

Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «01» апреля 2024г.  
Протокол №2



Утверждаю:  
Директор МАОУ ДО «ДДТ»  
Караульщикова Л.Ю.  
№ 100-Н от «01» апреля 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности  
«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Кодочигова Елена Алексеевна,  
методист

г. Верхняя Пышма, 2024

## Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

### **Направленность программы** - физкультурно-спортивная.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества с взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности.

Игра для дошкольника ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится, развивается и растет. Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Для ребёнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания. Обучение детей шахматам помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребёнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность

Исследования, проведенные современными российскими психологами, свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

Игра дает ребенку-дошкольнику радость творчества и обогащает его духовный мир, воспитывает находчивость, сообразительность, умение рассчитывать время, приучает ребенка к дисциплинированности, объективности.

**Актуальность программы.** Дополнительная образовательная программа «Шахматы» для детей 5-7 лет реализуется в учреждении дополнительного образования и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка.

**Новизна программы** «Шахматы» характеризуется высокой способностью формирования основных компетенций у дошкольников и 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. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой

отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

**Отличительные особенности программы.** Данная программа отличается от других программ использованием интегрированного подхода к образованию детей дошкольного возраста, способствует тренингу образного и логического мышления, снятию психологического и эмоционального напряжения, воспитанию культуры поведения, развитию речи, навыков самоорганизации и коллективного взаимодействия в среде развивающего обучения. Содержание программы опирается на ряд нетрадиционных наработок, а именно: 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 положений с ограниченным количеством фигур; выявление стержневой игры на этапах обучения.

**Адрес программы.** Программа составлена для детей 5-7 лет, интересующихся шахматной игрой.

**Возрастные особенности обучающихся.** С пяти лет начинается настоящий расцвет идей «маленьких философов». По своим характеристикам головной мозг шестилетнего ребенка приближается к показателям мозга взрослого человека — расширяются интеллектуальные возможности детей. Ребенок не только выделяет существенные признаки в предметах и явлениях, но и начинает устанавливать причинно-следственные связи между ними, пространственные, временные и другие отношения. Дети оперируют достаточным объемом временных представлений, ориентируются в последовательности и ориентируются в пространстве и на плоскости. Детей привлекает широкий социальный и природный мир, необычные события и факты. Старший дошкольник пытается самостоятельно осмыслить и объяснить полученную информацию.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для дошкольников составляет 30 минут.

**Объем** общеразвивающей программы. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы—144ч.

**Срок освоения программы** – 1 год, продолжительность образовательного процесса: 36 учебных недель - 9 учебных месяцев.

Количество обучающихся в группе не менее 10-ти и не более 15 человек.

**Форма обучения** очная.

**Виды занятий** – теоретические, практические, контрольные.

**Формы подведения результатов.** Текущий контроль - усвоение тематического материала (педагогическое наблюдение). Промежуточный контроль - усвоение учебного материала за 1-е полугодие (самостоятельные работы). Итоговый контроль - усвоение программного материала за весь учебный период (самостоятельные творческие работы, турнирная шахматная деятельность, конкурсные программы).

**Цель программы** - формирование и развитие интеллектуально-творческой, одаренной личности через занятия игры в шахматы.

**Задачи программы:**

*Образовательные:*

- формирование знаний и представлений о здоровом образе жизни;
- обучение правилам игры в шахматы;
- активизация мыслительной деятельности;
- формирование мотивации к познанию и творчеству;

*Развивающие:*

- развитие познавательного интереса к шахматной игре;
- развитие и реализация индивидуальных способностей;
- развития коммуникативных, интеллектуальных и социальных компетенций детей;

*Воспитательные:*

- воспитание интереса к шахматной игре;
- воспитание положительной самооценки;
- воспитание коммуникативных навыков;
- формирование предпосылок УДД (универсальных учебных действий).

## Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Входящий контроль. Диагностика
2	Шахматная доска	6	2	4	Педагогическое наблюдение
3	Шахматные фигуры	12	6	6	Устный опрос
4	Начальная расстановка фигур	6	2	4	Контрольные задания
5	Ходы и взятие фигур	12	6	6	Открытое занятие
6	Цель шахматной партии	12	6	6	Педагогическое наблюдение
7	Игра всеми фигурами из начального положения	26	12	14	Устный опрос
8	Повторение программного материала	28	14	14	Шахматный турнир
9	Тренировочные и турнирные партии	38	-	38	Итоговый контроль Открытое занятие
10	Итоговое занятие	2	1	1	Викторина
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>50</b>	<b>94</b>	

### Содержание учебного (тематического) плана

#### Тема 1. Вводное занятие

*Теория.* Инструктаж по технике безопасности. Беседа о шахматах, для чего нужны шахматы, из каких фигур состоят, можно ли самим сделать шахматы.

*Практика.* Игра на знакомство детей. Диагностика на выявление интеллектуального уровня обучающихся. Счет белых и черных полей и шахматных фигур.

#### Тема 2. Шахматная доска

*Теория.* Подробное знакомство с шахматами. История шахмат. Шахматная доска. Поля на доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Большая белая и черная диагонали. Центр. Изучаемые понятия: шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

*Практика.* Дидактические игры и задания с детальным изучением всех шахматных фигур, с широким и использованием игры на фрагментах шахматной доски.

- “Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- “Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- “Диагональ”. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

### **Тема 3. Шахматные фигуры**

*Теория.* Беседа. Белые фигуры, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Практика.* Дидактические игры и задания:

- “Волшебный мешочек”. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- “Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- “Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме “секретной”, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.
- “Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- “Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- “Большая и маленькая”. На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

### **Тема 4. Начальная расстановка фигур**

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

*Практика.* Дидактические игры и задания:

- “Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- “Да и нет”. Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- “Мяч”. Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: “Ладья стоит в углу”, и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

### **Тема 5. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса)**

*Теория.* Беседа. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны. Игра ладьями. Взятие на проходе, превращение пешки. Длинная и короткая рокировка и ее правила. Сравнительная сила фигур. Легкие и тяжелые фигуры, качество.

*Практика.* Дидактические игры и задания:

- “Игра на уничтожение” – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- “Один в поле воин”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- “Лабиринт”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.
- “Перехитри часовых”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- “Сними часовых”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
- “Кратчайший путь”. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- “Захват контрольного поля”. Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- “Защита контрольного поля”. Эта игра подобна предыдущей. Но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- “Атака неприятельской фигуры”. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- “Двойной удар на две черные”. Белой фигурой надо напасть одновременно черные фигуры.
- “Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- “Защита”. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- “Выиграй фигуру”. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- “Ограничение подвижности”. Это разновидность “игры на уничтожение”, но с “заминированными” полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

## **Тема 6. Цель шахматной партии**

*Теория.* Беседа. Шах, мат – цель партии. Способы матования одинокого короля тяжелыми фигурами. Линейный мат. Мат ферзем, мат ладьей. Мат в один ход. Некоторые случаи ничьей. Пат. Вечный шах.

*Практика.* Дидактические игры и задания:

- “Шах или не шах”. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- “Дай шах”. Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- “Пять шахов”. Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

- “Защита от шаха”. Белый король должен защититься от шаха.
- “Мат или не мат”. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- “Первый шах”. Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- “Рокировка”. Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

### **Тема 7. Играем всеми фигурами из начального положения**

*Теория.* Беседа. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Захват центра пешками e4 или d4. Развитие легких фигур - коня и слона. Рокировка. Короткая или длинная. Безопасность короля. План атаки на короля. «Детский мат». Дебютные ловушки. Дебют слона. Русская партия. Защита двух коней. Дебют четырех коней. Испанская партия. Итальянская партия.

*Практика.* Дидактические игры и задания:

- “Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход наставника обучающийся отвечает двумя своими ходами.

### **Тема 8. Повторение программного материала**

*Теория.* Повторение программного материала. Игровые ситуации. Примеры. Знакомство с некоторыми партиями мастеров: Журавлёв-Тайлиев, Мацукевич-Кузнецов, Черников-Чигаев, Соколов-Вешенков, Левенфиш-Моноезов.

*Практика.* Разыгрывание дебютов. Защита двух коней, Шотландская партия, Ферзевый гамбит.

### **Тема 9. Тренировочные и турнирные партии**

*Практика.* Задания: как уйти от шаха, как спастись от мата, как подстроить вилку, найти вилку конём, найти вилку ладьёй, как выиграть фигуру, найти вилку пешкой, найти связку слоном, как использовать связку, сделать связку ладьёй, как избавиться от связки, как спастись от шаха, поставить двойной шах и мат, поставить мат, сделать ничью. Игры в парах. Короткие партии. Разбор специально подобранных позиций. Разбор специально подобранных примеров: мат в один ход, мат в два хода.

### **Тема 10. Итоговое занятие**

*Теория.* Подведение итогов. Награждение. Итоговая диагностика.

### **Планируемые результаты**

*В результате курса обучения, обучающиеся должны знать:*

- шахматные термины;
- названия шахматных фигур;
- правила игры в шахматы;
- права и обязанности игрока;
- иметь представление об истории и происхождении шахмат;
- основные понятия о тактике и стратегии;



*должны уметь:*

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- применять указанные знания на практике;
- концентрировать внимание, ценить время;
- играть в шахматы с удовольствием.

Личностными результатами детей обучающихся по программе физкультурно-спортивного направления «Шахматы» является формирование следующих умений:

- определять и высказывать простые и общие для всех правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;
- проявлять готовность и способность к саморазвитию.

Метапредметными результатами у детей, обучающихся по программе физкультурно-спортивного направления «Шахматы» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

*1. Регулятивные УУД:*

- Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога, а далее самостоятельно.
- Проговаривать последовательность действий.
- Высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, уметь работать по предложенному педагогом плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность. (Средством формирования самостоятельных действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала).
- Совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

*2. Познавательные УУД:*

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

— Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы. (Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания).

3. *Коммуникативные УУД:*

— Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других.

— Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.

— Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

— Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

## Комплекс организационно-педагогических условий

### Условия реализации программы

#### Методическое обеспечение программы

*Общепедагогические приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.*

Одним из этапов занятий детей является диагностика развития психологических параметров детей, обуславливающих успешное обучение, а именно – коммуникативность, усидчивость, память, внимание, логическое мышление, обобщение и другие интеллектуальные характеристики. Диагностика проводится на начальном этапе обучения и при его завершении и определяет необходимость соблюдения некоторых особенностей в проведении занятий по обучению: оптимальное разнообразие видов деятельности, введение физкультминуток, использование игрового материала, переключения внимания детей с одного вида деятельности на другой.

#### **Форма организации образовательного процесса:**

- индивидуальная;
- индивидуально-групповая (работа в парах);
- групповая.

#### **Формы организации учебного занятия:**

- беседа,
- учебное занятие,
- игра,
- творческая работа.

#### **Методические принципы:**

- *Принцип развивающей деятельности:* игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- *Принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.
- *Принцип доступности, последовательности и системности* изложения программного материала.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

#### **Дидактические принципы:**

- *Принцип психологической комфортности* - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса.
- *Принцип минимакса* - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом.
- *Принцип целостного представления о мире* - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира.
- *Принцип вариативности* - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.

— *Принцип творчества* - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учить принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Процесс обучения игре в шахматы необходимо сделать максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Использование различных **педагогических технологий** позволит увлечь ребенка:

— *Развивающее обучение*— при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.

— *Игровое обучение*— влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

— *Эвристическое обучение* позволяет подвести детей с помощью умелой постановки вопросов педагога и благодаря собственным усилиям к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

Ориентация на самостоятельную деятельность ребёнка органично сочетается с групповыми методами работы.

#### **Методы:**

- словесный,
- практический
- наглядный,
- игровой,
- проблемное обучение;
- иллюстративно-объяснительный.

*Перечисленные методы применяются:*

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

— *Словесный метод* даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

— *Игровой метод* предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за педагогом сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

— *Наглядный метод* - один из основных, ведущих методов дополнительного 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.

- *Метод проблемного обучения.* Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

#### **Основные формы и средства обучения:**

- дидактические игры и задания;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- практическая игра;
- теоретические занятия, шахматные игры;
- шахматные турниры.

#### **Материально-техническое обеспечение образовательного процесса**

*Техническое оснащение:*

- шахматные столы;
- стулья;
- комплект шахматных фигур с доской;
- шахматные часы;
- бланки (или тетради) для ведения шахматной нотации;
- демонстрационная или интерактивная доска;
- компьютер.

#### **Информационное обеспечение**

*Методический и дидактический материал:*

- демонстрационные тематические фильмы;
- мультфильмы и отрывки из кинофильмов о шахматах;
- наглядное пособие (портреты шахматистов, основные схемы и правила сборник шахматных задач).

*Интернет-источники:*

- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>
- Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>

#### **Кадровое обеспечение**

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования первой категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми дошкольного возраста.

**Формы аттестации/контроля и оценочные материалы** (см. Приложения)

#### **Формы подведения итогов**

Мониторинг освоения детьми содержания дополнительной образовательной программы с помощью игровых заданий, а также при помощи:

- скрытого тестирования;
- наблюдений в ходе занятий;

- педагогической диагностики обучающихся на начальном и завершающем этапе обучения,
- промежуточной диагностики.

#### **Виды контроля:**

<i>Входящий контроль</i>	Проверка уровня подготовки детей и готовности к обучению (диагностика)
<i>Промежуточный контроль</i>	Проверка усвоения блоков программ в течение учебного года (игровые задания)
<i>Итоговый контроль</i>	Открытые занятия для родителей

#### **Способы определения результативности**

##### **Критерии и индикаторы эффективности реализации учебной программы:**

- сформированная мотивационная готовность к учебной деятельности;
- развитая функция произвольного поведения;
- овладение детьми основными компонентами учебной деятельности (умение принимать учебную задачу, планировать свою деятельность, контролировать её ход, правильно оценивать её результаты);
- сформированность индивидуальных учебно-познавательных умений (умений наблюдать, «слушать» и «слышать», смотреть и видеть, воспринимать и понимать речь взрослого, сверстников, воспринимать и понимать язык шахматных терминов, умений следовать инструкции, умений умственной деятельности: обобщать, сравнивать, анализировать, классифицировать и др.);
- сформированность умений взаимодействия со сверстниками в процессе фронтальных форм организации деятельности (умение относить к себе поставленную задачу, играть в общем темпе и ритме, способность слышать и понимать речь сверстников);
- развитость разнообразных практических умений (игровых социально-нравственных и др.).

## Список литературы

### Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Санитарные требования 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242;
5. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450;
6. Локальные нормативные акты МАОУ ДО «ДДТ».

### Литература для педагога:

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. / М.: ФиС, 2016.
2. Весела И., Шахматный букварь. / М.: Просвещение, 2015.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольников шахматной игре. / М.: ГЦОЛИФК, 2014.
4. Гришин В. Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение 2015.
5. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. / М.: Детская литература, 2015.
6. Журавлев Н. Шаг за шагом. / М.: ФиС 2014.
7. Костров В.В. «Шахматы – первые шаги». / Москва, «Глобус», 2006.
8. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение, 2001.

### Литература для родителей и обучающихся:

1. Зак В., Длуголенский Я. «Я играю в шахматы» /М.: «Санта», 2004.
2. Костров В.А. «Шахматы для детей и родителей», Санкт- Петербург, 2007.
3. Позин С., «25 уроков шахмат» / Москва, «Глобус», 2013.
4. Барский В. «Шахматная школа» методическое пособие для учителя, / Москва, 2016.

### Интернет-источники:

1. [www.openchess.ru](http://www.openchess.ru)
2. [www.sparkchess.ru](http://www.sparkchess.ru)
3. [www.chessok.net](http://www.chessok.net)
4. [www.chesswood.ru](http://www.chesswood.ru)
5. [www.playinchess.net](http://www.playinchess.net)
6. [www.xchess.ru](http://www.xchess.ru)
7. [www.chess-samara.ru](http://www.chess-samara.ru)
8. [www.shahmaty.info](http://www.shahmaty.info)

Календарно-тематический план на 20\_\_ -20\_\_ учебный год

№ п/п	дата	дата по факту	Раздел, тема учебного занятия	всего часов	содержание деятельности		формы контроля
					теория	практика	
<b>Раздел 1. Вводное занятие</b>				<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
1			Инструктаж по технике безопасности. Беседа. Игра. Диагностика на выявление интеллектуального уровня обучающихся.	2	беседа		опрос
<b>Раздел 2. Шахматная доска</b>				<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
2			Первое знакомство с шахматами, история шахмат, шахматная доска.	2	разбор*	упражнение**	наблюдение
3			Поля на доске. Горизонтالي и вертикали.	2			
4			Диагональ. Большая белая и черная. Центр.	2			
<b>Раздел 3. Шахматные фигуры</b>				<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
5			Ладья	2	разбор*	упражнение**	наблюдение
6			Слон	2			
7			Ферзь	2			
8			Конь	2			
9			Пешка	2			
10			Король. Шах и мат.	2			
<b>Раздел 4. Начальная расстановка фигур</b>				<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
11			Начальное положение (начальная позиция).	2	разбор*	упражнение**	наблюдение
12			Расположение каждой из фигур в начальной позиции.	2			
13			Правило «ферзь любит свой цвет».	2			
<b>Раздел 5. Ходы и взятие фигур</b>				<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
14			Правила хода и взятия каждой из фигур.	2	разбор*	упражнение**	наблюдение
15			Игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны. Игра ладьями.	2			
16			Взятие на проходе	2			
17			Превращение пешки.	2			
18			Длинная и короткая рокировка и ее правила.	2			
19			Сравнительная сила фигур. Легкие и тяжелые фигуры. Качество	2			
<b>Раздел 6. Цель шахматной партии</b>				<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
20			Мат – цель партии	2	разбор*	упражнение**	наблюдение
21			Способы матования одинокого короля тяжелыми фигурами. Линейный мат.	2			



22			Мат ферзем, мат ладьей.	2			
23			Мат в один ход.	2			
24			Некоторые случаи ничьей. Пат.	2			
25			Вечный шах.	2			
<b>Раздел 7. Игра всеми фигурами из начального положения</b>				<b>26</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	
26			Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	2	разбор*	упражнение**	наблюдение
27			Захват центра пешками e4 или d4.	2			
28			Развитие легких фигур - коня и слона.	2			
29			Рокировка. Короткая или длинная. Безопасность короля.	2			
30			План атаки на короля.	2			
31			«Детский мат», «дурацкий мат».	2			
32			Дебютные ловушки.	2			
33			Дебют слона.	2			
34			Русская партия.	2			
35			Защита двух коней.	2			
36			Дебют четырех коней.	2			
37			Испанская партия.	2			
38			Итальянская партия.	2			
<b>Раздел 8. Повторение программного материала</b>				<b>28</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	результат
39			Игровые ситуации. Примеры.	2	разбор*	упражнение**	наблюдение
40			Знакомство с некоторыми партиями мастеров: Журавлёв-Тайлиев.	2			
41			Знакомство с некоторыми партиями мастеров: Мацукевич-Кузнецов.	2			
42			Знакомство с некоторыми партиями мастеров: Черников-Чигаев.	2			
43			Знакомство с некоторыми партиями мастеров: Соколов-Вешенков, Левенфиш-Монезов.	2			
44			Короткие партии.	2			
45			Повторение программного материала.	2			
46			Задания: как поставить шах.	2			
47			Задания: как уйти от шаха.	2			
48			Как спастись от мата.	2			
49			Как подстроить вилку.	2			
50			Найти вилку конём.	2			
51			Найти вилку ладьёй.	2			
52			Как выиграть фигуру. Найти вилку пешкой.	2			
<b>Раздел 9. Тренировочные и турнирные партии</b>				<b>38</b>	<b>-</b>	<b>38</b>	

53			Дебют, миттельшпиль, эндшпиль.	2	разбор*	упражнение**	наблюдение
54			Защита и связка фигур	2			
55			Найти связку слоном.	2			
56			Как использовать связку.	2			
57			Сделать связку ладьёй.	2			
58			Как избавиться от связки.	2			
59			Двойной удар	2			
60			Открытое нападение фигур.	2			
61			Открытый шах.	2			
62			Как спастись от шаха.	2			
63			Двойной шах.	2			
64			Что такое комбинация.	2			
65			Жертва слона на h7.	2			
66			Коневые комбинации.	2			
67			Пешечные комбинации.	2			
68			Тяжелофигурные комбинации.	2			
69			Разбор специально подобранных позиций.	2			
70			Разбор специально подобранных примеров.	2			
71			Конкурс решения комбинаций.	2			
<b>Раздел 10. Итоговое занятие</b>				<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
72			Подведение итогов. Награждение. Итоговая диагностика.	2		упражнение**	результат

Разбор \*- разбор специально подобранных примеров. Разбор партий известных шахматистов Упражнение\*\*- упражнение на усвоение материала в специально подобранных позициях.

Протокол диагностического обследования детей 5-6 лет по программе "Шахматы"

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Итог	шахматные термины					Правильное расположение доски м/у партнерами	ожение Начальное фигур	названия шахматных фигур						правила хода и взятия каждой фигурой.							
			Шахматные поля	Горизонталь	Вертикаль	Диагональ	Центр поля			ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь	ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь		
1.																							
2.																							
3.																							
4.																							
5.																							
6.																							
7.																							
8.																							
9.																							
10.																							
11.																							
12.																							
13.																							
14.																							

Условные обозначения:

- 2 – высокий уровень
- 1 - средний уровень
- 0 – низкий уровень

**Протокол диагностического обследования детей 6 -7 лет по программе "Шахматы"**

№ п/ п	Фамилия, имя ребенка	Итог	Знает шахматные термины	Знает шахматные термины						1-2 хода шахматные задачи Решает	названия шахматных фигур, правила хода и взятия						Разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры
				Рокировка	Нотация	Битое поле	Мат	Шах	Паг		ладья	Слон	Пешка	Конь	Король	Ферзь	
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	
11.																	
12.																	
13.																	
14.																	

**Условные обозначения:**

2 – высокий уровень

1 - средний уровень

0 – низкий уровень

### Механизм определения результатов деятельности по реализации программы

*При реализации программы «Шахматы» проводится оценка индивидуального развития детей в рамках педагогической диагностики*

**Цель:** выявить уровень понимания и решения развивающих игровых задач.

#### **Критерии педагогической диагностики:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.
- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом.
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи.

**Дидактические игры и творческие задания для обучающихся  
по программе «Шахматы»**

— **«Узнай фигуру»**

Задачи: развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её, находить фигуру по словесному указанию («найди колючего слона», «гладкого коня»).

— **«Шахматные прятки»**

Задачи: закреплять знание шахматных фигур и их отличительные признаки – название, как ходят; учить детей придумывать и отгадывать загадки.

— **«Шахматный теремок»**

Задачи: закрепить знание шахматных фигур и их отличительные признаки.

Описание. 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.

— **«Мешочек»**

Задачи: закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске.

Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

— **«Горизонталь»**

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

— **«Вертикаль»**

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

— **«Диагональ»**

То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

— **«Волшебный мешочек»**

В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

— **«Угадай-ка»**

Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

— **«Секретная фигура»**

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

— **«Угадай»**

Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

— **«Что общего?»**

Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

— **«Большая и маленькая»**

Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

— **«Кто сильнее?»**

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

— **«Обе армии равны»**

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

— **«Мешочек»**

Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

— **«Да или нет?»**

Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

— **«Не зевай!»**

Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

— **«Один в поле воин»**

Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

— **«Лабиринт»**

Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

— **«Перехитри часовых»**

Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

— **«Сними часовых»**

Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

— **«Кратчайший путь»**

За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

— **«Захват контрольного поля»**

Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

— **«Защита контрольного поля»**

Эта игра похожа на предыдущую игру, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

— **«Атака неприятельской фигуры»**

Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

— **«Двойной удар»**

Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

— **«Взятие»**

Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

— **«Защита»**

Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**Примечание.** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

— **«Два хода»**

Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

— **«Мат в один ход»**

«Поставь мат в один ход не рокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

— **«Поймай ладью», «Поймай ферзя»**

Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

— **«Защита от мата»**

Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

— **«Выведи фигуру»**

Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

— **«Поставь мат «повторюшке» в один ход»**

Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

— **«Мат в два хода»**

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

— **«Выигрыш материала»**

«Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

— **«Можно ли побить пешку?»**

Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

— **«Захвати центр»**

Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

— **«Можно ли сделать рокировку?»**

Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

— **«Чем бить фигуру?»**



Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

— **«Сдвой противнику пешки»**

Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

— **«Выигрыш материала»**

Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

— **«Мат в три хода»**

Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

— **«Мат в два хода»**

Белые начинают и дают мат в два хода.

— **«Мат в три хода»**

Белые начинают и дают мат в три хода.

— **«Выигрыш фигуры»**

Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

— **«Квадрат»**

Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

— **«Проведи пешку в ферзи»**

Требуется провести пешку в ферзи.

— **«Выигрыш или ничья?»**

Нужно определить, выиграно ли данное положение.

— **«Куда отступить королем?»**

Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

— **«Путь к ничьей»**

Точной игрой нужно добиться ничьей.

— **«Самый слабый пункт»**

Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

— **«Вижу цель!»**

Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

— **«Объяви мат в два хода»**

Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

— **«Сделай ничью»**

Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

— **«Выигрыш материала»**

Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

**Проведение шахматного досуга**

### Конспект досуговой деятельности «Шахматное королевство»

**Цель:** познакомить дошкольников в игровой форме с историей шахмат; дать представление о шахматной доске, шахматных полях, шахматных фигурах; вызвать у детей интерес к игре в шахматы.

**ОБОРУДОВАНИЕ:** декорация “Шахматное королевство”, большая шахматная доска, шахматные фигуры, “шапочки” для детей с изображением шахматных фигур.

**УЧАСТНИКИ ДОСУГА:**

Ведущий

Королева

Король

Старик Хоттабыч

Шахматные фигуры – дети

**ХОД ДОСУГА**

**ВЕДУЩИЙ:** сегодня, ребята, мы пригласили вас в этот зал, чтобы совершить волшебное путешествие в Королевство Шахмат. Все вы знаете эту игру, но мало кто умеет играть.

Чтобы в шахматы играть,

Надо все законы знать:

Как поставить доску нам,

По каким ходить полям,

Где ладья стоит, где слон,

Где король воссел на трон.

Конь с ферзем дополнит ряд,

Пешек их прикрыл отряд,

Вот и армия в строю,

Не уронит честь в бою.

**ПОД МУЗЫКУ ПОЯВЛЯЕТСЯ СТАРИК ХОТТАБЫЧ, ПРИГОВАРИВАЯ ЗАКЛИНАНИЯ И ОГЛЯДЫВАЯСЬ.**

**СТ. ХОТ.:** О, отрада для моего сердца, какое ослепительное великолепие, я попал в дивный сад, а это (указывая на детей) – цветы жизни!

Приветствую вас, мудрейшие из мудрейших! Тысячу лет я просидел в глиняном кувшине прежде, чем услышал сладкие слова для моих ушей: “ШАХМАТЫ!”. Это же великая игра царей, настоящее военное сражение. Вы умеете играть в шахматы?

**ОТВЕТЫ ДЕТЕЙ.**

**ВЕДУЩИЙ:** Немногие из детей владеют этим мастерством, но все хотят научиться.

**1-й РЕБЕНОК:**

У кого же мне узнать,

Кто мне может подсказать,

Где могу я научиться

Сильно в шахматы играть?

Папа мне сказал: - Сынок,

Иди в шахматный кружок.

Там научишься играть.

И возможно, будешь многих  
Через время побеждать.

2-Й РЕБЕНОК:

Эта древняя игра  
Так коварна и хитра,  
Что без знания секретов  
Не придёт побед пора.  
Чтобы в шахматы играть  
Нужно всё о них узнать,  
Как различные фигуры  
Перед боем расставлять.  
Помнить, как их называть  
И куда переставлять.  
Строго правила игры  
Соблюдать и уважать.  
/Щербаков./

Старик Хоттабыч: Вам несказанно повезло, мои драгоценные дети, я лучший знаток этой древнейшей игры, я познакомлю вас с шахматными фигурами, но все по порядку.

Родиной шахмат считается Индия. Там ее когда-то называли чаттураджа. Шахматная доска изображает поле сражения, на котором борются две армии. В давние времена армия не могла выступить в поход до тех пор, пока не была сыграна партия в шахматы. Тогда шахматных фигур не было, и по размеченным шахматным полям по знаку правителя передвигались специально назначенные для этого люди. Позже людей заменили фигуры.

В игре той есть ладья и ферзь,  
Слон, конь и пешек ряд,  
А возглавляет всех король-  
Его хранит отряд.

*Давайте познакомимся с шахматными фигурами.*

ПОД МУЗЫКУ ВХОДЯТ КОРОЛЬ И КОРОЛЕВА.

КОРОЛЕВА: вот властелин идет, Король.

КОРОЛЬ: но правит все же Королева.

Мы партии познаем соль  
Когда найдем защиту слева.

КОРОЛЕВА: Мой Король – отважный воин

Пешке помогать идет.

Ее грудью защищает

И в обиду не дает.

У меня есть и другое название – ФЕРЗЬ, что в переводе значит “советник”. Я могу рассказать о всех фигурах шахматного королевства.

ВХОДИТ “ ПЕШКА”. СТАРИК ХОТТАБЫЧ РАССТАВЛЯЕТ ФИГУРЫ НА ДОСКЕ.

Хоть пешка ростом и мала,  
Имеет очень скромный вид.

Но в злобе так она сильна,  
Себя всегда героем мнит.

ВХОДИТ “КОНЬ”.

Конь шахмат – вовсе и не конь.  
Он мудрый, хитрый дипломат.  
И скачет буквой хитрой он.  
И объявить желает мат.

ПОЯВЛЯЕТСЯ “СЛОН”.

Лишь одноцветные поля  
Слона в походе привлекали.  
Он на чужого короля  
Нацелен по диагонали.

ВХОДИТ “ЛАДЬЯ”.

Её манёвр – сплошной кроссворд.  
Горизонтали, вертикали...  
Ладье по нраву – "тихий" ход,  
Но вот – удар, и враг в печали!  
Старик Хоттабыч: хочу задание вам дать:  
Игры названье угадать!

ОТВЕТЫ ДЕТЕЙ. Шахматы.

Старик Хоттабыч: вот вам еще несколько загадок.

На каких полях ничего не растет? (шахматных)  
Из каких досок не строят теремок? (шахматных)  
В каких клетках не держат зверей? (шахматных)  
Какой формы шахматная доска? (квадратная)

*Закончите строку:*

Скоро бой. И ждет войска  
Деревянная (доска).

Раздался голос Короля

Найдите на доске (ферзя)

Молодцы!

Старик Хоттабыч: Шашки – игра тоже очень древняя, играют в нее тоже на шахматной доске, но по другим правилам и другими фигурами. Есть среди вас ребята, которые принимали участие в шашечном турнире. Мы хотим поздравить их, пожелать удачи в освоении более сложной игры, с фигурами которой мы познакомились, – шахмат.

НАГРАЖДЕНИЕ.

Старик Хоттабыч: Пора прощаться. Я снова появлюсь у вас, как только в вашем прекрасном детском саду состоится шахматный турнир.

ВЕДУЩИЙ: Ребята, старик Хоттабыч не знает, что в нашем современном мире играть в шахматы могут не только люди, но и умные машины – компьютеры, которые иногда обыгрывают мастеров по игре в шахматы. Вы сегодня много узнали, побывав в Королевстве Шахмат.

## Перспективный план работы с родителями

Месяц	Содержание работы
сентябрь	Консультация для родителей: «Шахматы как средство интеллектуального развития дошкольника»
октябрь	Разучивание стихов про шахматные фигуры.
ноябрь	Избранные страницы из книги И.Г.Сухина "Удивительные приключения в Шахматной стране"  Ознакомление с литературой, энциклопедическими статьями на соответствующую тематику.
декабрь	Инсценировка и игры-драматизации по мотивам прочитанных сказок про шахматы.
январь	Оформление фотоальбома «Шахматная сказка»
февраль	Дидактические игры при обучении игре в шахматы. Консультация для родителей: «Почему важно учить ребёнка играть в шахматы»
март	Центр «Фантазёры» - сочиняют сказку «Шахматная репка на новый лад»
апрель	Турнир « Папа, мама, я – шахматная семья»
май	Шахматная викторина

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997366

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 05.09.2024 по 05.09.2025