изучению азов игры в шахматы.

Виды учебных занятий: комбинированное занятие (теория, практика); практические занятия; дидактические игры; игровые упражнения; воспитательные мероприятия.

Программа разработана с учетом основных принципов:

1. последовательности (все задачи решаются методом усвоения материала «от простого к сложному», в соответствии с познавательными возрастными возможностями детей);
2. доступности (заключается в простоте изложения и понимания материала);
3. наглядности (предлагает наличие большого количества наглядного, раздаточного материала, наличие дидактических игр и пособий);
4. индивидуализации (учитывает психологические особенности обучающихся);
5. результативности (обеспечивает соответствие целей программы и возможностей их достижения).

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения и воспитания, овладение обучающимися умениями и навыками, предусмотренными программой.

В процессе обучения по программе используются разнообразные **педагогические технологии**:

- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого обучающегося, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;
- технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;
- здоровьесберегающие технологии (регулярные физкультминутки, пальчиковая гимнастика, упражнения на укрепление осанки).

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.

Для поддержки интереса и творческой активности обучающихся в процессе реализации программы, используются различные методы обучения:

- словесный (беседа, объяснение, рассказ, чтение фрагментов художественных произведений по тематике занятий);

– наглядный – один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

– практический (освоение практических навыков);

– игровой, предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами (ролевая игра, дидактическая игра). В приложении 2 к программе представлено описание некоторых дидактических игр, используемых на занятиях;

– метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает обучающемуся выработать свой собственный подход к игре.

На начальном этапе работы преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.

2. При изучении шахматной доски.

3. При обучении правилам игры;

Занятие в объединении выстраивается на базе следующего алгоритма:

– проверка ранее пройденного материала,

– знакомство с новыми темами, приемами, знаниями,

– игровая пауза,

– решение задач, применение новых знаний на практике,

– просмотр иллюстративного (наглядного) обучающего материала,

– обсуждение, подведение итогов.

Методы воспитания:

– убеждение,

– поощрение,

– стимулирование, мотивация,

– беседа.

Контрольно-измерительные материалы

Принципы, лежащие в основе программы: дифференцированный подход, доступность, преемственность, результативность. В процессе обучения педагог руководствуется несколькими принципами для достижения положительного результата. Во время теоретического обучения, рассказывая историю шахмат, педагог каждый раз связывает новый материал, с каждодневной практикой и жизнью ребёнка, доказывая ему практическую необходимость знаний. В процессе обучения тесно связаны между собой и максимально практикуются принципы доступности и наглядности.

Решение шахматных задач и загадок (мониторинг)

№	9 занятий в году	Результаты решения загадок и задач в баллах	Фамилии, имена обучающихся
1. 2.	сентябрь октябрь		Иванов Пётр

Условные обозначения:

2- высокий уровень.

1 – средний уровень

0 – низкий уровень

Список использованных источников

Для педагога, обучающихся и родителей

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Сухин И. Шахматы большой самоучитель для детей. – М.: изд. АСТ, 2020.
7. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
8. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
10. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
11. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
12. 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.
13. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
14. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.
15. Веселых Инна, Веселых Иржи. Шахматный букварь.– М.: Просвещение 1983.
16. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре.– М.: ГЦОЛИФК, 1984.
17. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука.– М.: Детская литература, 1980.
18. В. Пожарский Шахматный учебник, изд. 11.-Ростов н/Д: Феникс, 2012.

Дидактические шахматные сказки

- Сухин И. Котята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
- Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
- Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
- Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
- Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

1. Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.
2. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Мальши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
3. Добрыня, посол князя Владимира (былина).
4. Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
5. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
6. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.

7. Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.
8. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).
9. Остер Г. Полезная девчонка.
10. Пермяк Е. Вечный Король.
11. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
12. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.
13. Сухин И. Котята-хвастунишки. М,
14. Сухин И. Лена, Оля и Баба-Яга.
15. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка//Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению.– М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
16. Сухин И Удивительные приключения шахматной доски.
17. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов//Сухин И. «Книга-выручалочка по внеклассному чтению. Вып.. 2.– М.: Новая школа, 1994.
18. Сухин И Шахматная сказка/УСухин И. Приключения в Шахматной стране.– М.: Педагогика, 1991.
19. Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.
20. Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Стихотворения о шахматах и шахматистах

1. Берестов В. В шахматном павильоне.
2. Берестов В. Игра.
3. Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
4. Ильин Е. Средневековая легенда.
5. Квитко Л. Турнир.
6. Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
7. Сухин И. Волшебная игра.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

1. Булычев К. Сто лет тому вперед.
2. Велтистов Е. Победитель невозможного.
3. Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
4. Крапивин В. Тайна пирамид.
5. Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
6. Лагин Л. Старик Хоттабыч.
7. Надь К. Заколдованная школа.
8. Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
9. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
10. Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
11. Раскатов М. Пропавшая буква.
12. Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
13. Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
14. Томин Ю. Шел по городу волшебник.
15. Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.
16. Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина

Календарный учебный план на 2023 - 2024 учебный год

Объединение: Физкультурно-спортивной направленности

ФИО педагога: Томашевич Татьяна Гарриевна

Название программы: Мир шахмат

Продолжительность обучения по программе: 144 часа в год

Срок реализации 01.09.2022 -31.05.2023

Год обучения 1 номер группы 1 и 2

Количество часов в неделю 4, количество занятий в неделю - 2

Сроки проведения аттестации:

Промежуточная аттестация 20.12.22г., форма аттестации: выступление перед родителями

Итоговая аттестация 16.05.23, форма аттестации: шахматная партия

Месяц	дата	Тема занятия	кол-во часов	форма аттестации/ контроля
Сентябрь	5	Вводное занятие. Техника безопасности. Инструктаж по ТБ.	2	Игра
	6, 12	Шахматная беседа. Шахматная доска. Шахматное поле.	4	Чертёж
	13	Шахматные загадки.	2	Игры
	19,20,26	Шахматные линии. Противник. Партнёры. Горизонтальная линия или горизонталь. Вертикальная линия или вертикаль. Партия.	6	Чертёж
	27	Шахматные загадки	2	Игры
Октябрь	3	Диагональ. Большие диагонали. Центр.	2	Чертёж
	4	Чудесные шахматные фигуры.	2	Игра
	10,11,17,18,24	Шахматный словарь	10	Словарная работа, игра, чертежи, зарисовки, словарик
	25,31	Две армии. Белые и чёрные.	4	Игра
Ноябрь	1,7	Пешки.	4	Игра
	8,14	Слоны.	4	Игра
	15,21	Кони.	4	Игра
	22,28	Ладьи.	4	Игра
Декабрь	29, 5	Ферзи.	4	Игра
	6, 12	Короли.	4	Игра
	13,19	Шахматные загадки.	2	Игры
	20	Шахматная родительская встреча. Познавательное-	2	Выступление

		воспитательное мероприятие первого полугодия.		перед публикой (родители)
	26,27	Начальное положение (начальная позиция).	4	Чертёж
Январь	9	Ворота Каиссии.	2	Игра
	10	Ферзь любит свой цвет.	2	Игра
	16	Шахматные загадки.	2	Игры
	17,23	Ход. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны.	4	Игра
	24	Лёгкие и тяжёлые фигуры.	2	Игра
	30	Качество. Взятие на проходе. Превращение пешки.	2	Игра
	31	Шахматные загадки.	2	Игры
Февраль	6	Ладьи чёрные и белые.	2	Игра
	7	Шахматные загадки.	2	Игра
	13	Шахматная родительская встреча. Познавательное мероприятие.	2	Выступление перед родителями
	14	Слоны чёрные и белые. Одноцветные и разноцветные. Чернопольные и белопольные.	2	Игра
	20	Реши задачу белопольного. Ответ на вопрос чернопольного.	2	Игра
	21	Шахматная родительская встреча. Познавательно-воспитательное мероприятие.	2	Игра
	27	Шахматные загадки.	2	Игры
	28	Кони чёрные и белые.	2	Игра
Март	6	Шахматные загадки.	2	Игры
	7	Детский сад «Чудесная пешка»: Ладейная пешка, Коневая пешка, Слоновая пешка. Ферзевая пешка. Королевская пешка.	2	Игра
	13	Реши задачу белой пешки.	2	Игра
	14	Шахматные загадки.	2	Игры
	20	Шахматная родительская встреча. Познавательное мероприятие	2	Выступление перед родителями
	21	Шахматные часы.	2	Викторина
	27, 28	Куда идёт король? Королевская неторопливость. Короткая рокировка. Рокировка в длинную сторону.	4	Игра
Апрель	3	Реши задачу белого коня.	2	Игра

	4, 10	Шах	4	Игра
	11,17	Мат	4	Игра
	18,24	Пат	4	Игра
	25,1	Шахматная страна проверяет Вас.	4	Конкурсы
Май	2,8, 9,15,16,22,23,29,30,5	Соревновательная деятельность.	10	Мысленный эксперимент и партия
		Итоговое занятие	2	Подведение итогов
			144 часа	

Варианты дидактических игр (из книг Игоря Георгиевича Сухина)

Название и ход игры
«Поиграем – угадаем». Загадайте ребёнку шахматную фигуру. Перечисляет фигуры, пока не назовёт. Затем – обмениваемся ролями.
«Буква». Название какой шахматной фигуры начинается на букву... С, К, Ф, П, Л?
«Цвет». Поставить в один ряд все белые или чёрные фигуры. Незаметно вставить фигуру другого цвета. Ребёнок должен заметить ошибку и указать на неё.
«Кто быстрее?». Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.
«Кубик». Бросаем подготовленный кубик по очереди: Необходимо назвать фигуру, которая выпадает на верхней его грани.
«На стуле». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет “три” бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.
«Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.
«Ряд». Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.
«Белые и чёрные». В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например, “Белый ферзь”. Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например, “Чёрный король”. Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.
«Что общего?» Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: “Чем они похожи? Чем отличаются?” (цветом, формой).
«Большая и маленькая». Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.
«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия “запретной” фигуры надо сказать “секрет”. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда “ошибайтесь”. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.
«Волшебный мешочек» По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы “не угадаете”, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.
«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.
«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки “Колобок” можно провести так: “дед” – король, “баба” – ферзь, “заяц” – пешка, “лиса” – конь, “волк” – слон,

<p>“медведь” – ладья, а колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки “лиса” колобка не съест – колобок от неё убежит.</p>
<p>«Шахматная репка». Посадите “репку” – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” – это король, “бабка” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – конь, “кошка” – ладья, “мышка” – пешка.</p>
<p>«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы “не угадаете”, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.</p>
<p>«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.</p>
<p>«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки “Колобок” можно провести так: “дед” – король, “баба” – ферзь, “заяц” – пешка, “лиса” – конь, “волк” – слон, “медведь” – ладья, а колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки “лиса” колобка не съест – колобок от неё убежит.</p>
<p>«Шахматная репка». Посадите “репку” – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” – это король, “бабка” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – конь, “кошка” – ладья, “мышка” – пешка.</p>
<p>«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия “запретной” фигуры надо сказать “секрет”. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда “ошибайтесь”. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.</p>
<p>«Угадай-ка». Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте её в кулаке. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.</p>
<p>«Пирамида». Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.</p>
<p>«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.</p>
<p>«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура “бежит” не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.</p>
<p>«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..”</p>
<p>«Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.</p>
<p>«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить “спать” в коробку или шахматную доску. И так следующую фигуру.</p>

Воспитательная работа в объединении

Воспитание является неотъемлемым аспектом образовательной деятельности, может меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа обучения. На первых занятиях очень важно познакомить учащихся с историей и традициями образовательного учреждения. В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание культуры поведения на занятиях, формирование адекватной самооценки, воспитание бережного отношения к оборудованию, используемого на занятиях, к природе. Особое внимание обращается на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в детско-взрослом коллективе, дисциплинированности и ответственности. Убеждение, беседа, объяснение, личный пример педагога, формирование опыта поведения через упражнения, приучение, педагогические требования, создание «ситуации успеха», благодарности и награждение – таковы основные способы воспитательного воздействия на личность обучающегося.

Формы воспитательной работы: управление и самоуправление жизнью учебного объединения, организация познавательной и воспитательной работы. Беседа, объяснение, личный пример педагога, упражнение, приучение, педагогическое требование, поощрение создание «ситуации успеха», благодарность, награждение – основные виды взаимодействия в воспитательном процессе. Занятия по программе «Мир шахмат» планируется проводить в игровой форме. Учебно-практическая деятельность подкрепляется сказочными и необычными моментами, создавая для обучающихся неординарные ситуации. Самостоятельные моменты, обсуждение ситуаций, консультации, собеседования также важны в процессе творческой работы на занятиях. Достижение поставленных целей и задач программы осуществляется в процессе сотрудничества обучающихся и педагога. На различных стадиях обучения ведущими становятся те или иные из них. Методами организации учебного процесса в работе с детьми будут словесные, наглядные (демонстрационные), практические, репродуктивные, частично-поисковые, проблемные, исследовательские.

План воспитательной работы объединения на 2023-2024 учебный год

Направление	Тема	Примерные сроки	Форма проведения	Результаты
Трудовое	Готовим шахматы из природных материалов	сентябрь	Праздник	Выставка работ
Социальное	Шахматистки-бабушки и шахматисты-дедушки	октябрь	Оформление поздравления «Шахматная открытка»	Вручение поздравлений близким и родным
Творческое	Придумываем шахматную загадку	ноябрь	Конкурс рисунков-загадок	Выставка работ для пап и мам
Краеведческое	Шахматная встреча	декабрь	Праздник	Совместно с родителями
Нравственное	Шахматная встреча	январь	Беседа	Совместно с родителями
Гражданско-патриотическое	Техника современности	февраль	Конкурс знатоков	Награждение победителей

Эстетическое	Шахматные загадки	март	Конкурс фотографий	Выставка работ
Спортивное	Здоровье и шахматы	апрель	Занимательный час	Вручение памятки для детей о здоровом образе жизни
Профессиональная ориентация	Шах+мат	май	Игра	Награждение активистов