

Оглавление

Содержание	Страница
Ведение	3
Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты	4
1.1. Пояснительная записка	4
1.1.1. Направленность программы	4
1.1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность	4
1.1.3. Отличительные особенности данной программы	5
1.1.4. Адресат программы	5
1.2. Цель и задачи программы	8
1.3. Содержание программы	9
1.3.1. Учебный план	9
1.3.2. Содержание учебного плана	18
1.4. Планируемые результаты	29
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации	30
2.1. Условия реализации программы	30
2.1.1. Материально-техническое обеспечение	30
2.1.2. Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы	30
2.1.3. Информационное обеспечение	33
2.1.4. Кадровое обеспечение	33
2.2. Формы аттестации	34
2.3. Оценочные материалы	35
Литература	36
Перечень нормативных и нормативно-методических документов	37
Приложение	38

Ведение

Полное наименование Учреждения	Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение детский сад комбинированного вида № 76 муниципального образования городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края
Юридический адрес	индекс 354207, Краснодарский край, город Сочи, Лазаревский район, поселок Дагомыс, улица Батумское шоссе, дом 25а
Режим работы	с 7.30 часов до 18.00 часов, ежедневно, с понедельника по пятницу, кроме выходных и праздничных дней
Заведующий	Ткаченко Татьяна Александровна, режим работы — ежедневно с 8.00 до 17.00 часов
Телефоны	(862) 2522-994
Электронная почта	dou76@edu.sochi.ru
Официальный сайт	МДОУ детский сад комбинированного вида №76 354207, Краснодарский край, город Сочи, Лазаревский район, поселок Дагомыс, улица Батумское шоссе, дом 25а (sochi-schools.ru)
Учредитель	Учредителем образовательной организации является Управление по образованию и науке администрации муниципального образования городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края
Учредительные документы	Устав от 07.08.2021 г. №1271 Лицензии на право ведения образовательной деятельностью, регистрационный № 03136, от 05.12. 2011 года
Форма обучения	очная
Язык обучения	русский

Раздел 1

Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты

1.1. Пояснительная записка

1.1.1. Направленность программы

В центре современного дошкольного образования лежит идея развития личности, воспитание личностных качеств ребенка, формирование его способностей.

Достоинства шахмат как инструмента развития детей подчеркиваются в исследованиях педагогов и психологов.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и поле для расширения круга общения, возможностей полноценного самовыражения и самореализации, развития умений действовать по правилам. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать и предвидеть результаты своей деятельности.

Играя в шахматы, у ребенка развиваются способности действовать «в уме», что обуславливает факторы успешности будущего ученика.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» (далее Программа) имеет физкультурно-спортивную направленность и предназначена для детей старшего дошкольного возраста. Программа разработана на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы первый год».

1.1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Новизна Программы состоит в комплексном использовании занимательного развивающего материала, создании пространственных условий и использовании развивающих технологий по обучению детей игре в шахматы.

Актуальность Программы подчеркивается развитием шахматного образования в РФ, задачами воспитания творческой, мыслящей личности, социальным заказом родителей.

Программа отвечает социальному заказу семей воспитанников ДОО. Родители хотят, чтобы дети владели шахматной игрой. Таким образом, Программа дополняет образовательную область «Физическое развитие», учитывает образовательные потребности, интересы и мотивы детей и членов их семей.

Педагогическая целесообразность отражена в части использования современных методик и технологий обучения.

Методологическую базу Программы составляют технологии обучения дошкольников грамоте, описанные И.Г. Сухиным.

В программе соблюдается преемственность с предыдущими знаниями и опытом детей с последующим обучением. Технологии обучения соответствуют современным требованиям организации образовательной деятельности с позиции субъектного взаимодействия. Программа учитывает

возрастные особенности ребёнка и не дублирует содержание школьной программы.

Содержание программы включает развитие математических представлений как основы последующего владения игрой «шахматы».

Программа является отличной основой формирования умения действовать в уме и знакомит детей с первоначальными основами игры «шахматы». Программа предоставляет систему дидактических игр и этюдов с шахматными фигурами, которые помогут детям сформировать мыслительные операции, научит понимать и выполнять учебную задачу, а также способствует развитию мелкой моторики и зрительно-моторной координации. Таким образом, данная программа педагогически целесообразна, так как при её реализации дети получают достаточный багаж представлений и практического шахматно-игрового опыта.

1.1.3. Отличительные особенности данной программы

Отличительная особенность Программы состоит в комплексном использовании современных образовательных технологий и организации шахматной игровой практики с дошкольниками, что позволяет реализовать образовательные задачи в игре.

1.1.4. Адресат программы

Адресат Программы – дети старшего дошкольного возраста 5 – 7 лет.

Программа реализует положения Л. С. Выготского о том, что личность ребенка – это «сплав аффекта и интеллекта». Поэтому общение на занятиях с ребенком строится на уровне эмоционального комфорта. Обучение осуществляется только в реальной деятельности самого ребенка, поэтому основной метод обучения – метод практических упражнений и проблемно-поисковый метод. Также, Программа учитывает концепцию Л. А. Венгера о развитии способностей, которые рассматриваются им как универсальные действия ориентировки в окружающем с помощью специфических для дошкольников образных средств решения задач. Поэтому в технологии реализации Программы большое место отводится решению специально подобранных усложняющихся заданий и упражнений.

Значимыми характеристиками построения Программы является учет возрастных и психофизиологических особенностей старших дошкольников.

Ребенок 5-7 лет стремится познать себя и другого человека как представителя общества (ближайшего социума), постепенно начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении и взаимоотношениях людей. В 5-7 лет дошкольники совершенствуют положительный нравственный выбор (преимущественно в воображаемом плане).

Существенные изменения происходят в этом возрасте в детской игре, а именно в игровом взаимодействии, в котором существенное место начинает занимать обсуждение правил игры. Дети часто пытаются контролировать действия друг друга – указывают, как должен себя вести тот или иной персонаж. В случаях возникновения конфликтов во время игры дети объясняют партнерам свои действия или критикуют их действия, ссылаясь на правила.

При распределении детьми этого возраста ролей для игры можно иногда наблюдать попытки совместного решения проблем («Кто будет...?»). Вместе с тем согласование действий, распределение обязанностей у детей чаще всего возникает еще по ходу самой игры.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 25 минут- старший возраст, 30 минут – подготовительный возраст вместе с взрослым. Ребенок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задается взрослым (отобрать несколько фигур определенной формы и цвета, найти на картинке изображения предметов и заштриховать их определенным образом).

Объем памяти изменяется не существенно. Улучшается ее устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приемы и средства (в качестве подсказки могут выступать карточки или рисунки).

Программа предназначена для детей старшего дошкольного (предшкольного) возраста с 5 до 7 лет базового уровня подготовки в условиях овладения программными результатами ООП ДО. Наполняемость группы – до 30 человек.

Уровень программы, объем и сроки.

Уровень программы – ознакомительный.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 25 минут – старший возраст, 30 минут – подготовительный возраст.

Общая продолжительность обучения 144 часа.

Срок реализации программы – 2 года.

Формы и режим занятий

Организация деятельности с обучающимися проходит в форме групповых и подгрупповых занятий.

Содержание и объем образовательной нагрузки нацелен на достижение высокого уровня интеллектуального развития ребенка, дополняя и усиливая образовательную область «Познавательное развитие» основной образовательной программы дошкольного образования.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

В соответствии с СанПиНом продолжительность академического часа для детей дошкольного возраста составляет 25-30 минут.

Особенности организации образовательного процесса.

Программой предусматривается использование следующих вариативных форм организации деятельности.

Интеллектуальная игра «Шахматный брейн-ринг» – форма организации, где ребята получают опыт решения шахматных этюдов, нахождения правильного ответа, составления шахматных задач, разгадывания ребусов и приобщению к сплоченной работе в команде.

Организация деятельности с детьми основывается на разнообразных формах работы: групповая и индивидуальная образовательная деятельность, игровые упражнения, головоломки, чтение, просмотр и обсуждение мультфильмов, рассказы об интересных фактах и событиях, инсценирование

отрывков из сказок, разучивание стихотворений, продуктивная деятельность (конструирование, рисование, аппликация), творческие задания, конкурсы, турниры, праздники, викторины, экскурсии.

Методы организации образовательной деятельности дошкольников являются важным фактором успешности усвоения материала, а также развития логического мышления и личностных качеств. Они влияют на развитие целостной картины мира ребенка, его способностей, воспитание его потребностей.

Программа предусматривает использование творческих, словесных, наглядных, практических, поисково-исследовательских методов (самостоятельная работа детей с выполнением различных заданий).

На начальном этапе преобладают *игровой, наглядно-образный и репродуктивный методы*. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры.

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, ребенок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий *алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход*.

Метод проблемного изложения. Разбор позиций разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре, стремление к самостоятельному поиску ответа.

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

Комплекс приемов:

- приемы формирования и активизации отдельных операций мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения (иллюстрирование, демонстрация, презентация, театрализация, и т.д.);
- приемы, способствующие созданию проблемных, поисковых ситуаций в мыслительной деятельности воспитанников (проблемный вопрос, проблемная ситуация, конструирование, моделирование и т.д.; приемы, активизирующие эмоции воспитанников (драматизация, игра, имитация, праздники, экскурсии и т.д.);
- приемы контроля, самоконтроля (самостоятельные работы творческого характера и т.д.);
- приемы управления межличностными отношениями (совместное нахождение лучшего решения и т.д.).

Образовательная деятельность с воспитанниками строится на основе субъект-субъектного взаимодействия педагога с ребенком. Это реализуется в создании благоприятного психологического микроклимата, обеспечении эмоционального благополучия и созданию условий для ситуации успеха ребенка.

Программа предусматривает использование технологий игрового обучения, здоровьесберегающих технологий, ТРИЗ, моделирования.

Содержание образовательной деятельности основывается на реализации специально разработанной «Шахматно-задачной технологии И.Г. Сухина». Использование данной технологии позволяет создать условия для развития способности действовать «в уме», развивать наглядно-образное и логическое мышление.

Особое внимание обращается на соблюдение воспитательных составляющих: дети являются соратниками, помощниками. Они не противостоят друг другу, не подавляют друг друга интеллектуально, а решают интересные, занимательные задачи и головоломки, связанные с шахматным материалом. Таким образом, дети сражаются ни друг с другом, а с интересной, возможно, трудной, но обязательно посильной задачей или головоломкой.

Программа предусматривает использование следующих *методов*, которые условно можно разделить на две группы: по характеру знаний и по характеру деятельности.

Наглядные методы используются как форма получения информации, с помощью наглядных пособий и цифровых образовательных ресурсов. Наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения.

Практические методы обучения основаны на практической деятельности детей через конкретные действия, в процессе которых, ребята приобретают собственный опыт.

Репродуктивный метод – деятельность педагога заключается в разработке и сообщении образца, а деятельность детей – в выполнении собственных действий по образцу: модели, схемы, плана.

Проблемное изложение – воспитатель ставит перед детьми проблему, требующую поиска, исследования, разрешения.

Информационно-рецептивный – быстрый способ передачи информации (констатирующий). Используется при знакомстве ребенка с предметом.

Исследовательский метод обеспечивает творческое применение знаний. В процессе образовательной деятельности дети овладевают методами познания, так формируется их опыт поисково-исследовательской деятельности.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для развития личности и интеллектуальных способностей дошкольника через игру шахматы.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- способствовать развитию умений действовать в уме на основе использования шахматно-задачной технологии Г.И. Сухина;
- формировать умение правильно ходить шахматными фигурами, совершать взятие.

Личностные:

- обеспечить условия для развития познавательных, творческих и личностных качеств дошкольника;
- способствовать формированию общественной активности личности

через общение и взаимодействие ребенка со взрослыми и сверстниками;

- создать условия для становления самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;
- развивать эмоциональную отзывчивость, социальный интеллект, готовность к совместной деятельности со сверстниками;
- обеспечить педагогическую поддержку семей воспитанников с целью популяризации интеллектуального досуга.

Метапредметные:

- развивать интерес и мотивации к игре шахматы;
- создать условия для усвоения способов действий и использовании приобретенных знаний в собственной деятельности; эмоционального проживания различных ситуаций (шахматных партий, игр, турниров); способствовать укреплению дружеских отношений;
- обогащать активный словарь, способствовать активному использованию новых знаний в различных видах деятельности;
- поощрять активность в изучении игры шахматы.

1.3. Содержание программы

Содержание программы включает пять основных блоков, выстроенных на основе использования шахматно-задачной технологии Г.И. Сухина.

1.3.1. Учебный план на 5-6 лет

№ п/п	Название раздела	Тема занятия	Кол-во часов	Формы аттестации/ контроля
1	Шахматная доска	Происхождение игры «Шахматы».	1	Д.и. «Раскрась доску», викторина «Угадай откуда произошли шахматы»
2		Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля.	1	Д.и. «Закрась поля»
3		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята - хвостунишки».	1	Д.и. «Расположи правильно», Шахматные физкультминутки «Шахматная доска».
4		Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия.	1	Д.и. «Горизонталь», П.и. «Собери команду», «Выстрой горизонталь».
5		Вертикальная линия.	1	Д.и. «Вертикаль», П.и. «Выстрой вертикаль».
6		Диагональ. Координаты фигуры.	1	Д.и. «Диагональ», П.и. «Выстрой диагональ».
7		Координаты фигуры (буквы латинские и арабские цифры).	1	Д.и. «SOS», П.и. «Почтальон», «Превратись в букву», «Превратись в цифру»,

		Центр.		«Найди поле».
8	Шахматные фигуры	Расстановка фигур перед шахматной партией.	1	Д.и. «Большая и маленькая», «Волшебный мешочек»
9		Основные правила игры (соблюдай тишину, тронул фигуру – ходи, поправляю)	1	Д.и. «Назови правила»
10		Ладья. Место в начальном положении. Ход ладьи.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»
11		Ладья. Взятие.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию»
12		Ладья. Дидактические игры.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию»
13		Ладья против ладьи.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Да и нет»
14		Слон. Начальное положение. Ход. Взятие.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»
15		Белопольные и чернопольные слоны.	1	Д.и. «Да и нет»
16		Качество. Легкая и тяжелая фигура.	1	Д.и. «Секретная фигура»
17		Слон против слона, два слона против одного, двух.	1	Д.и. «Да и нет»
18		Ладья против слона. Дидактические задания.	1	Д.и. «Игра на уничтожение»
19		Ладья против коня, ферзя.	1	Д.и. «Один в поле воин»
20		Ладья против слона, две ладьи против слона.	1	Д.и. Лабиринт»
21		Одна (две) ладьи против двух слонов.	1	Д.и. «Перехитри часовых»
22		Ферзь. Начальное положение. Ход. Взятие.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»
23	Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания	1	Д.и. «Да и нет»	

24		Ферзь против ферзя.	1	Д.и. «Перехитри часовых»
25		Ферзь против ладьи и слона. Дидактические задания:	1	Д.и. «Сними часовых»»
26		Ферзь против ладьи, слона. Дидактические игры.	1	Д.и. «Кратчайший путь»
27		Ферзь против ладьи и слона.	1	Д.и. «Защита контрольного поля»
28		Конь. Начальное положение. Ход. Взятие.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»
29		Конь – легкая фигура. Дидактические задания	1	Д.и. «Да и нет»
30		Конь (один-два) против коня (одного-двух).	1	Д.и. «Захват контрольного поля»
31		Конь против ладьи, слона.	1	Д.и. «Атака неприятельской фигуры»»
32		Конь против ферзя.	1	Д.и. «Двойной удар»
33		Пешка. Начальное положение. Ход пешки, взятие.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Что общего?», «Мяч»
34		Превращение пешки. Дидактические задания.	1	Д.и. «Да и нет»
35		Пешка (одна-две) против пешек (одной-двух).	1	Д.и. «Взятие на проходе»
36		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Д.и. «Защита»
37		Король. Начальное положение. Ход короля, взятие.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Что общего?»
38		Дидактические задания. Король против короля.	1	Д.и. «Мяч»
39		Король против ферзя, ладьи.	1	Д.и. «Защита»
40		Король против слона, коня, пешки.	1	Д.и. «Выиграй фигуру»
41	Шахматные понятия и тактические приемы	Понятие «шах». Шах ферзем, ладьей.	1	Д. и. «Шах или не шах», «Первый шах»,
42		Шах слоном, конем,	1	Д. и. «Защита от шаха»

		пешкой. Защита от шаха.		
43		Дидактические задания «Шах или не шах». «Вечный шах»	1	Д.и. «Открытое нападение», «Вечный шах»
44		Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей.	1	Д. и. «Мат или не мат», Чтение сказки «Мат и пат», «Три друга: шах, мат и пат»
45		Мат слоном, конём, ладьёй.	1	Д. и. «Ограничение подвижности» П.и. «Найди линию для атаки», «Догони пешку королем»
46		Дидактическое задание «Мат в один ход», двумя ладьями.	1	Д. и. «Мат в один ход
47		Ничья, Пат. Отличие пата от мата.	1	Д. и. «Пат» П.и. «Атакуй»
48		Мат. Дидактическое задание.	1	Д. и. «Мат», П.и. «Поставь мат в один ход».
49		Рокировка. Правила рокировки. Дидактические игры.	1	Д. и. «Правила рокировки», Шахматные физкультминутки «Шахматные бои»
50		Длинная рокировка. Дидактические игры	1	Д. и. «Правила длинной рокировки», Шахматные физкультминутки «Шахматные бои»
51		Короткая рокировка. Дидактическое задание	1	Д. и. «Правила короткой рокировки», Отгадывание загадок о тактических приемах и правилах игры «Шахматная шкатулка»
52	Этапы шахматной партии	Шахматная партия.	1	Д. и. «Правила шахматной партии»
53		Игра всеми фигурами из начального положения.	1	Д. и. «Начни правильно игру» (Голионцева И.В.), «Защити пешку».
54		Дебют-начало шахматной партии.	1	Д.и. «Дебютные комбинации».
55		Борьба за центр.	1	Д.и. «Займи центр первым», «Назови центральные поля»
56		Миттельшпиль – середина игры.	1	Д.и. «Выиграй фигуру»
57		Принципы игры в середине партии.	1	Д.и. «Завлечение»

58		Связка.	1	Д.и. «Связанная фигура»
59		Открытый шах.	1	Д.и. «Открытый шах»
60		Эндшпиль – конец партии.	1	Д.и. «Атака неприятельской фигурой»
61		Роль короля в эндшпиле.	1	Д.и. «Правило квадрата»
62		Техника матования одинокого короля.	1	Д.и. «Превращение пешки» (Голионцева И.В.)
63		Мат двумя ладьями.	1	Д.и. «Мат ладьями»,
64		Мат ладьей и ферзем	1	Д.и. «Поставь мат»,
65		Пешечные окончания.	1	Д.и. «Пешечные превращения»,
66		Дидактические игры. Этюды.	1	Д.и. «Два хода» Отгадывание загадок об этапах игры «Загадочные этапы».
67	Шахматный турнир	Шахматная партия между игроками.	1	Д.и. «Мат или пат» (Голионцева И.В.)
68		Знаменитые шахматисты.	1	Д.и. «Эндшпильные задачи»
69		Турнир «Золотая ладья»	1	Д.и. «Поставь мат»
70		Соревнования «Эрудит» конкурсы, викторина.	1	Д.и. «Шахматный магазин»
71		Итоговая викторина, шахматно-музыкальное развлечение, награждение	1	Д.и. «Придумай лучший ход» (Голионцева И.В.)
72		Шахматно-музыкальное развлечение, награждение	1	П.и. «Почтальон», «Собери доску», «Музыкальные шахматы», «Шахматный пазл», «Шахматная викторина», «Шахматная эстафета»

Учебный план на 6-7 лет

№ п/п	Название раздела	Тема занятия	Кол-во часов	Формы аттестации/контроля
1	Шахматная доска	Исторический обзор развития игры «Шахматы».	1	Д.и. «Угадай страну происхождения шахмат», «Придумай правила»

2		Шахматная доска, её расположение между партнерами. Белые и чёрные поля.	1	Д.и. «Собери шахматную доску» или «Нарисуй шахматную доску» («Преврати доску в шахматную») (Голионцева И.В.)
3		Буквы латинские и арабские цифры. Центр.	1	Д.и. «Расставь буквы», «Расставь цифры».
4		Горизонтальная линия. Вертикальная линия.	1	Д.и. «Горизонталь», «Вертикаль»
5		Диагональ. Координаты фигуры.	1	Д.и. «Диагональ», «SOS»
6		Правила игры (Соблюдай тишину, чтобы придумать лучший ход, Тронул фигуру – ходи, поправляю)	1	Д.и. «Играй по правилам» (Голионцева И.В.)
7	Шахматные фигуры	Шахматные фигуры и их расстановка перед шахматной партией.	1	Д.и. «Большая и маленькая», «Волшебный мешочек», «Расставь верно фигуры»
8		Ладья. Начальное положение. Ход ладьи. Взятие.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Мяч», «Нарисуй фигуру».
9		Ладья. Дидактические игры.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Что общего?»
10		Ладья против других фигур.	1	Д.и. «Угадай ладью по описанию», «Да и нет», «Ладья против двух ладей», «Ладья против ладьи и слона».
11		Слоны: белопольные и чернопольные слоны. Начальное положение. Ход слона. Взятие.	1	Д.и. «Угадай слона по описанию», Чтение отрывка из дидактической сказки «Совсем этот слон на слона не похож» и беседа по содержанию сказки.
12		Слон. Дидактические игры.	1	Д.и. «Да и нет», «Что общего?», «Мяч», «Нарисуй фигуру».
13		Слон против других фигур.	1	Д.и. «Двойной удар слоном», «Слон против слона, ладьи», Шахматные физкультминутки «Шахматные фигуры».
14		Качество. Легкая и тяжелая фигура.	1	Д.и. «Шахматный магазин», «Невозможные ходы»

15		Ферзь. Начальное положение. Ход ферзя. Взятие.	1	Д.и. «Угадай ферзя по описанию», «Что общего?», «Мяч», «Нарисуй фигуру».
16		Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания	1	Д.и. «Да и нет», «Будь осторожен, мины!»
17		Ферзь против других фигур.	1	Д.и. «Ферзь против фигур», «Ограничение ферзем», «Ферзь против слона и ладьи», «Расставь ферзей так, чтобы они не угрожали друг другу»
18		Ферзь против ферзя	1	Д.и. «Ферзь против ферзя»
19		Конь. Начальное положение. Ход коня. Взятие.	1	Д.и. «Угадай коня по описанию», «Что общего?», «Мяч», «Нарисуй фигуру».
20		Конь – легкая фигура. Дидактические задания	1	Д.и. «Да и нет», «ходи правильно»
21		Конь против других фигур.	1	Д.и. «Догони коня» (Голионцева И.В.), Конь против слона и ладьи».
22		Пешка. Начальное положение. Ход пешки. Взятие.	1	Д.и. «Угадай пешку по описанию», «Что общего?», «Мяч», «Нарисуй пешку».
23		Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания.	1	Д.и. «Дойди до границы первым и превратись»
24		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Д.и. «Пешечные окончания»
25		Правило «квадрата». Король и пешка против короля.	1	Д. и. «Правило квадрата», «Собери шахматную команду»
26		Король. Начальное положение. Ход короля. Взятие.	1	Д.и. «Угадай короля по описанию», «Что общего?»
27		Король против короля. Дидактическое задание.	1	Д.и. «Мяч»
28		Король против других фигур и пешки.	1	Д.и. «Игра на уничтожение», «Напади поочередно тремя фигурами на короля».
29	Шахматные понятия и тактические приемы	Понятие «шах». Шах ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой.	1	Д. и. «Шах или не шах», «Нарисуй нападение».
30		Три способа защиты от «шаха».	1	Д. и. «Защита от шаха», «Нарисуй защиту».
31		Шах. Дидактические задания.	1	Д. и. «Пять шахов»

32	Мат. Цель игры.	1	Д. и. «Мат или не мат»
33	Мат слоном, конём, ладьей	1	Д. и. «Ограничение подвижности»
34	«Мат в один ход», двумя ладьями. Дидактическое задание.	1	Д. и. «Мат в один ход»
35	Ничья, пат. Отличие пага от мата.	1	Д. и. «Пат»
36	Пат. Дидактическое задание.	1	Д. и. «Патовые ситуации»
37	Мат. Дидактическое задание.	1	Д. и. «Матовые ситуации»
38	Рокировка. Правила рокировки. Дидактические игры. Длинная и короткая рокировки.	1	Д. и. «Правила рокировки»
39	Техника матования одинокого короля.	1	Д. и. «Мат или не мат»
40	Мат двумя ладьями.	1	Д. и. «Напади на короля»
41	Мат ладьей и ферзем	1	Д. и. «Ограничение движения», «Мельница»
42	Мат двумя конями.	1	Д. и. «Мат двумя конями»
43	Мат двумя слонами.	1	Д. и. «Мат двумя слонами»
44	Тактический прием «Уничтожение защитника»	1	Д. и. «Уничтожь защитника»
45	Двойной удар – нападение на два объекта противника	1	Д. и. «Двойной удар»
46	Тренировочные упражнения	1	Д. и. «Веселые задания», «Связка»
47	Комбинация блокировки «Спертый мат»	1	Д. и. «Правила спертого мата»
48	Шахматная партия	1	Д.и. «Назови правила»
49	Пешечные окончания.	1	Д.и. «Доведи пешку», «Вилка»
50	Оппозиция. Их виды.	1	Д,и. «Придумай лучший ход» (Голионцева И.В.)
51	Цугцванг.	1	Д. и. «Правила шахматной партии»
52	Ферзь против пешки.	1	Д. и. «Нападение» (Голионцева И.В.), «Завлечение»
53	Ладья против пешки	1	Д. и. «Нападение»

		(пешек).		(Голионцева И.В.)
54		Коневые окончания.	1	Д.и. «Нападение конем»
55		Тактические приемы: связка, полусвязка.	1	Д.и. «Скрытая угроза», «Полусвязка», «Связка»
56	Этапы шахматной партии	Дебют как подготовительная стадия. Принципы разыгрывания дебютов.	1	Д.и. «Дебютные комбинации», «Укрепи позицию в центре», «Начни пешками».
57		Борьба за центр. Безопасность короля.	1	Д. и. «Начни правильно игру» (Голионцева И.В.), «Назови центральные поля»
58		Миттельшпиль – середина игры.	1	Д.и. «Выиграй фигуру»
59		Тактика игры. Основные тактические приемы: связка, полусвязка, двойной шах и др.	1	Д.и. «Двойной удар», «Скрытая угроза», «Отвлечение», «Вилка»
60		Определение стратегии.	1	Д.и. «Выиграй фигуру»
61		Простейшие принципы разыгрывания середины партии: развитие фигур, мобилизация сил, определение ближайшей и последующей задач.	1	Д.и. «Двойной шах»
62		Эндшпиль – конец игры.	1	Д.и. «Атака неприятельской фигурой», «Пешечные окончания».
63		Роль короля в эндшпиле.	1	Д.и. «Правило квадрата», «Король и пешка».
64	Шахматный турнир	Шахматная партия между игроками.	1	Д.и. «Правила игры», «Играй как чемпион»
65		Шахматная нотация.	1	Д.и. «Запиши правильно ход»
66		Самые знаменитые задачи.	1	Д.и. «Придумай этюд», «Начни пешками»
67		Знаменитые гроссмейстеры.	1	Д,и. «Прояви смекалку» (Голионцева И.В.)
68		Интересные этюды.	1	Д,и. «Придумай задачку»
69		Шахматный турнир.	1	Д,и. «Секретная фигура», «Придерживайся тактики дебюта, миттельшпиля и эндшпиля».
70		Продолжение	1	Д,и. «Придумай лучший ход»

		шахматного турнира «Золотая ладья».		(Голионцева И.В.)
71		Итоговая викторина	1	Д,и. «Придумай лучший ход» (Голионцева И.В.)
72		Шахматно-музыкальное развлечение, награждение	1	П.и. «Почтальон», «Собери доску», «Музыкальные шахматы», «Шахматный пазл», «Шахматная викторина», «Шахматная эстафета»

1.3.2. Содержание учебного плана на 5-6 лет

№ п/п	Название раздела	Содержание учебного плана	Название темы занятия	Задачи
1	Шахматная доска	Формирование представлений о правилах работы в команде.	Происхождение игры «Шахматы».	Формировать представление об истории происхождения игры
2		Формирование первичных представлений об истории	Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля.	Ознакомить с шахматной доской, полями
3		происхождения игры «шахматы», о белых и черных полях шахматной доски, горизонталях,	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята - хвастунишки».	Уметь пересказывать сказку о котятках своими словами близко к тексту
4		вертикалях, диагоналях, латинских буквах, арабских цифрах, о координатах поля. Формирование интереса к игре	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия.	Формировать знание о правильном расположении шахматной доски; уметь находить горизонтали на доске
5		«шахматы» через увлекательные и достоверные факты.	Вертикальная линия.	Формировать умение находить вертикали на доске
6		Развитие умения сравнивать, устанавливать	Диагональ. Координаты фигуры.	Формировать умение находить диагонали на доске
7		простейшие связи и отношения. Создание комфортной обстановки для общения, возможности высказаться каждому, выслушать друг друга.	Координаты фигуры (буквы латинские и арабские цифры). Центр.	Формировать умение находить координаты фигуры на доске посредством букв и цифр; формировать умение определять центр шахматной доски

8	Шахматные фигуры	Формирование первичных представлений о шахматных фигурах, их начальной расстановке, о шахматном кодексе – основных правилах игры «шахматы», о ходе и взятии каждой фигурой и пешкой – участницей партии, о ценности шахматных фигур. Создание условий для решения элементарных шахматных задач – этюдов с одной фигурой или пешкой. Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей против ладьи, с ферзем против ферзя, с конем против коня, с слоном против слона, с пешкой против пешки, с королем против короля. Развитие командного духа. Развитие внимания, памяти, мышления. Создание комфортной обстановки для общения, возможности высказаться каждому, выслушать друг друга. Формирование представлений о сравнительной силе фигур, их ценности и качестве. Развитие социального и эмоционального интеллекта.	Расстановка фигур перед шахматной партией.	Формировать представление о начальной расстановке фигур
9			Основные правила игры (соблюдай тишину, тронул фигуру – ходи, поправляю)	Формировать знание об основных правилах игры
10			Ладья. Место в начальном положении. Ход ладьи.	Формировать знание о ходе ладьи, её начальном положении, взятии фигуры ладьей
11			Ладья. Взятие.	Формировать знание о её начальном положении, взятии фигуры ладьей
12			Ладья. Дидактические игры.	Формировать умение решать шахматные этюды
13			Ладья против ладьи.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей
14			Слон. Начальное положение. Ход. Взятие.	Формировать знание о ходе слона, его начальном положении, взятии фигуры слоном
15			Белопольные и чернопольные слоны.	Формировать представление и понимание отличия разнопольных слонов
16			Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Формировать представление о качестве фигур, ценности легких и тяжелых фигур
17			Слон против слона, два слона против одного, двух.	Формировать умение решать шахматные этюды со слоном
18	Ладья против слона. Дидактические	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей и		

		Обращение внимания на проявляющуюся небрежность, торопливость, равнодушие к результату. Поддерживание у детей чувства гордости и радости от успешных самостоятельных действий.	задания.	слоном
19			Ладья против коня, ферзя.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей, конем и слоном
20			Ладья против слона, две ладьи против слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей, двумя ладьями и слоном
21			Одна (две) ладьи против двух слонов.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей, двумя ладьями против двух слонов
22			Ферзь. Начальное положение. Ход. Взятие.	Формировать знание о ходе ферзя, его начальном положении, взятии фигуры ферзем
23			Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем
24			Ферзь против ферзя.	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем против ферзя
25			Ферзь против ладьи и слона. Дидактические задания:	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем против ладьи и слона
26			Ферзь против ладьи, слона. Дидактические игры.	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем против ладьи и слона
27			Ферзь против ладьи и слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с ферзем против ладьи и слона
28		Конь. Начальное положение. Ход. Взятие.	Формировать знание о ходе коня, его начальном положении, взятии фигуры конем	
29			Конь – легкая	Формировать умение

			фигура. Дидактические задания	решать шахматные этюды с конем
30			Конь (один-два) против коня (одного-двух).	Формировать умение решать шахматные этюды с конем
31			Конь против ладьи, слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с конем против ладьи и слона
32			Конь против ферзя.	Формировать умение решать шахматные этюды с конем против ферзя
33			Пешка. Начальное положение. Ход пешки, взятие.	Формировать знание о ходе пешки, её начальном положении, взятии фигуры пешкой
34			Превращение пешки. Дидактические задания.	Формировать знание о превращении пешки на границе доски, преимуществе такого хода
35			Пешка (одна-две) против пешек (одной-двух).	Формировать умение решать шахматные этюды с пешками против пешек
36			Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Формировать умение решать шахматные этюды с пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона
37			Король. Начальное положение. Ход короля, взятие.	Формировать знание о ходе короля, его начальном положении, взятии фигуры королем
38			Дидактические задания. Король против короля.	Формировать умение решать шахматные этюды с королем против короля
39			Король против ферзя, ладьи.	Формировать умение решать шахматные этюды с королем против ферзя, ладьи

40			Король против слона, коня, пешки.	Формировать умение решать шахматные этюды с королем против слона, коня, пешки
41	Шахматные понятия и тактические приемы	Формирование представлений о шахматных понятиях: «шах» только королю, «пат» - один из видов ничьей, «мат» различными фигурами, «рокировка» между королем и ладьей. Создание условий для успешного решения шахматных задач на «мат» в один ход. Способствование активизации воспитанников к размышлению: «шах» или не «шах» королю. Развитие у воспитанников воображения, восприятия, силы воли в игре. Создание условий для активного взаимодействия в команде. Развитие умения отстаивать и доказывать свою точку зрения путем приведения весомых и непререкаемых аргументов. Развивать быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Понятие «шах». Шах ферзем, ладьей.	Формировать представление о понятии «шах», формировать умение шаховать ферзем, ладьей
42			Шах слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	Формировать представление о понятии «шах конем, слоном, пешкой», формировать умение защищаться от шаха тремя способами
43			Дидактические задания «Шах или не шах». «Вечный шах»	Формировать представление о понятии «шах», формировать умение определять «шах или не шах», «вечный шах».
44			Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей.	Формировать представление о понятии «мат», формировать умение матовать ферзем, ладьей
45			Мат слоном, конём, ладьей.	Формировать представление о матовании слоном, конем, ладьей
46			Дидактическое задание «Мат в один ход», двумя ладьями.	Формировать представление о понятии «мат в один ход», формировать умение шаховать
47			Ничья, Пат. Отличие пата от мата.	Формировать представление о понятии «пат», формировать умение определять патовые ситуации

48			Мат. Дидактическое задание.	Формировать представление о понятии «мат», формировать умение ставить мат
49			Рокировка. Правила рокировки. Дидактические игры.	Формировать представление о понятии «рокировка», правилах рокировки, формировать умение определять короткую рокировку и длинную
50			Длинная рокировка. Дидактические игры	Формировать представление о понятии «длинная рокировка», умение выполнять длинную рокировку
51			Короткая рокировка. Дидактическое задание	Формировать представление о понятии «короткая рокировка», умение выполнять короткую рокировку
52	Этапы шахматной партии	Формирование представлений о дебюте- начале игры, миттельшпиле- середине игры, эндшпиле- конце игры. Формирование представления о центре, цели его занимания фигурами, правилах дебюта, правилах миттельшпиля, правилах эндшпиля. Формирование представления о технике матования одинокого короля. Создание условий для принятия	Шахматная партия.	Формировать понятие о шахматной партии
53			Игра всеми фигурами из начального положения.	Формировать понятие об игре из начального положения
54			Дебют-начало шахматной партии.	Формировать понятие о дебюте – первой стадии шахматной партии
55			Борьба за центр.	Формировать представление о центре, цели его занимания фигурами, правилах дебюта
56			Миттельшпиль – середина игры.	Формировать представление о середине игры, правилах

		самостоятельных решений в игре с партнером. Развитие навыков организации самостоятельной шахматной игры. Развитие у детей ловкости, смекалки, ориентировки в пространстве, способности анализировать.		миттельшпиля
57			Принципы игры в середине партии.	Формировать представление о тактических приемах
58			Связка.	Формировать представление о связанной фигуре
59			Открытый шах.	Формировать представление об открытом шахе
60			Эндшпиль – конец партии.	Формировать представление о конце партии, правилах эндшпиля
61			Роль короля в эндшпиле.	Формировать представление о роли короля в конце партии
62			Техника матования одинокого короля.	Формировать представление о технике матования одинокого короля
63			Мат двумя ладьями.	Формировать представление о мате двумя ладьями
64			Мат ладьей и ферзем	Формировать представление о мате ладьей и ферзем
65			Пешечные окончания.	Формировать представление о пешечных окончаниях
66			Дидактические игры. Этюды.	Формировать представление о пути решения шахматных этюдов
67	Шахматный турнир	Создание условий для появления спортивного интереса к шахматному турниру, пробы своих сил, стремления к победе. Формирование у детей чувства уважения к партнеру по игре, чувства радости за	Шахматная партия между игроками.	Формировать представление о правилах ведения шахматной партии между игроками
68			Знаменитые шахматисты.	Формировать представление о знаменитых шахматистах
69			Турнир «Золотая	Формировать

		победителя, умения не расстраиваться при проигрыше.	ладья»	представление о мате ладьей и ферзем
70		Формирование умения записывать ходы фигур, использовать	Соревнования «Эрудит» конкурсы, викторина.	Закрепить знания о шахматных понятиях, правилах игры
71		тактические приемы. Использование самонастроя для детей: проигрыш – тренировка, впереди – много побед!	Итоговая викторина, шахматно-музыкальное развлечение, награждение	Закрепить представление о шахматном турнире, его правилах
72			Шахматно-музыкальное развлечение, награждение	Поддерживать интерес к игре, развивать эмоциональный интеллект детей

Содержание учебного плана на 6-7 лет

№ п/п	Название раздела	Тема занятия	Содержание учебного плана
1	Шахматная доска	Исторический обзор развития игры «Шахматы».	Формирование представления об отличиях и сходствах линий, букв, цифр между собой.
2		Шахматная доска, её расположение между партнерами. Белые и чёрные поля.	Развитие умения ориентироваться на шахматной доске. Развитие чувства отзывчивости в сложившейся ситуации.
3		Буквы латинские и арабские цифры. Центр.	Создание условий для проявления инициативы и самостоятельности в игре и в общении.
4		Горизонтальная линия. Вертикальная линия.	
5		Диагональ. Координаты фигуры.	
6		Правила игры (Соблюдай тишину, чтобы придумать лучший ход, Тронул фигуру – ходи, поправляю)	
7	Шахматные фигуры	Шахматные фигуры и их расстановка перед шахматной партией.	Формирование представления об отличиях и сходствах шахматных фигур.
8		Ладья. Начальное положение. Ход ладьи. Взятие.	Формировать умение решать шахматные этюды с ладьей против двух слонов, с ферзем против слона и ладьи, с конем против ладьи и слона, с слоном
9		Ладья. Дидактические	

		игры.	<p>против ладьи и слона, с пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона, с королем против слона, коня, пешки, ферзя, ладьи.</p> <p>Создание условий для решения усложненных шахматных задач – этюдов с несколькими фигурами или пешками.</p> <p>Формирование чувства такта при работе в команде.</p> <p>Развитие умения посовещаться командой и выбрать правильный ответ.</p> <p>Поддержание желания преодолевать трудности.</p>
10		Ладья против других фигур.	
11		Слоны: белопольные и чернопольные слоны. Начальное положение. Ход слона. Взятие.	
12		Слон. Дидактические игры.	
13		Слон против других фигур.	
14		Качество. Легкая и тяжелая фигура.	
15		Ферзь. Начальное положение. Ход ферзя. Взятие.	
16		Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания	
17		Ферзь против других фигур.	
18		Ферзь против ферзя	
19		Конь. Начальное положение. Ход коня. Взятие.	
20		Конь – легкая фигура. Дидактические задания	
21		Конь против других фигур.	
22		Пешка. Начальное положение. Ход пешки. Взятие.	
23		Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания.	
24		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	
25		Правило «квадрата». Король и пешка против короля.	
26		Король. Начальное положение. Ход короля. Взятие.	
27		Король против короля. Дидактическое задание.	

28		Король против других фигур и пешки.	
29	Шахматные понятия и тактические приемы	Понятие «шах». Шах ферзем, ладьей, конем, слоном, пешкой.	Создание условий для выбора партнера для игры. Формирование умения использовать тактические приемы (связка, завлечение, оппозиция, вилка, мельница), определять и выполнять длинную или короткую рокировки. Создание условий для успешного решения шахматных задач на «мат» в два хода, на тактические приемы. Развитие коммуникативной культуры детей.
30		Три способа защиты от «шаха».	
31		Шах. Дидактические задания.	
32		Мат. Цель игры.	
33		Мат слоном, конём, ладьей	
34		«Мат в один ход», двумя ладьями. Дидактическое задание.	
35		Ничья, пат. Отличие пата от мата.	
36		Пат. Дидактическое задание.	
37		Мат. Дидактическое задание.	
38		Рокировка. Правила рокировки. Дидактические игры. Длинная и короткая рокировки.	
39		Техника матования одинокого короля.	
40		Мат двумя ладьями.	
41		Мат ладьей и ферзем	
42		Мат двумя конями.	
43		Мат двумя слонами.	
44		Тактический прием «Уничтожение защитника»	
45		Двойной удар – нападение на два объекта противника	
46		Тренировочные упражнения	
47		Комбинация блокировки «Спертый мат»	
48		Шахматная партия	
49	Пешечные окончания.		

50		Оппозиция. Их виды.	
51		Цугцванг.	
52		Ферзь против пешки.	
53		Ладья против пешки (пешек).	
54		Коневые окончания.	
55		Тактические приемы: связка, полусвязка.	
56	Этапы шахматной партии	Дебют как подготовительная стадия. Принципы разыгрывания дебютов.	Развитие умения придерживаться тактики дебюта, миттельшпиля, эндшпиля.
57		Борьба за центр. Безопасность короля.	Создание условий для видения красоты шахматной партии, преимущества позиции и материала.
58		Миттельшпиль – середина игры.	Создание условий для нахождения правильного ответа на диаграмме.
59		Тактика игры. Основные тактические приемы: связка, полусвязка, двойной шах и др.	Обогащение и активизация словарного запаса воспитанников.
60		Определение стратегии.	
61		Простейшие принципы разыгрывания середины партии: развитие фигур, мобилизация сил, определение ближайшей и последующей задач.	
62		Эндшпиль – конец игры.	
63		Роль короля в эндшпиле.	
64	Шахматный турнир	Шахматная партия между игроками.	Поддержка стремления узнавать новое о шахматах.
65		Шахматная нотация.	Развитие семейной традиции – играть в «шахматы».
66		Самые знаменитые задачи.	Формирование чувства гордости за русских чемпионов мира и русских шахматистов.
67		Знаменитые гроссмейстеры.	
68		Интересные этюды.	Способствование доведению начатой партии до конца.
69		Шахматный турнир.	
70		Продолжение	

		шахматного турнира «Золотая ладья».	
71		Итоговая викторина	
72		Шахматно- музыкальное развлечение, награждение	

1.4. Планируемые результаты

На этапе завершения дошкольного образования планируемые результаты сформулированы в виде социально-нормативных возрастных характеристик возможных достижений ребенка-дошкольника.

1.4.1. Предметные

- ребенок проявляет интерес к игре шахматы;
- понимает назначение каждой шахматной фигуры, её ход и взятие;
- различает вертикаль, горизонталь, диагональ;
- решает шахматные этюды;
- ребенок умеет сравнивать, устанавливать связи и отношения, выстраивать логические цепочки между ходами в игре, самостоятельно решать элементарные шахматные задачи.

1.4.2. Личностные

- ребенок проявляет устойчивый интерес к игре, соблюдает правила, ориентируется в ситуации;
- ребенок активен, проявляет инициативу в высказывании своих идей и предположений, а также доказательств своей версии, взаимодействует со взрослыми и сверстниками, участвует в совместных играх;
- ребенок самостоятелен и осознает значимость своих действий в достижении результата;
- ребенок владеет культурными способами поведения: внимательно и доброжелательно относится к партнеру по игре, уважает соперника;
- способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам и правилам в разных видах деятельности.

1.4.3. Метапредметные

- ориентируется на шахматной доске, владеет опытом выполнения действий в достижении цели;
- овладевает предпосылками учебной деятельности;
- любознателен и проявляет интерес к шахматам;
- ребенок отражает свои впечатления о шахматах в предпочитаемой деятельности (рассказывает, изображает, воплощает образы в играх, разворачивает сюжет и др.).

Раздел 2

Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации

2.1. Условия реализации программы

2.1.1. Материально-техническое обеспечение

1. Детская мебель, ковер, модули для свободного общения и организации шахматных игр.
2. Шахматы деревянные с доской, пластиковые;
3. Доски виниловые, картонные;
4. Интерактивное оборудование: стол-планшет.
5. Магнитные доски.

2.1.2. Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы

Развивающая предметно-пространственная среда организована на всей территории дошкольной организации, включает внешнее и внутреннее содержание. Среда организована в соответствии с основными направлениями развития детей согласно требованиям Стандарта к условиям реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования и нормам СанПиН.

Центры активности	Оснащение	Использование
Шахматный центр в холле	Стационарные шахматные столы, набор шахматных фигур, информационная папка «Шахматы»	<i>Стационарные шахматные столы, набор шахматных фигур, информационная папка «Шахматы» для совместной игры в шахматы и шашки родителей и детей в свободной деятельности, самостоятельного изучения родителями и детьми шахматных основ, привлечения внимания к игре, моделирования шахматных задач.</i>
Шахматный клуб	Дидактические игры: картотека шахматных игр («Пешки», «Напольная шахматная доска», «Волшебный мешочек», «Диагональ», «Вертикаль», «Горизонталь», «Лабиринт» и др.). Пазлы «Шахматная доска». Фрагменты шахматной	Для реализации различных форм работы с детьми и родителями: образовательные ситуации, занятия, игровая деятельность, познавательная, беседы, консультации, тренинги, мастер-классы, викторины, развлечения. <i>Картотека шахматных игр используется для изучения тем разделов «Шахматная доска» и «Шахматные фигуры» и повторения в остальных разделах программы.</i>

	<p>доски, пиктограммы шахматные.</p> <p>Картотека подвижных игр, картотека загадок о шахматах, картотека физкультминуток.</p> <p>Шахматное лото.</p> <p>Серия демонстрационного материала: схемы «Шахматные фигуры» (ладья, конь, слон, ферзь, король, пешка), Схемы шахматных понятий (шах, пат, мат).</p> <p>Магнитные латинские буквы и арабские цифры магнетики-кораблики.</p> <p>Деревянные и пластиковые шахматные фигуры,</p> <p>Картонные и виниловые шахматные доски.</p> <p>Ламинированные эмблемы с изображением шахматных фигур.</p> <p>Шахматные картонные короны.</p> <p>Серия книг: детские книги о шахматах, о шахматных чемпионах, методике преподавания (Сухин, Костров, Калиниченко, Трофимова и др.)</p> <p>Банк мультимедийных презентаций: презентации о происхождении шахмат, о дебюте, о миттельшпиле, об</p>	<p><i>Пазлы</i> используются для игровой деятельности.</p> <p><i>Фрагменты шахматной доски</i> используются для ознакомления с шахматной доской, ориентировки на ней, решения элементарных шахматных задач.</p> <p><i>Картотека подвижных игр</i> для двигательной активности детей.</p> <p><i>картотека загадок о шахматах</i> творческой активности, развития воображения, фантазии, возможности самовыражения детей.</p> <p><i>картотека физкультминуток</i> для двигательной активности детей, их эмоционального благополучия.</p> <p><i>Шахматное лото</i> для ориентирования на шахматной доске.</p> <p><i>Демонстрационный материал:</i> Схемы используются для наглядности на занятиях в различных разделах программы в зависимости от темы и необходимости показа для изучения или напоминания.</p> <p><i>Магнитные латинские буквы и арабские цифры</i> используются для освоения элементов шахматной доски.</p> <p><i>Магнетики-кораблики</i> используются для игровой деятельности на доске.</p> <p><i>Деревянные и пластиковые шахматные фигуры, картонные и виниловые шахматные доски</i> используются для изучения тактических приемов, решения этюдов, игровой деятельности с партнерами.</p> <p><i>Ламинированные эмблемы с изображением шахматных фигур</i> для общения команды и совместной деятельности на викторине, празднике,</p>
--	--	--

	<p>эндшпиле, о развивающей предметно-пространственной среде, и др.</p>	<p>развлечении. <i>Шахматные картонные короны</i> для превращения в шахматные фигуры в совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей, возможности уединения. <i>Серия книг</i> используется для чтения шахматных сказок и выполнения заданий (решение шахматных задач – этюдов, обсуждения тактических приемов). <i>Презентации</i> используются для демонстрации шахматных правил, основ шахматной культуры, для проведения викторин и родительских собраний, а также мастер-классов для родителей и детей.</p>
<p>Шахматные уголки в группах</p>	<p>Шахматные картонные доски, наборы шахматных фигур, компьютерная программа «Динозавры учат шахматам», папка «Шахматы», Шахматные картонные короны, Напольная трансформируемая передвижная шахматная доска.</p>	<p><i>Шахматные картонные доски, наборы шахматных фигур</i> для игры в совместной с детьми и взрослыми и свободной деятельности. <i>Компьютерная программа «Динозавры учат шахматам»</i> для поддержания интереса к игре, для закрепления пройденного, игровых и познавательных действий. <i>Папка «Шахматы»</i> для развития умения играть в шахматы детей и родителей. <i>Шахматные картонные короны</i> для превращения в шахматные фигуры в совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей, возможности уединения. <i>Напольная трансформируемая передвижная шахматная доска</i> для использования в совместной, индивидуальной двигательной активности детей и взрослых в группе и на улице.</p>

Уличные модули «Шахматы»	Напольная трансформируемая передвижная шахматная доска, набор кеглей – солдат (пешек), шахматных фигур, шахматные короны.	<i>Напольная трансформируемая передвижная шахматная доска, набор кеглей – солдат (пешек), шахматных фигур, шахматные короны для использования в совместной образовательной игровой деятельности на улице, на территории детского сада и вне (на фестивалях и праздниках).</i>
Виртуальные шахматы	Интерактивная доска, ноутбуки, dvd-диски с шахматными задачами, компьютерные программы («Динозавры учат шахматам» и др.), настенная шахматная доска, набор магнитных шахматных фигур.	<i>Интерактивная доска и проектор для просмотра презентаций и видеороликов. Ноутбуки и компьютерные программы для изучения и закрепления детьми ходов шахматных фигур, успешного освоения программы, решения шахматных задач, понимания тактических приемов и их использования для построения собственной комбинации игры. Настенная шахматная доска, набор магнитных шахматных фигур для демонстрации ходов шахматных фигур и решения шахматных задач.</i>

2.1.3. Информационное обеспечение

- Интерактивное приложение «Динозавры учат шахматам».
- Медиатека презентаций «Шахматы».

2.1.4. Кадровое обеспечение

Необходимым условием качественной реализации Программы является наличие высоко квалифицированных кадров, обладающих основными компетенциями, необходимыми для создания условия развития детей.

Программой приводится примерный портрет педагога, соответствующего Профессиональному стандарту педагога дошкольного образования.¹

Образование и квалификация:

- Наличие высшего или среднего профессионального образования по направлению обучения «Образование и педагогические науки» (профильное педагогическое образование).
- Наличие высшего или среднего профессионального образования по любому направлению подготовки и обучение в учреждении дополнительного профессионального образования по данному профилю.

Педагог владеет следующими компетенциями:

¹ Профессиональный стандарт педагога. Утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ №544н от 08.10. 2013 г.

- основы законодательства о правах ребенка, законы в сфере образования и ФГОС дошкольного образования;
- методики дошкольного/начального образования по модулю «Обучение грамоте», основные принципы деятельностного подхода, виды и приемы современных педагогических технологий;
- специфика дошкольного образования и особенностей организации работы с детьми дошкольного возраста;
- основные психологические подходы: культурно-исторический, деятельностный и личностный; основы дошкольной педагогики, включая классические системы дошкольного воспитания;
- общие закономерности развития ребенка в дошкольном возрасте;
- особенности становления и развития детских деятельностей в дошкольном возрасте;
- основы теории познавательного и личностного развития детей дошкольного возраста;
- современные тенденции развития дошкольного образования.

2.2. Формы аттестации

Программа предусматривает оценку индивидуального развития ребенка, используемую как профессиональный инструмент педагога с целью получения обратной связи от собственных педагогических действий и планирования дальнейшей индивидуальной работы с детьми по программе, что соответствует ФГОС ДО.

Оценка образовательных результатов обучающихся по Программе носит вариативный характер. Инструменты оценки достижений ребенка отражают рост их познавательных интересов, а также диагностируют мотивацию достижений личности. В ходе аттестации определяются уровни теоретических знаний, практических умений и личностных достижений.

Основной формой фиксации результатов освоения программы является «Карта достижений», где фиксируются основные показатели развития в соответствии с ожидаемыми результатами, прописанными в образовательной программе.

Программа включает следующие формы и методы аттестации обучающихся.

Формы аттестации	Методы аттестации
<ul style="list-style-type: none"> • Педагогическая диагностика. • Игровое упражнение. • Интерактивная игра. • Графический тест. • Викторина. • Квест-игра. • Конкурс, соревнования. • Презентация. • Праздник, развлечение. • Детский спектакль, инсценировка. 	<ul style="list-style-type: none"> • Педагогическое наблюдение. • Диагностические игры. • Контрольное тестирование. • Контрольное упражнение. • Анализ полученных результатов. • Диагностические тесты.

- Выставки детских работ.

2.3. Оценочные материалы

Виды и формы контроля	Какие, знания, умения и навыки контролируются
Текущий контроль	Умение сравнивать ценность шахматных фигур, анализировать ходы, воспринимать устную информацию, самостоятельно выполнять практическую часть
Тематический контроль	Знание теоретической и практической части программы, умение соблюдать правила игры, самостоятельно контролируя самого себя и партнёра
Итоговый контроль: мероприятия	Умение концентрироваться на игре, показывать творческий потенциал, применять свои знания в конкурсах, викторинах, на турнирах

Литература

Для педагога:

1. Владимиров Я.Г. и др. Гроссмейстер шахматной композиции / Я.Г. Владимиров, Р.М. Кофман, Е.И. Умнов; Под ред. В.И. Чепижного - М.: Физкультура и спорт, 1980. – 304 с., портр., факс., 2 ил.
2. Калиниченко Н.М. Шахматная игра: Шаг за шагом / Н.М. Калиниченко. - М.: "Издательство ФАИР", 2009. - 384 с.: ил. - (Спорт).
3. Князева В. Уроки шахмат. - Ташкент: Укитувчи, 1992.
4. Пак В.Н. Будущие шахматные короли / Владимир Пак. - М.: АСТ; Донецк: Сталкер, 2005. - 303, ил. - (Шахматная реальность).
5. Сухин И.Г. Избранные викторины из книги "Литературные викторины, тесты и сказки-загадки для дошкольников и младших школьников". - М.: Новая школа, 1998. - 176 с.
6. Фишер Б., Маргулис С., Мозенфельдер Д. Уроки шахматного гения / Б. Фишер, С. Маргулис, Д. Мозенфельдер; пер. с англ. С.И. Ананин - 2-е изд. - Минск: "Попурри", 2009. - 352 с.: ил.

Для обучающихся:

1. Ноттингем Т. Шахматы для детей. Шахматы для будущих чемпионов: пер.с англ./Тед Ноттингем, Боб Уэйд, Эл Лоуренс. – М.: Астрель, АСТ, 2010. – 124 с.
2. Полный курс шахмат для начинающих. - Минск: Харвест, 2007.- 240 с.: ил.
3. Притчард Д. Шахматы. Учебник для начинающих/ Дэвид Притчард, пер. с англ. А.Н. Елькова. – М.: Астрель, АСТ: Владимир:ВКТ, 2009. – 128 с.
4. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких: книга – сказка для совместного чтения родителей и детей / И.Г. Сухин.- М.: Астрель, АСТ, 2007. – 279 с.
5. Сухин И.Г. Шахматы для детей от 0 до 14 лет, родителей и педагогов. Чёрно-белая магия ущелья великанов (шахматная сказка). Книга - вырубалочка по внеклассному чтению: Выпуск 2. - М.: Новая школа, 1994, с.10-15.
6. Хенкин В.Л. Шахматы для начинающих / Виктор Хенкин. - М.: Астрель: АСТ, 2008. - 219 с.

Перечень нормативных и нормативно-методических документов

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденным 07.12.2018.
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (далее – Концепция).
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ;
10. Устав МДОУ детский сад комбинированного вида №7

Перечень дидактических игр и заданий направлены на развитие логики и интеллекта

1. Горизонталь. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
2. Вертикаль. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. Диагональ. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.
4. Волшебный мешочек. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
5. Угадай-ка. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
6. 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».
7. Угадай. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
8. Что общего? Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
9. Большая и маленькая. На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
10. Мешочек. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
11. Да и нет. Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
12. 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.
13. 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.
14. 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).
15. Лабиринт. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.
16. Перехитри часовых. Белая фигура должна достичь определенной

- клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- 17.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.
 - 18.Кратчайший путь. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
 - 19.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.
 - 20.Защита контрольного поля. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
 - 21.Атака неприятельской фигуры. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
 - 22.Двойной удар. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
 - 23.Взятие. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
 - 24.Защита. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
 - 25.Выиграй фигуру. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
 - 26.Ограничение подвижности. Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.