

Управление образования администрации города Кемерово
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение № 146
«Детский сад комбинированного вида»
650000, г. Кемерово, ул. Арочная, 13, тел. 36-47-53, 36-77-79
эл. почта: svetlyachok_146@mail.ru, адрес сайта: <http://svetlyachok146.ucoz.com/>

Принята на заседании
педагогического совета МБДОУ № 146
Протокол № 1
от 30.08.2023 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности

«Белая ладья»

возраст обучающихся: 5-7 лет
(срок реализации: 1 год)
Форма обучения: очная



Разработчик:
педагог дополнительного образования
Агеева Екатерина Викторовна

г. Кемерово, 2023 г.

Содержание

1.	Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1.	Пояснительная записка.....	3
1.2.	Цель и задачи программы.....	6
1.3.	Содержание программы.....	6
1.4.	Ожидаемые результаты.....	20
2.	Комплекс организационно - педагогических условий.....	21
2.1.	Календарный учебный график.....	21
2.2.	Условия реализации программы.....	22
2.3.	Формы аттестации и оценочные материалы.....	22
2.4.	Методические материалы.....	23
2.5.	Список литературы.....	25

Приложение

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Белая ладья» (далее Программа) физкультурно-спортивной *направленности* реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. *Уровень программы* стартовый, с учетом минимальной сложности освоения содержания программы.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами, регламентирующими функционирования системы дошкольного образования в Российской Федерации. **Нормативная база для разработки программы:**

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Устав и локальные акты учреждения.

Актуальность программы базируется на потенциале образовательного учреждения. В послании Президента Российской Федерации В.В. Путина участникам чемпионата мира-2004г. сказано: «Шахматы — это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперёд. А, главное, воспитывают характер».

Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение, и становится более востребованным среди родителей воспитанников. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир.

Новизной и значимостью программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций педагогом. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается, прежде всего, в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка - дошкольника. Программа строится на принципе личностно-развивающего и гуманистического характера взаимодействия взрослого с детьми.

Предлагаемая программа для детей старшего дошкольного возраста «Белая ладья» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в младшем дошкольном возрасте.

Отличительная особенность:

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неотъемлемая роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Данная программы направлена на обучение детей игре в шахматы, тем самым способствует развитию наглядно-образного мышления дошкольника, зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится

собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Цепкая память и удивительная любознательность малышей позволяют увлечь их игрой в деревянные (или пластмассовые) фигурки.

Данная программа поддерживает экспериментальные исследования, которые совпадают с выводами практиков педагогов - дошкольников: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо знакомство с шахматами в столь раннем возрасте способствует развитию у детей воображения, логического мышления, укрепляет их память, учит сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность. Дети, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Перейдя от взрослых к детям, эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Адресат программы – обучающие с 6 до 7(8) лет. Дети для зачисления в группу отбираются по итогам анализа родительского спроса на дополнительное образование, в течении года. Для достижения эффективных результатов в группу набирают 12 детей.

Объем и срок реализации программы: данная программа рассчитана на 1год (8 месяцев обучения) - 61 занятий в год (всего 61 занятий).

Режим занятий: занятия проводятся два раза в неделю во второй половине дня. Продолжительность одного группового занятия для детей:

- 1 год обучения 6-7(8) лет* лет - 30 минут.

Форма обучения: очная, групповая.

Основные формы работы при реализации программы: совместная и самостоятельная продуктивная и игровая деятельности.

Формы организации детей: групповая, работа в парах, индивидуальная, индивидуально-групповая (при подготовке детей к соревнованиям).

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: обучение дошкольников принципам шахматной игры.

Достигается указанная цель через решение **следующих задач:**

1 год обучения:

Обучающие:

- формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы через ознакомление с историей возникновения шахмат и знакомство шахматными терминами и названиями фигур;
- обучать доступным видам моделирования и формировать на этой основе начальные математические представления (число, величина, геометрическая фигура и т.д.);
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач.
- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.

Развивающие:

- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи, ориентироваться на шахматной доске;
- развивать умение ориентироваться на плоскости;
- способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к шахматной игре, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.3. Содержание программы

Содержание программы в полном объеме реализуется в совместной деятельности педагогов и детей, а также через оптимальную организацию совместной деятельности детей при работе в парах. Педагог - тренер может по своему усмотрению выбирать или дополнять рабочий материал. Основное время программы отводится для выполнения детьми обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций педагогом - тренером. Весь изучаемый материал педагог - тренер обязан преподносить обучающимся в доступной форме, наглядно иллюстрируя его. Обучение проходит наиболее плодотворно

при чередовании теоретических и практических знаний, индивидуальной работе с каждым обучающимся.

Каждое занятие состоит из 2х частей:

- теория;
- практика.

Теория — сообщение темы занятия, постановка задачи занятия перед детьми, беседы познавательного характера на объяснение или закрепление нового материала, изучение возможностей каждой шахматной фигуры. Дидактические игры и задания, теоретические занятия. Объяснение и показ сложных комбинаций, решение задач. Для мотивации используется художественное слово, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи.

Практика — процесс обыгрывания этюда или комбинаций, выполнение шахматной задачи. Шахматные игры, практическая игра, шахматные турниры, игры на фрагментах шахматной доски, игры на «уничтожение», «фигура против фигуры», коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах, шахматные партии. Физкультминутка по замыслу и выбору педагога - тренера, подведение итогов занятия: турниры, соревнования.

Внедрения программы «Белая ладья» является созданием условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Учебный план

№ п/п	Наименование модулей программы	Всего занятий	Кол-во минут/часов		Формы аттестации/контроля
			теория	практика	
1.	1 год обучения	61	610/ 10,16	1220/ 20,33	ориентироваться на шахматной доске / играть каждой фигурой в отдельности / играть по правилам шахматную партию
Всего:		61	610/ 10,16	1220/ 20,33	

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование темы программы	Всего занятий/ мин.	Кол-во минут/часов		Формы аттестации/контроля
			теор ия	прак- тика	
1 год обучения					
1.	Шахматная доска	4/120	40	80	ориентироваться на шахматной доске

2.	Шахматные фигуры	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
3.	Координаты доски	1/30	10	20	ориентироваться на шахматной доске
4.	Ладья	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
5.	Слон	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
6.	Ладья против Слона	1/30	10	20	ориентироваться на шахматной доске
7.	Ферзь	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
8.	Ферзь против ладьи и слона	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
10.	Конь	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
11.	Конь против других фигур	1/30	10	20	ориентироваться на шахматной доске
12.	Ценность фигур	1/30	10	20	ориентироваться на шахматной доске
13.	Пешка	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
14.	Тактический прием «Вилка»	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
15.	Пешка против других фигур	1/30	10	20	ориентироваться на шахматной доске
16.	Король	2/60	20	40	ориентироваться на шахматной доске
17.	Король и Пешка	1/30	10	20	ориентироваться на шахматной доске
18.	Рокировка	1/30	10	20	играть каждой фигурой в отдельности
19.	Дебют	1/30	10	20	играть каждой фигурой в отдельности
20.	Шах	2/60	20	40	играть каждой фигурой в отдельности
21.	Мат	4/120	40	80	играть каждой фигурой в отдельности
22.	Пат	1/30	10	20	играть каждой фигурой в отдельности
23.	Шахматная партия	4/120	40	80	играть по правилам шахматную партию
24.	Тактический прием «Форточка»	1/30	10	20	играть по правилам шахматную партию
24.	Мат фигурами	1/30	10	20	играть по правилам шахматную партию
25.	Лабиринт «Перехитри часовых»	3/90	30	60	играть по правилам шахматную партию

26.	Шахматная партия	2/60	20	40	играть по правилам шахматную партию
27.	Тактический прием «Связка»	2/60	20	40	играть по правилам шахматную партию
28.	Тактический прием «Мат на последней горизонтали»	1/30	10	20	играть по правилам шахматную партию
29.	Лабиринт «Один в поле воин»	2/60	20	40	играть по правилам шахматную партию
30.	Шахматная партия	2/60	20	40	играть по правилам шахматную партию
31.	Тактический прием «Сквозная атака»	1/30	10	20	играть по правилам шахматную партию
32.	Тактический прием «Роял вилка»	1/30	10	20	играть по правилам шахматную партию
33.	Шахматные игры	1/30	10	20	играть по правилам шахматную партию
35.	Проведение итогового турнира на личное первенство	3/90	30	60	играть по правилам шахматную партию
	Итого:	61	610/ 10,16	1220/ 20,33	

Содержание учебно-тематического плана

№ п/п	м е с я ц	Наименование темы программы/ количество занятий	Содержание	
			теория	практика
1 год обучения				
1.	О к т я б р ь	Шахматная доска	История возникновения шахмат. Шахматное королевство. Знакомство со стихотворением «Шахматная доска». Выполнение действий по строфам стихотворения. Рассматривание линий на шахматной доске — вертикали, горизонтали и диагонали. Знакомство со стихотворением «В поле много есть дорожек...» (1,2,3).	Рассматривание доски: состоит из клеток (поля) разного цвета (черные и белые), которые чередуются. Рассмотреть буквенное обозначение. Расположение доски между партнерами. Найти a1. Кому ближе a1, тот играет белыми фигурами. Упражнение «Поверни доску». Горизонталь - «полочка» - руки на полочку, сосчитай 8 рядов. Вертикаль – руки поставить, сосчитай 8 столбиков. Упражнение «Расставь

				<p>фигурки по горизонтали (вертикали)»</p> <p>Диагональ (30 шт.) – с уголка на уголок прокатить игрушечную машинку (или провести пальцем) по диагонали. Найти самую короткую диагональ и самую длинную.</p>
2.	2	Шахматные фигуры	<p>Чтение сказки «Про шаха и падишаха». В шахматном королевстве есть войско.</p> <p>Знакомство с фигурами. Легкие и ценные фигуры: Пешка – самая маленькая (8 белых, 8 черных) Король- самая большая, на голове корона; похожая на короля – Ферзь, всегда будет охранять короля; Конь – похож на коня; Слон – родина возникновения шахмат и родина слонов; Ладья – башня для осмотра территории часовыми.</p> <p>Чтение стихотворения «Вот шахматы играть учись». Г. Зенков.</p> <p>Показать расстановку фигур. (4,5).</p>	<p>Рассмотреть фигуры. Все фигуры делятся по цвету – «войско». Знакомство с шахматными фигурами, их названия и порядок начальной расстановки.</p> <p>Упражнение «Посчитать пешки».</p> <p>Свободное передвижение фигурами по шахматной доске по выбору детей.</p> <p>Каждая фигура имеет свою клетку (адрес, поле)</p> <p>Упражнение «Поставь фигуру на заданную клетку».</p> <p>Построение фигур на шахматной доске в начальной позиции.</p>
3.	1	Координаты доски	<p>Обратить внимание на буквенное обозначение вертикальных линий. Пересечение горизонтали и вертикали - «адрес клетки». Обучение правилам нахождения буквенного и цифрового обозначения каждой клетки на шахматной доске.</p>	<p>Написание название латинских букв, упрощённым способом (с помощью кружочков и палочек).</p> <p>Упражнение «Поставить фигуру на клетку», используя систему координат.</p>
4.	2	Ладья	<p>Чтение стихотворения «Ладья». Рассмотреть фигуру Ладья. У каждого игрока по две фигуры. Ладья похожа на башню. На ней находятся</p>	<p>Определить место на шахматной доске в начальной позиции (адрес). Найти место белой Ладьи (a1). Расставить Ладьи (в 4 угла), у каждого игрока две</p>

			<p>часовые, когда видят неприятелей, играют в горн. Ладьи очень храбрые, но не слишком хитрые они могут перейти на любую клетку своей линии. Конь охраняют Ладью, если часовые увидят неприятеля, то садятся на Коней и скачут с сообщением к Королю (6,7).</p>	<p>башни. Ладья ходит только по вертикальной или горизонтальной прямой на любое количество клеток. Упражнение «Движение Ладьи». Упражнение «Обойти препятствие». Ладья берет (рубит) любую фигуру (кроме короля), стоящую на одной с ней линии. Упражнения на взятие фигур и пешек противника белой и чёрной ладьёй.</p>
5.	2 Н о я б р ь	Слон	<p>Чтение стихотворения «Слон». Его относительная ценность и передвижение по доске. Если слон стоит на белой (черной) клетке, то ходить будет только по белым (черным) полям - по диагоналям (8,9).</p>	<p>Определить место на шахматной доске в начальной позиции (адрес). Слон ходит только по диагонали на любое количество клеток. Упражнение «Движение Слона». Слон берет (рубит) любую фигуру, стоящую на одной с ней линией (кроме короля). Упражнения на взятие фигур и пешек противника белопольным и чернопольным Слонами. Как Слон срубит фигуру (с8) за 2 хода?</p>
6.	1	Ладья против Слона	<p>На поле в битве Ладья и Слон. Как Ладье срубить Слона? Помнить, что чернопольный Слон ходит только по черным клеткам и наоборот (10).</p>	<p>Шахматная задача: куда должен уйти Слон, чтобы Ладья не срубила, при расстановке: <i>Ладья: a1 - d1,</i> <i>Слон: d6 - f2.</i> Куда Ладья может ходить, чтобы ее не срубил Слон?</p>
7.	2	Ферзь	<p>Чтение стихотворения «Ферзь». Самая сильная фигура, важная и опасный противник. Любит свой цвет. Ходит как Слон и Ладья по диагоналям, по горизонталям, и по вертикалям - «бегает по всему полю» (11,12).</p>	<p>Определить место на шахматной доске в начальной позиции (адрес). Упражнение «Движение Ферзя» расширяя пространство шахматной доски. Ферзь берет (рубит) любую фигуру, стоящую на одной с ней линией (кроме короля).</p>

				Упражнения на взятие фигур и пешек противника белым и чёрным Ферзём. Захват контрольных полей: <i>d3</i> . Куда прыгнет «зайчик»? (<i>g5</i>).
8.	2	Ферзь против ладьи и слона	На поле в битве Ферзь, Ладья и Слон. Как Ферзь срубит Слона? Может Ферзь срубить Ладью? (13).	Куда поставить Ферзя, чтобы ему спрятаться и срубить Ладью? <i>Ферзь: b1 – b5,</i> <i>Ладья: c6,</i> <i>Слон: f7.</i> Ночь настала. Ладья уснула, а Ферзь подкрался к ней. Может Слон помочь Ладье? <i>Слон: f7 – e8.</i> Если Ферзь «съест» (срубит) Ладью, тогда Слон под защитой и срубит Ферзя. <i>Слон: e8 – c6.</i>
10.	2	Конь	Чтение стихотворения «Конь». Его относительная ценность и передвижение по доске. Может «перепрыгивать» через фигуры, препятствий для него нет. Движение Коня в форме «Г» - прыг-скок-на-бочок (на-бочок-прыг-скок). Почему конь на краю доски – позор шахматисту (<i>a3, h3...</i>)? Конь привязан к башне (14,15).	Определить место на шахматной доске в начальной позиции (адрес). Упражнение «Движение Коня», использовать шаблон форме «Г». Упражнение «Перевести коня на конюшню в другое царство» (<i>a1 – h8</i>). Игра «Волшебный мешочек». Захват контрольных полей. Упражнение: Куда прыгнуть «Зайчику», чтобы Конь его не срубил? Упражнение «Уголок» (<i>f7 – h8, g6 - h8</i>).
11.	1	Конь против других фигур	На поле в битве Конь против Ферзя, Ладьи и Слона. Конь может срубить Ферзя? (16).	Конь может срубить Ферзя. <i>Конь: b1 – d2?</i> <i>Ферзь: e4 или:</i> <i>белый Конь: b1 – c3,</i> <i>чёрный Ферзь: e4 – d3.</i> Слон увидел, что на Ферзя нападают. Слон идет на защиту Ферзя (<i>f8 – b4</i>).
12.	1	Ценность фигур	Каждая фигура имеет свою ценность. Есть легкий фигуры (Слон, Конь), тяжелые (Ладья, Ферзь). Пешка – это 1 шахматный рубль.	Игра «Волшебный мешочек». Выгодно ли Ферзе нападать на Ладью? Упражнение «Стоимость фигур». Если Конь нападает на Слона:

			<p>Ценность фигур измеряется пешками, значит, что за сохранение фигуры можно пожертвовать несколькими пешками или другими фигурами: Конь- 3 пешки, Слон- 3 пешки. Ладья - 5 пешек, Ферзь – 9 пешки.</p>	<p>Конь: <i>c5</i>, Слон: <i>d3</i>, Ладья: <i>g3</i>. Или угрожает Ферзь: Конь: <i>c5</i>, Ферзь: <i>d3</i>, Ладья: <i>g3</i>. Какую фигуру выгодно сберечь?</p>
13.	2	Пешка	<p>Чтение стихотворения «Пешка». Самая маленькая шахматная фигура- пехотинец. Защищает строй основных фигур. Его относительная ценность и передвижение по доске. Заблокированная Пешка – слабая позиция. Пехотинец, когда дойдет до края превращается в сильную фигуру. «Взятие на проходе»- правило для Пешки (17).</p>	<p>Определить место на шахматной доске в начальной позиции (адрес). Упражнение расставить Пешки. Пешка ходит только вперед. Вначале сильна, так как может сделать 1 ход на две клетки. Рубит только вперед по диагонали на 1 клетку. Превращение пешки на последней горизонтали. Упражнения: «Повышение ранга», «Кратчайший путь», «Проведи Пешку в Ферзи». Упражнения на взятие фигур и Пешек противника белой и чёрной Пешкой. Запись её ходов. Взятие на проходе: <i>белая: d2 – d4</i>, <i>чёрная: e4</i>. Белая Пешка проходит через битое поле <i>d3</i>, а чёрная Пешка рубит и встает на <i>d3</i>.</p>
14.	2	Тактический прием «Вилка»	<p>«Вилка» - когда одна фигура нападает на две. Чаще это ход Коня или Пешки, при котором под боем оказываются две и более фигуры противника. Имеет большое значение, когда среди фигур, оказавшихся под боем, есть две фигуры ценностью большей, чем фигура, нападающая на них, и нет возможности её побить. В данном случае часто возможен</p>	<p>Упражнения на взятие фигур. Конь нападает одновременно на две фигуры: «Вилка» Конём: <i>белый Конь на c7 атакует Короля на e8 и Ладью на a8</i>. «Вилка» Пешкой: <i>белая Пешка на d4 атакует Коня на e5 и Слона на c5</i>. Ферзь против двух фигур. <i>Ферзь: e1 – e5</i>, <i>Ладья: d6</i>, <i>Слон: e6</i>. Если Ферзь пойдет на <i>e1 – e5</i>, тогда сможет срубить Ладью, а потом Слона.</p>

			<p>выгодный размен, поскольку за один ход невозможно увести больше одной фигуры из-под боя.</p> <p>Наибольшее значение имеет вилка, когда под боем оказывается король (объявлен шах).</p>	
15.	2	Пешка против других фигур	<p>На поле в битве Пешка – солдат против других фигур.</p> <p>Закрепление тактики «Вилка» (19).</p>	<p>Упражнения на взятие фигур противника белой и чёрной Пешкой. Пешка (ставит вилку) против Ладьи, где одновременно нападает и на Коня:</p> <p><i>чёрная Ладья: b6,</i> <i>чёрный Конь: d6,</i> <i>белая Пешка: c4 - c5.</i></p> <p>Как поступить, если ценность фигур одинаковая?</p>
16.	2	Король	<p>Чтение стихотворения «Король». Главная шахматная фигура.</p> <p>Его относительная ценность и передвижение по доске.</p> <p>Король отправился в путешествие и может срубить все фигуры, пока они «спят».</p> <p>Короля рубить нельзя. Безвыходная угроза королю – конец шахматной партии (20,21).</p>	<p>Определить место на шахматной доске в начальной позиции (адрес). Короли не встречаются и в «глаза друг другу не смотрят» - не возможный ход:</p> <p><i>чёрный Король: e6,</i> <i>белый Король: e4.</i></p> <p>Король ленивый не может ходить далеко, только на одну клетку и рубит на одну клетку. Упражнение «Движение Короля».</p>
17.	1	Король и Пешка	<p>Позиция «зеркальце», когда Короли встречаются друг с другом через клетку. Общее правило: Король идет в центр за Пешкой, как будто помогает Пешкам (18).</p>	<p>Упражнение встать «зеркальце»:</p> <p><i>чёрный Король: d8 – e7 – t6 – d6,</i> <i>белый Король: d2 – d3,</i> <i>белая Пешка: e2 – e4.</i></p> <p>Или:</p> <p><i>чёрный Король: d8,</i> <i>белый Король: d6,</i> <i>белая Пешка: e7.</i></p>
18.	1	Рокировка	<p>Необычный ход - рокировка (длинная и короткая). Условия для совершения этого хода и его значение. Во время игры можно «спрятать»</p>	<p>Для рокировки необходимо освободить клетки: вывести в поле Слона и Коня. За одну партию Король может прыгнуть через клетку, а Ладья прыгает через</p>

			<p>Короля. Рокировка – это ход Короля (28).</p>	<p>Короля: <i>чёрный Король: f8 – g8,</i> <i>чёрная Ладья: h8 – f8 –</i> короткая (0-0). Или: <i>чёрный Король: f8 – c8,</i> <i>чёрная Ладья: a8 – d8 –</i> длинная (0-0-0). После рокировки Король может ходить. Невозможность рокировки: - Король или Ладья уже совершили ход; - Король находится под шахом; - через битое поле., например, если бьется другой фигурой.</p>
19.	1	Дебют	<p>Шахматный дебют– это начальная стадия игры (начало игры). Чтение стихотворения «В дебюте с первых же ходов...». Три главных правила дебюта. Каждый шахматный дебют имеет свое название: полуоткрытый - «Французская защита», закрытый дебют - «Ферзевый гамбит», «Итальянская партия» и др.</p>	<p>Ходить боевыми Пешками нет резона. Вывести в Слонов. Сделать рокировку. Это тот период, во время которого нужно постараться взять контроль над центром доски, и передвинуть фигуры из начальных позиций на более агрессивные позиции. Три главных правила дебюта: - захват центра доски: <i>e4, e5, d5, d4.</i> - вывод легких фигур: Конь, Слон. - рокировка.</p>
20.	2	Шах	<p>Шах – нападение на Короля. Шах может быть объявлен после хода любой фигуры, угрожающей Королю. Двойной шах — шах объявляется одновременно двумя фигурами. Открытый шах — ситуация, когда король оказывается под ударом не той фигуры, которой сделан ход, а той, которая находилась позади неё (22,23).</p>	<p>Разбор нескольких примеров на демонстрационной доске. Правилами шахмат для игрока запрещён ход, после которого его Король оказывается под шахом. Выход из шаха: пойти Королем; прикрыть Короля другой фигурой; срубить фигуру, угрожающую Королю: <i>чёрный Король: e8,</i> <i>чёрная Ладья: h8 - h1 - h3,</i> <i>белый Король: e1 – e2 – e3.</i> Как объявить шах Королю?</p>

				<p><i>Король: d4,</i> <i>Ладья: b8 – d8.</i> Король может уклониться и убежать, но может прикрыться другой фигурой.</p>
21.	4	Мат	<p>Если от шаха нет защиты, объявляется мат. Королю объявили мат, а он не может не уйти, не спрятаться, не перекрыться. Мат - конец шахматной игры. Детский мат – мат в 3 хода. Ферзь и Слон атакуют клетку <i>f1</i>. Классический детский мат ставится чёрным, но может ставиться и белым на поле</p> <p>Линейный мат – мат тяжёлыми фигурами, обычно двумя Ладьями. Мат в один ход – имеет много разных вариантов. Бывают разновидности матов: Зеркальный мат, Идеальный мат, обратный мат и др. (24-26).</p>	<p>Разбор нескольких примеров на демонстрационной доске. Линейный мат (две Ладьи): 1 чёрная Ладья: <i>a8</i>, белый Король: <i>e8</i>, 2 чёрная Ладья: <i>b7</i>, чёрный Король: <i>e1</i>. Или: 1 чёрная Ладья: <i>g2</i>, белый Король: <i>d1</i>, 2 чёрная Ладья: <i>h1</i>, чёрный Король: <i>e8</i>. Определить мат или нет: белый Король: <i>d1</i>, чёрная Ферзь: <i>d2</i>, чёрный Король: <i>d3</i>. Выставить позицию: белый Король: <i>d1</i>, чёрный Конь: <i>c2</i>, чёрная Пешка: <i>d2</i>, чёрный Король: <i>d3</i>. Мат в один ход: чёрный Король: <i>f7</i>, белый Слон: <i>c3</i>, белая Ладья: <i>h6</i>, белый Ферзь: <i>e3-e8</i>. Детский мат: белая Пешка: <i>e4</i>, белый Ферзь атакует Пешку(<i>f7</i>): <i>h5 - f7</i>, белый Слон: <i>c4</i>, чёрный Король: <i>e8</i>.</p>
22.	1	Пат	<p>Пат - особый вид ничьей. Чтение стихотворения «Пат». Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из</p>	<p>Коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах. Королю некуда идти: чёрный Король: <i>h8</i>, белый Ферзь: <i>g6</i>, если есть фигура кроме Короля, которая может ходить, тот это не пат. Пат - разновидность ничьей, когда королю некуда</p>

			Королей, когда ни одна фигура не может ходить (27).	ходить, а шаха ему нет. Пат чёрному Королю: <i>чёрный Король: e8,</i> <i>белый Король: e6,</i> <i>белая Пешка: e7.</i>
23.	4	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (29-33).	
24.	1	Тактический прием «Форточка»	«Форточка» — продвижение на одно поле вперёд одной из Пешек, защищающих Короля. «Форточка» позволяет избежать угрозы мата на последней горизонтали, но может привести к образованию слабых пунктов.	Коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах. При короткой рокировке «форточку» образуют ходы Пешкой <i>f3, или g3, или h3 - за белых;</i> <i>и f6, или g6, или h6 - за чёрных.</i> Упражнение: «Форточка»
24.	1	Мат фигурами	Мат одним Ферзем. Ферзь загоняет Короля на край доски, повторяет его ход, делает «обрез ходов».	Коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах: Король должен оказаться на краю доски: <i>чёрный Король: d8,</i> <i>чёрный Ферзь: e8 – e6,</i> <i>белый Король: d4,</i> это сделает Ферзь, повторяя ход за Королем, но сохраняя полевую позицию. <i>чёрный Ферзь: c4,</i> <i>белый Король: b1,</i> теперь нужно короля «обрезать»: <i>чёрный Ферзь: c4 – e2.</i> Ходим черным Королем до позиции: <i>чёрный Король: b3,</i> <i>чёрный Ферзь: b2,</i> <i>белый Король: b1, мат.</i>
25.	3	Лабиринт «Перехитри часовых»	Поле «заминировано». Пройти так, чтобы не попасть не минированные клетки (приложение 2).	Коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах: ходит только белая фигура, черные неподвижны – заколдованы. Разведчику нужно попасть на поля выбрав такой путь, чтобы в

				<p>местах остановок не попасть под удар черной фигуры:</p> <ul style="list-style-type: none"> - белый Конь: a1 - попасть на поля a8, h1, h8. черные Ладьи f5 и d7. - белый Слон: a1 - попасть на поле h8, чёрный Ферзь: d2, белая Пешка: f6. - белый Король: h1 - попасть на поля a8. чёрный Ферзь: e5, чёрный Слон: e3, белые Пешки: e2, f3, b3, c4, a4, b5/
26.	2	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения.	
27.	2	<p>Тактический прием «Связка»</p> <p>А п р е л ь</p>	<p>«Связка» - нападение дальнобойной фигурой на фигуру противника, которая прикрывает собой более важную фигуру, расположенную на одной линии с ней. Атакованная фигура "связывается" защитой, поскольку при ее отступлении другая фигура будет потеряна. Фигура привязана и отойти не может.</p>	<p>Коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах: Слон не может отойти из-под боя ферзя, иначе король останется под шахом. Слон связан:</p> <p>чёрный Король: e7, чёрный Слон: e4, белый Ферзь: e2.</p> <p>«Связка» – это способ получения игровых выгод, которые и не всегда могут оказаться выгодными:</p> <p>чёрный Король: f4, чёрный Слон: c4, белая Ладья: a4, чёрная Ладья: e6 - e4, под угрозой остался Слон, черные перекрываются Ладьей.</p>
28.	1	<p>Тактический прием «Мат на последней горизонтали»</p>	<p>Мат по последней горизонтали возникает на доске, когда тяжелая фигура (Ферзь или Ладья) вторгается и на последнюю горизонталь противника (первую у белых или восьмую у черных). При этом собственные Пешки отнимают у короля поля,</p>	<p>Коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах:</p> <p>чёрный Король: f4 (рокировка), чёрные Пешки: f7, g7, h7, белая Ладья: b1 – b8.</p> <p>Можно ли предотвратить мат? («форточка»).</p>

			куда он мог бы отступить. Закрепление тактики «Форточка».	
29.	2	Лабиринт «Один в поле воин»	Побить Конем все фигуры (приложение 2).	Проигрывание этюда на шахматных досках в парах: ходит только белая фигура, черные неподвижны – заколдованы: <i>белый Конь: a1,</i> <i>черные фигуры: b3, d3, f3, c5, e5, g5, h7.</i> Побить Конем все чёрные фигуры, беря каждым ходом по одной фигуре.
30.	2	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения.	
31.	1 М а й	Тактический прием «Сквозная атака»	«Сквозная атака» - это нападение Ферзем, Слоном или Ладьей на фигуру, за которой по этой же линии находится другая равная или менее ценная фигура.	Коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах: атакующая (нападающая) фигура: <i>белая Ладья: d1- d7,</i> <i>чёрные Пешки: b7 и e7.</i> Рассмотреть варианты фигур на поле разной ценности.
32.	1	Тактический прием «Роял вилка»	«Роял вилка» - это «вилка» с шахом. «Роял» от французского royal — «королевский». Это «вилка» на тяжелые и ценные фигуры (Король). «Вилка» с шахом особенно сильна, т.к. она вынуждает Короля отойти, оставляя другую фигуру «под боем». Закрепление тактики «Вилка».	Коллективное решение задач на демонстрационной доске, проигрывание этюда на шахматных досках в парах: «вилка» на Короля и Ферзя: <i>чёрный Король: h8,</i> <i>чёрный Ферзь: c7,</i> <i>белый Ферзь: e2 – e5.</i> Чёрный Ферзь будет взят, так как Королю нужно уйти от шаха. Рассмотреть варианты фигур на поле разной ценности.
33.	1	Шахматные игры	Решение шахматных задач на закрепление. Отработка упражнений	Шахматные игры и упражнения. Игры: «Да - нет», «Что изменилось на доске?», «Волшебный мешочек» и др. Упражнение «Взятие в один ход», «Расставь фигуры по записи», и др. (приложение 2).

34.	3	Проведение итогового турнира на личное первенство	Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения. Завершение турнира и награждение победителей.
-----	---	---	--

1.4. Ожидаемые результаты

К концу 1 года обучения будет знать:

- историю возникновения шахматной игры;
- правила и цель шахматной игры;
- основные шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- законы развития фигур в начале партии;
- шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья;
- правила хода и взятия каждой фигуры.
- простейшие тактические приёмы.

Будет уметь:

- разыгрывать шахматную партию от начала до конца;
- ориентироваться на шахматной доске;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- расставлять фигуры перед игрой;
- играть каждой фигурой в отдельности и совокупности со всеми фигурами;
- правильно предлагать ничью;
- решать шахматные задачи.
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи.

За год обучения у обучающихся отмечается:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.
-

І. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Даты начала и окончания учебных периодов/этапов:

- занятия проводятся с 1 октября учебного года по 31 мая учебного года.
- количество учебных недель: 32 недели (61 часов). Реализация рабочей программы рассчитана на 1 год обучения (61 часов), с периодичностью 2 раз в неделю.
- продолжительность каникул в январе в соответствии с производственным календарем.
- в летний период занятия не проводятся.

Возраст	Время занятия	Теория	Практика	Деятельность
6-7 лет	30 мин.	10 мин.	20 мин.	ориентироваться на шахматной доске/ играть каждой фигурой в отдельности/ играть по правилам шахматную партию

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	с 1 октября по 31 мая	в соответствии с производственным календарем	в соответствии с сеткой занятий, вторая половина дня с 15.30 – 16.00 (примерно)	групповая, подгрупповая, индивидуальная	в зависимости от возраста в соответствии с нормами СП	в соответствии с учебно-тематическим планом	Кабинет дополнительного образования МБДОУ №146	оперативный

Количество занятий в месяц:

Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь			
1н	2н	3н	4н	1н	2н	3н	4н	1н	2н	3н	4н	1н	2н	3н	4н	1н	2н	3н	4н
				1з	3з	5з	7з	9з	11з	13з	15з	17з	19з	21з	23з		25з	27з	29з
				2з	4з	6з	8з	10з	12з	14з	16з	18з	20з	22з	24з		26з	28з	30з
				1н	2н	3н	4н	5н	6н	7н	8н	9н	10н	11н	12н	13н	14н	15н	16н
Февраль				Март				Апрель				Май				лето			
1н	2н	3н	4н	1н	2н	3н	4н	1н	2н	3н	4н	1н	2н	3н	4н	1н	2н	3н	4н
31з	33з	35з	36з	38з	39з	41з	43з	45з	47з	49з	51з	53з	55з	57з	59				
32з	34з		37з		40з	42з	44з	46з	48з	50з	52з	54з		58з	61з				
17н	18н	19н	20н	21н	22н	23н	24н	25н	26н	27н	28н	29н	30н	31н	32н				
Выходные праздничные и дни																			
Учебные дни и номер занятия за 1 учебный год																			

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Материально-техническое состояние Детского сада и территории соответствует действующим санитарным правилам к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях, правилам пожарной безопасности, требованиям охраны труда.

В кабинете дополнительного образования имеет все необходимое для осуществления образовательного процесса: столы и стулья для детей, шкафы для хранения учебного материала. Предметная среда включает разнообразные средства обучения (используется дидактический, игровой, учебный материал и наглядные пособия:

- Шахматные доски (деревянные, картонные, 40 х 40 см) — 6 шт.
- Фигуры к ним (деревянные, пластмассовые) — 6 комплектов.
- Демонстрационная доска— 1 шт.
- Фигуры к ней— 1 комплект.
- Портреты чемпионов мира по шахматам среди взрослых — 8 шт.

Информационное обеспечение:

аудио, видео, подбор презентации и фото из различных интернет источников.

Кадровое обеспечение:

Реализацией программы с детьми можете заниматься педагог с первой и/или высшей квалификационной категорией, с опытом работы в детском саду не менее 5 лет, с высшим и/или средне специальным образованием, прошедший курсы повышения квалификации физкультурно-спортивной направленности по обучению игре в «Шахматы», а также владеющий знаниями и навыками по решению шахматных задач, разбирающийся в шахматной терминологии и имеющий интерес к шахматам.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Форма аттестации педагог выбирает по своему выбору:

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- дневник наблюдений,
- журнал посещаемости.

Формы предъявления и демонстрации результатов игровой деятельности:

- шахматный турнир,
- решение шахматных задач,
- открытое занятие.

Оценочные материалы: (приложение 1)

Промежуточный контроль проводится в виде шахматного турнира по окончании каждого года обучения. Педагог - тренер имеет возможность по своему усмотрению проводить дополнительные просмотры по разделам программы (текущий контроль).

2.4. Методические материалы

<p>особенности организации образовательного процесса</p>	<p>очное. Категории обучающихся: дети с 6-7 лет. Выполнение программных задач происходит путём использования основной образовательной единицы педагогического процесса - развивающей ситуации – формы совместной деятельности взрослого и детей, которая планируется и организуется с целью решения определённых задач развития и воспитания с учётом возрастных особенностей и интересов детей. Внедрение данной программы является созданием условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.</p>
<p><i>методические виды продукции</i></p>	<p>Подобраны и разработаны: дидактические игры и задания. Шахматные игры и задачи, комбинации и этюды.</p>
<p><i>рекомендации по проведению практических работ, по постановке экспериментов и т. д.:</i></p>	
<p>краткое описание структуры занятия и его этапов</p>	<p>Обучение проходит наиболее плодотворно при чередовании теоретических и практических знаний, индивидуальной работе с каждым обучающимся. Каждое занятие состоит из 2х частей: теория, практика. Теория — сообщение темы занятия, постановка задачи занятия перед детьми, беседы познавательного характера на объяснение или закрепление нового материала. Дидактические игры и задания, теоретические занятия. Объяснение и показ сложных комбинаций, решение задач. Для мотивации используется художественное слово, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи. Практика — процесс обыгрывания этюда или комбинаций, выполнение шахматной задачи. Шахматные игры, практическая игра, шахматные турниры. Физкультминутка по замыслу и выбору педагога, подведение итогов занятия: турниры, соревнования. Широкое использование в учебном процессе: - игры на фрагментах шахматной доски; - применение нестандартных дидактических заданий и игр; - детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры; - преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур; - выявление стержневой игры первого этапа обучения: «Игры на уничтожение», «фигура против фигуры»;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры; - неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат»; - коллективное решение задач на демонстрационной доске; - проигрывание этюда на шахматных досках в парах, шахматные партии.
<i>лекционно-информационный материал</i>	Беседы, рассказ педагога Объяснение и показ сложных комбинаций, решение задач, краткий шахматный словарь (Приложение 3). Для мотивации используется художественное слово, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи.
<i>дидактический материал</i>	Подобраны наглядные пособия: картины, репродукций и иллюстраций, фотографии, образцы – зарисовки шахматных ходов, шахматные доски, фигуры к ним (деревянные, пластмассовые), демонстрационная доска, фигуры к ней, портреты чемпионов мира по шахматам среди взрослых.
Перечень (пакет) диагностических методик	Дополнительная образовательная программа технической направленности «Белая ладья» для детей старшего дошкольного возраста разработана на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок. Для начинающих педагогов, можно использовать: пакет диагностических методик (Приложение 1).
<i>описание форм занятий, приемов и методов организации учебно-воспитательного процесса:</i>	
методы обучения:	словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой,
методы воспитания:	убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.
формы организации учебного занятия	беседа, игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения, теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игры (Приложение 2)., турнир, соревнование.
формы организации образов. процесса:	индивидуальная, групповая, парная.
педагогические технологии	технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровьесберегающая технология.
<i>техническое оснащение занятий.</i>	Персональный компьютер (ноутбук), магнитофон используется по необходимости.

2.5. Список литературы

Литература, используемая педагогом для разработки Программы и организации образовательного процесса:

1. Гончаров, В. В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. Москва : ГЦОЛИФК, 1984, 105 с.
2. Севостьянова, Е. О. Хочу все знать. Москва : ТЦ Сфера 2006, 126 с.
3. Сухин, И. К. Удивительные приключения в Шахматной стране. Москва : Поматур, 2000, 115 с.
4. Сухин, И. К. Шахматы для самых маленьких. Москва : Астрель АСТ 2000, 112 с.
5. Тарабарина, Т. И. И учеба, и игра: математика. Ярославль : Академия развития. 2006, 134 с.
6. Тихомирова, Л. Ф. Развитие логического мышления детей. Ярославль : Академия развития, 1998, 123 с.
7. Топ 10 тактических приемов, которые должен знать каждый шахматист [Электронный ресурс] / Шахматный клуб Chess.ru; А Шека Москва: 2019. Режим доступа: <https://xchess.ru/top-10-takticheskikh-priemov-kotorye-dolzhen-znat-kazhdyj-shakhmatist.html> - свободный. (дата обращения: 25.11.21).

Литература, рекомендуемая для детей и родителей по предлагаемой Программе:

1. Гришин, В. Г. Малыши играют в шахматы. Москва : Просвещение, 1999. 158 с.
2. Стихи о шахматных фигурах. Коротенькие стихотворения о шахматных фигурах для обучающихся начальных классов. Методическая разработка. [Электронный ресурс] / Образовательная социальная сеть nsportal.ru; под ред. Н.Г. Ягудина; Москва: 2018. Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2019/02/25/stihi-o-shahmatnyh-figurah> - свободный. (дата обращения: 15.10.21).
3. Сухин, И. К. Волшебный шахматный мешочек. Москва : Новая школа. 2007, 85 с.