**Программа дополнительного образования**

**«В стране шахматных чудес»**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**срок реализации - 1 год**

**МБДОУ № 48 «Веснянка»**

Автор и составитель

программы:

Арсланова Э.И.

г. Альметьевск,

2020 г.

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Пояснительная записка …………………………………………………………. | с. 3 |
| 2. Учебно-тематический план …………………………………………………….. | с. 6 |
| 3. Содержание дополнительной образовательной программы «В стране шахматных чудес»……………………………………..........………………........... |  |
| с. 7 |
| 4. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы ««В стране шахматных чудес …………………………………………………….. |  |
| с. 17 |
| 5. Список использованной литературы ………………………………………….. | с. 20 |
|  |

**Пояснительная записка**

Шахматы - магическая игра. Их чары испытали на себе почти все великие люди всех времен и народов - от царей и полководцев до писателей и музыкантов. Люди играют в шахматы уже почти полторы тысячи лет, а исчерпать все возможности древней игры, постичь все тайны шахматного королевства до сих пор никому не удалось. Даже современные ЭВМ в миллионы раз превосходящие по быстродействию человеческий мозг, не могут сосчитать, сколько вариантов возникает в ходе одной шахматной партии. Кроме этого, шахматы необычайно эмоциональны, они дарят своим приверженцам сильные переживания и яркие образы, помогают приобщиться к многовековой человеческой культуре. Из всех видов игр, придуманных человечеством, это единственная игра, которая близка и к спорту, и к науке, и к искусству. Творческая деятельность, яркое эстетическое переживание, некая спортивная борьба, логика научного исследования и большое воспитательное действие присущи шахматам. Видимо, поэтому они сумели выделиться из множества других интеллектуальных игр и, пройдя сквозь эпохи, не только сохранили, но и приумножили интерес к себе со стороны общества.

Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Увлекшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник - выдержанней, зазнайка - самокритичнее. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы - замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских и добрососедских отношений. Не случайно девизом Всемирной шахматной федерации являются слова «Все мы одна семья».

Шахматы дают детям возможность более целостно взглянуть на окружающий мир. Основная задача - вызвать у детей интерес к игре, заразить их «шахматной лихорадкой». В наше время шахматы стали прочно входить и в образовательный процесс. Во многих школах нашей страны и за рубежом, на протяжении многих лет, ведутся шахматные уроки.

Занятия шахматами в детском саду помогут детям лучше усвоить учебные предметы в школе. Например, с такими понятиями как «центр», «горизонталь», «вертикаль», «диагональ» и другими дети познакомятся в детском саду раньше, чем на уроках математики или геометрии в школе. Шахматная партия требует умения рассчитывать многочисленные варианты, а этот навык поможет детям в школе решать математические задачи любой сложности.

Программа для старших дошкольников «В стране шахматных чудес» реализует обще интеллектуальное направление игровой деятельности.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в дошкольном детстве происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается формирующая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению психики старших дошкольников и наиболее полному раскрытию способностей детей. Введение кружка позволяет реализовать многие позитивные идеи — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в ДОУ положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как память, восприятие, внимание, воображение, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Игра в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально доступен детям-дошкольникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая дея­тельность на занятиях, использование мнемотехнических приёмов для развития памяти, приёмы обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

**Новизна.** Предложенная программа составлена на основе дошкольного шахматного учебника авторов Костенюк А.К., Костенюк Н.П. «Как научить шахматам», который опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок. В их числе:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;

- применение нестандартных дидактических заданий и игр;

- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;

- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;

- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;

- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;

- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину "мат".

**Цели программы:**

**-** расширить представление детей об окружающем мире;

**-** приобщить их к общечеловеческим и культурным ценностям,   
искусству и спорту, используя богатые игровые ресурсы шахмат;

**-** стимулировать социально-личностное развитие ребенка и его творческие способности.

**Задачи программы:**  
- вызвать у детей интерес к шахматам;  
- обучить детей основным приемам игры в шахматы;  
- развивать образное, логическое и ассоциативное мышление;   
- обеспечивать эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие;  
- расширять кругозор ребенка;  
- формировать познавательную активность;  
- развивать способность к самооценке и самоконтролю;  
- учить планировать свою игру и работу.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой ориентированной на обучение детей старшего дошкольного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30 минут. Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность)

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

Программой предусматривается 32 шахматных занятия. На каждом 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. Программа разработана для детей старших групп детского сада.

**Этапы реализации программы.** Освоение содержания программы дополнительного образования разделено на три этапа:

1 этап – этап констатации. Цели первого этапа: выявление устойчивости интереса ребенка к избранной деятельности, отслеживание знаний, умений и навыков;

2 этап – этап формирования. Цель: непосредственное овладение содержанием программы.

3 этап – этап подведения результатов и их интерпретация. Цель: выявление эффективности дополнительного образования.

К концу курса дети ***должны знать*:** шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, верти­каль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода каждой фигуры.

К концу курса дети ***должны уметь*:**

- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с дру­гими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;

- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

- рокировать;

- уметь делать «вилку»;

- объявлять шах и ставить мат;

- решать элементарные задачи на мат различными фигурами.

**2. Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы реализации программы | № занятий | Кол-во часов |
| 1 этап – этап знакомства и констатации | Занятие 1 «Будем знакомиться»  Рассматривание рабочей тетради | 30 мин. |
| **Итого:** | | **30 мин.** |
| 2 этап – этап формирования. | Занятие 2 | 30 мин. |
| Занятие 3 | 30 мин. |
| Занятие 4 | 30 мин. |
| Занятие 5 | 30 мин. |
| Занятие 6 | 30 мин. |
| Занятие 7 | 30 мин. |
| Занятие 8 | 30 мин. |
| Занятие 9 | 30 мин. |
| Занятие 10 | 30 мин. |
| Занятие 11 | 30 мин. |
| Занятие 12 | 30 мин. |
| Занятие 13 | 30 мин. |
| Занятие 14 | 30 мин. |
| Занятие 15 | 30 мин. |
| Занятие 16 | 30 мин. |
| Занятие 17 | 30 мин. |
| Занятие 18 | 30 мин. |
| Занятие 19 | 30 мин. |
| Занятие 20 | 30 мин. |
| Занятие 21 | 30 мин. |
| Занятие 22 | 30 мин. |
| Занятие 23 | 30 мин. |
| Занятие 24 | 30 мин. |
| Занятие 25 | 30 мин. |
| Занятие 26 | 30 мин. |
| Занятие 27 | 30 мин. |
| Занятие 28 | 30 мин. |
| Занятие 29 | 30 мин. |
| Занятие 30 | 30 мин |
| Занятие 31 | 30 мин |
| **Итого:** | | **15 ч.** |
| 3 этап – этап подведения результатов и их интерпретация | Занятие 32 «Что узнали, то расскажем. Что умеем, то покажем». Проведение шахматного турнира | 30 мин. |
| **Итого:** | | 30 мин. |
| **Итого:** | | **16 ч.** |

**3.Содержание дополнительной образовательной программы**

**Примечание:** на каждом занятии предусматривается проведение физ. минуток, самостоятельная работа детей, партнерское общение педагога с детьми.

**Тема 1: В стране шахматного королевства (30 мин.)**

Цель: познакомить детей с понятием «Шахматная игра»

Задачи:

- вызвать интерес детей к занятиям в кружке;

- рассказать детям о рабочей тетради;

- способствовать развитию интереса к игре в шахматы

Знакомство с историей возникновения шахматной игры. Чтение сказки. Беседа с детьми о содержании сказки. Рассказ о необходимости рабочей тетради. Предложить детям показать самую понравившуюся (запомнившуюся) шахматную фигуру. Рассматривание шахматных фигур. Показ героев из мультфильмов, играющих шахматы

Упражнение – «Объясни название кружка». Итог занятия.

**Тема 2,3: Волшебная доска (2 занятия по 30 мин.)**

Задачи:

- познакомить с новыми понятиями – «шахматная доска», «белые и черные поля», «центр» шахматной доски, горизонтальная и вертикальная линии;

- учить правильно располагать доску между партнерами;

- закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.

Повторение пройденного материала. Предложить детям продолжить путешествие по шахматной стране и знакомство с шахматной доской. Дать детям понятие о том, что в шахматы играют два соперника. Потренироваться в паре в правильном расположении доски между партнерами. Познакомить детей с «дорожками» шахматной доски (горизонталь и вертикаль).

*Игры-задания:*

-показать любую вертикаль на шахматной доске;

-расставить пешки по любой из вертикалей на шахматной доске;

-нарисовать вертикальную линию в тетради

**Тема 4: Волшебная доска (продолжение) - 30 мин.**

Задачи:

- повторить понятие горизонтальных и вертикальных линий;

- познакомить с новым понятием «диагональ»;

- начать знакомство с «шахматным» алфавитом;

- закрепить полученные знания с помощью игр-заданий;

- научить понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно. Закрепить с детьми понятия: шахматная доска, фигуры, горизонтали, вертикали, диагонали, центр, край, угол.

*Шахматная нотация: адреса фигур.*

*Игры:* «Прогуляйся по улице» (а, в, *с* ...), «Поднимитесь на лифте» (до   
нужной цифры), «Ракеты на старте» (пролететь по черным диагоналям, по   
белым, по самым длинным, по диагоналям из пяти белых клеток, четырех   
черных и т.д.)

**Тема 5: Шахматные фигуры (30 мин.)**

Задачи:

- повторить пройденный материл;

- рассказать детям о шахматных фигурах;

- запомнить названия шахматных фигур;

- научить определять ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных;

- закрепить полученные знания с помощью дидактических игр.

«Адреса» фигур, продолжение знакомства с фигурами

*Игры:* «Почтальоны: разные фигуры разносят «письма» по адресам», где буква - название улицы, а цифра - «номер дома». «Путешествие» (разные фигуры путешествуют по доске, стараясь как можно скорее попасть на названное преподавателем шахматное поле: страну). «Чудесный мешок», «Белые и черные», «Снежный ком», «Какой фигуры не стало»

*Дома:* повторение названий: горизонталь, вертикаль, диагональ. Написание букв.

**Тема 6: Начальное положение (30 мин.)**

Задачи:

- познакомить детей с новыми понятиями: «начальное положение или начальная позиция», «партия»;

- запомнить правило «ферзь» любит свой цвет»;

- закрепить новый материал посредством дидактических игр-заданий.

*Игра:* «Путаница» (расставить начальную позицию на шахматной доске с неточным расположением шахматных фигур). «Что пропало?», «Чудесный мешочек».

Проведение блиц-опроса по пройденной теме

*Дома:* обозначить в блокноте все поля буквами и цифрами.

**Тема 7: Шахматная фигура Ладья (30 мин.)**

Задачи:

- познакомить детей с шахматной фигурой «ладья»;

- новым понятием «ход фигуры»

Ладья. Ходы: взятие, сила.

*Игра:* «Огонь» (Отметить фишками, сколько полей «обстреляет» ладья   
с середины поля, с угла и края)

*Игра:* «Соберем урожай» (Расставить на доске пешки-овощи и   
постараться их «собрать» ладьей, стараясь затратить не   
более двух ходов на каждую пешку. Можно провести на разных досках с элементом соревнования), «Кто быстрее?»

*Дома:* нарисовать или слепить шахматную фигуру «ладья»

**Тема 8: Шахматная фигура Слон (30 мин.)**

Цель: Познакомить детей с шахматной фигурой «слон».

Задачи:

- запомнить место слона в начальном положении;

- познакомить с понятиями «белопольные и чернопольные» слоны

Ход слона. Взятие слоном.

*Дидактические игры-задания:*

1. «Цепочка» - белый слон должен побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.

2. «Самая короткая дорожка» - белый слон должен добраться до «пункта назначения»

3. «Лабиринт» - белый слон должен добраться до пункта назначения не становясь на «запрещенные» поля и не перепрыгивая через них.

**Тема 9: Ладья против слона - игровая практика (30 мин.)**

Цель: закрепить полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске.

Задачи:

- упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на шахматной доске,

- научить детей предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбрать методы защиты или нападения.

*Игры-задания:* «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар» «Взятие», «Защита», «Разыгрывание позиции».

*Дома:* попытаться белопольным слоном уничтожить пешку, стоящую на черном поле и наоборот. Расставить на поля одного цвета слона и ладью (любые поля). Определить, сколькими способами может ладья побить слона и наоборот.

**Тема 10: Шахматная фигура Ферзь (30 мин.)**

Цель: Познакомить детей с шахматной фигурой «ферзь».

Задачи:

- запомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь;

- познакомить с правилами взятия ферзем;

- закрепить полученные знания посредством дидактических игр.

*Дидактические игры-задания:*

1. «Цепочка» - белый ферзь должен побить все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.

2. «Самая короткая дорожка» - белый ферзь должен добраться до цели самым коротким путем.

3. Двойной удар - одним ходом напасть ферзем на две вражеские фигуры.

**Тема 11: Ферзь против ладьи и слона – игровая практика (30 мин.)**

*Дидактические задания*: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

**Тема 12: Шахматная фигура Конь (30 мин.)**

Конь. Ходы, взятие, сила, удары. Нарисовать в блокноте букву «Г» в восьми положениях. Показать, как скачет конь по шахматной доске. Игра «Огонь» (выложить фишками все поля, которые обстреливает конь, определить силу, напомнив, что он еще может перепрыгивать через фигуры).

*Игра* «Гости». (Путешествие конями из угла в угол - сосчитать углы). Можно с элементом соревнования на двух досках. Игра «Гости» (путешествие конями в1 на д8 и с а2 на п7).

*Дома:* нарисовать букву Г в разных положениях. Определить силу коня в углу и с краю доски. Поиграть в «Гости».

**Тема 13: Шахматная фигура Пешка (30 мин.)**

Цель: познакомить детей с «пешкой»

Пешка. Ходы, взятия, правило превращения, сила (без правила взятия на проходе).

*Дидактические игры-задания:*

1. «Атака неприятельской фигуры» - напасть на фигуру противника.
2. «Двойной удар» - напасть одновременно на две фигуры.
3. «Защити свою фигуру» - какой ход нужно сделать, чтобы защитить свои фигуры?

*Игра* «Огонь» (определить, сколько полей обстреливает пешка), «Соберем урожай» (побить пешкой как можно больше фигур и провести на последнюю горизонталь), «Война пешею» (играют одни пешки, действуя по шахматным правилам, выигрывает тот, кто проведет больше пешек или съест больше пешек противника).

*Дома:* игра «Соберем урожай» (разные варианты), "Война пешею”.   
  
 **Тема 14: Шахматная фигура Король (30 мин.)**

Цель: познакомить детей с шахматной фигурой «король».

Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие. Понятие «контролируемое» поле.

Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

*Дидактические игры-задания:* «Цепочка», «Самая короткая дорожка». "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Игра на уничтожение" (король против короля).

Блиц-опрос по пройденной теме.

**Тема 15: Шах (30 мин.)**

Цель: Познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха.

Примеры и способы защиты от шаха.

Задачи:

- научить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет;

- закреплять новые знания посредством индивидуальных игр-заданий;

- учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать.

Индивидуальные *игры-задания* для закрепления нового материала.

**Тема 16: Шах и мат (30 мин.)**

Цель: вспомнить значение понятия «шах». Познакомить с новым понятием «мат».

Поставить короля на шахматное поле. Предложить обстрелять короля   
фигурой противника. Объяснить, что такой «обстрел» называется   
нападение, а нападение называется «шах».

Повторить три варианта защиты от шаха:

- Побить фигуру противника другой фигурой или королем;

- Поставить защиту (закрываться какой-либо фигурой);

- Уйти из-под шаха на другое поле.

Продемонстрировать несколько вариантов матов (можно линейных, с  
помощью пешек, ферзя и др.). Предложить спасти короля от этого «шаха».   
Сделать вывод, что «мат» - это шах, то которого нет защиты и конец шахматной игры. «Шаху - мат» - королю пришел конец (в переводе с индийского). Шах обозначается знаком «+», мат – «x».

*Игра* «Поставь защиту». Поупражнять детей в умении правильно   
защищать короля - закрыть со стороны нападения. Обратить внимание, что от коня защиты нет.

*Дома:* игра «Кто объявит больше шахов королю?» (варианты шахов разными фигурами).

**Тема 17: Мат в один ход (30 мин)**

Цель: познакомить с новым понятием – «мат в один ход».

Задачи:

- научить определять среди остальных фигур в шахматной позиции ту, которая объявляет (ставит) мат в один ход неприятельскому королю;

- закрепить полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий.

Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).

*Дидактическое задание* "Мат в один ход".

**Тема 18: Детский мат. Мат Легаля (30 мин.)**

Выполнить правила дебюта (занять центр, развить легкие фигуры, сделать рокировку, дополнить эти правила: лучше не выводить ферзя в начале партии, не ходить несколько раз одной и той же фигурой, не заниматься охотой на пешек). Показать варианты нападения на поле f7-f2 (мат на втором, четвертом, седьмом ходах) и защиту от него. Показать мат Легаля (конем).

*Игра:* в парах с целью поставить мат в начале партии.

*Дома:* потренироваться в постановке мата в дебюте, в умении поставить защиту.

*Дома:* потренироваться развивать фигуры.

**Тема 19: Мат и пат (30 мин.)**

Цель: познакомить детей с новым понятием – «ничья» и «пат».

Задачи:

- научить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет;

- закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий;

- учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно ее решать.

Решение задач в один ход на мат и пат. Показать детям 2 позиции в конце игры. Предложить их оценить, определить, где мат, рассказать, что во 2 позиции получилась ничья, которая называется пат. Показать несколько позиций и рассказать, как получился пат. Определить, кому выгоден пат, а кому - нет. Сказать детям об осторожности в конце игры, чтобы «не загнать» короля противника под пат.

*Игры в парах.* Эндшпиль (поставить мат за один - три хода).

*Дома:*

- решение задач на пат и мат (отгадать, что королю: мат или пат);

- предложить детям придумать несколько вариантов, когда королю - пат;

- дать детям возможность поохотиться за вашим «голым» королем, ферзем и ладьями, стараясь поставить мат.

**Тема 20, 21: Рокировка (30 мин.)**

Цель: познакомить детей с новым понятием «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Познакомить с правилами рокировки.

Рокировка. Закрепление понятий «шах» и «мат». Рассказать, что король самая главная фигура и его надо защищать, для него придумали специальный ход, который называется рокировка. В этом ходе принимают участие две фигуры: король и ладья. Поставить на начальные позиции короля и две ладьи.

Показать, как делать рокировку в длинную и короткую сторону (король делает два шага по направлению к ладье, вставая на поле того же цвета, а ладья через

него перепрыгивает и становится рядом).

Потренировать в выполнении рокировки без других фигур.

Правила, когда рокировку делать нельзя:

1. Если король уже ходил.

2. Если ладья уже ходила.

3. Если между королем и ладьей есть другие фигуры.

4. Если королю шах.

5. Если после рокировки попадает под шах.

6. Если во время перемещения король переходит через поле «обстрелянное» другой фигурой» (битое поле).

Показать все варианты.

Дидактические *игры*-задания на закрепление понятия «рокировка».

*Дома:* повторить, все случаи, когда нельзя делать рокировку.   
Предложить детям придумать несколько вариантов, когда рокировку делать можно, а когда нельзя.

**Тема 22: Шахматная партия. Ценность фигур. (30 мин.)**

Начало шахматной партии (дебют). Развитие фигур (8 - 10 ходов). Показать несколько вариантов начала партий. Игры в парах. Цель - развитие фигур (8-

10 ходов). Оценка с позиции трех главных правил дебюта (занять центр, развить все легкие фигуры, сделать рокировку).

«Ценность фигур» (выгодный или невыгодный размен фигур или пешек). Относительная ценность фигур. Размен. Рассказать детям о приблизительной стоимости фигур, приняв за единицу измерения одну пешку (пешка - одна единица, конь и слон три единицы, причем слон в конце партии сильнее коня, а конь сильнее в начале, ладья (тяжелая фигура) - пять единиц, ферзь (тяжелая фигура) - девять единиц, король бесценен). Решение примеров на нахождение эквивалента в боевых единицах другими фигурами (С-ЗП, Л=С+2П=5П, Ф=2С+К=9П=Л+С+П и др.).

Шахматные задачи на определение выгоды размена.

Игра: «Кто внимательнее?». Показать несколько «ловушек», в которые можно попасть, если соблазниться «приманкой» противника.

Дома: сравнить силу 2 коней и 2 слонов в конце игры. Игра на «объедение» (за 10 - 15 ходов съесть большее количество фигур). Потренироваться в развитии фигур.

**Тема 23: Понятие «Вилка» (30 мин.)**

Вилка и связка. Двойной шах. Спросить, знают ли дети, что такое «ловушка»? Рассказать о том, что в шахматной игре тоже можно поставить противнику ловушки, но можно и самим в них угодить, если не знать некоторые тактические приемы, используемые в шахматной игре. Сказать, что такое вилка, сколько, сколько у нее может быть концов. Показать вилки, которые могут подстроить пешки, слоны, ладья, ферзь, король. Рассказать о «коварстве» коня. Показать, как конь может подстроить вилку - шах с потерей ладьи.

Рассказать, как можно связать «в игре фигуры противника» и показать разные варианты связок.

Показать, как получается двойной шах. Обратить внимание, что защититься от него с помощью других фигур нельзя, король спасается сам.

*Игровые* упражнения «Сделай вилку с двумя, тремя, четырьмя зубьями», «Свяжи фигуру», «Поставь двойной шах».

*Дома:* закрепить понятие «вилка», «связка», «двойной шах».

**Тема 24: Мат двумя ладьями (30 мин.)**

Мат двумя ладьями (линейный мат, варианты). Повторение шахматной нотации. Сказать детям, что сегодня королю придется побегать, т.к. мы будем   
учиться делать мат двумя ладьями, который называется линейным, т.к.   
получается на одинаковых линиях доски - горизонталях или вертикалях.   
Поставить короля на одну из центральных клеток доски (d4, d5, е4, е5). Предложить определить (посчитать клетки) к какой крайней вертикали   
или горизонтали король находится ближе всего. Показать, как поставить   
мат, отрезая королю путь одной ладьей, а другой - нападая (по горизонтали   
и по вертикали). Напомнить, что бы ладьи не подходили близко к королю,   
что бы он их не съел. Упражнения в постановке мата двумя ладьями (со всей группой, аргументируя предложения хода).

Тренировка в парах (дети по очереди играют королем и ладьями, педагог наблюдает, как дети научились ставить линейный мат).

*Дома:* поупражняться в постановке линейного мата.

**Тема 25: Мат ферзем. (30 мин.)**

Мат ферзем. Повторение понятия «пат». Сказать детям, что сегодня королем опять придется побегать, т.к. мы будем учиться ставить мат с помощью ферзя. Помнить, что такой мат получается в углу или на крайней вертикали или горизонтали, и что ферзь должен оттеснять короля, отставая от него на «ход коня». При этом в углу немного отступит, чтобы не получился «пат», пока свой король идет на помощь ферзю. Показать варианты постановки мата ферзем и как может получиться пат.

*Игра* детей в парах на постановку мата ферзем (разные варианты). Педагог следит, как дети усвоили материал занятия, и помогает затрудняющимся детям. За постановку мата дети получают одно очко, за пат – о. Подсчитать очки и похвалить победителя.

*Дома:* поупражняться в постановке мата ферзем. Повторить постановку линейного мата.

**Тема 26: Мат ладьей (30 мин.)**

Понятие «оппозиция». Сказать детям, что сегодня обоим королям придется побегать, т.к. мы сегодня познакомимся с понятием «оппозиция». Объяснить, что оппозиция это такое положение королей, когда они стоят друг против друга по вертикали или диагонали, при этом они стоят на клетках одного цвета. Если короли стоят через одну клетку, то оппозиция называется ближней. С помощью оппозиции короли борются друг с другом.

Упражнение в постановки королей в оппозицию по горизонтали, вертикали, диагонали. Показать, как, используя знания оппозиции поставить

Мат ладьей с помощью короля: заставлять короля противника вставать в ближнюю оппозицию и в это время делать шах ладьей,своим королем стараться вставать на ход коня, подгонять короля к краю доски.

Упражнение в парах в постановке мата ладьей и королем. Проверить усвоение материала.

*Дома:* повторить понятие «оппозиция», поупражняться в постановке   
мата ладьей и королем.

**Тема 27: Мат двумя слонами (30 мин.)**

Сказать, что сегодня воевать с королем противника будут слоны и сам король, т.е. мы будем учиться ставить мат двумя слонами. Объяснить, что, чтобы поставить мат двумя слонами нужно оттеснить одного короля в угол. Мат двумя слонами похож на линейный мат ладьями, только слоны будут вести двойной огонь по диагонали, а король будет им помогать. Показать конечную позицию с матом, сказать, что король, помогающий слонам, должен обязательно встать от угловой клетки на ход коня, иначе мат не получится. Расставить на доске позицию и показать, как ставить мат двумя слонами. Напомнить об осторожности, т.к. можно вместо мата поставить пат. Показать, как это может случиться.

Тренировка в парах: поставить мат двумя слонами из разных напольных позиций (игры). За каждый мат - 1 очко, а пат - О, помощь преподавателя 1/2 очка.

*Дома:* поупражняться в постановке мата двумя слонами. Поиграть в «войну» слонов против пешек (цель - уничтожить всех пешек противника).

**Тема 28: Взятие на проходе (30 мин.)**

Правило взятие на проходе.

Сказать детям, что у нас сегодня будет соревнование на «объедение» (цель: съесть большее количество фигур за 10 - 15 ходов). Перед началом соревнования познакомить с правилом взятия на проходе (показать несколько вариантов).

Турнир на «объедение» (за каждую съеденную фигуру - 1 очко + очки   
за стоимость каждой фигуры (пешка - 1, конь и слон - 3, ладья -5, ферзь - 9)) за 10-15 ходов. Определить победителя, наградить шахматным конем (силуэт из картона).

*Дома:* повторить правило взятия на проходе, посоревноваться с   
родителями

**Тема 29: Пешки против королей (30 мин.)**

Правило квадрата. Расставить 2 позиции: король с пешкой против короля. Сказать, что когда в эндшпиле (конце игры) получается такая позиция опытные шахматисты доигрывать уже не будут, т.к. смогут подсчитать в уме, дойдет ли пешка до поле превращения или король противника ее догонит (в результате - ничья).

Показать позицию, где пешка побеждает. Познакомить справилом квадрата, если король уже в квадрате или своим первым ходом попадает в   
квадрат пешки, то пешка не пройдет. Упражнения на прохождения квадрата пешек (сторона квадрата - длина пути пешки до поля превращения). Выложить на доске фишками квадрат каждой пешки. Показать позицию, где побеждает король. Попросить рассчитать в уме, кто побеждает, объяснить и проверить в игре.

Показать 2 случая исключения из правила: пешка победит, даже если король находится в квадрате, если:

1. Пешка стоит на начальной позиции (горизонталь 2 или 7), т.к. она может пойти сразу на 2 поля.

2. Если король в погоне за пешкой натыкается на препятствие - свою пешку. Потребуется лишний ход, чтобы обойти препятствие или убрать его (сделать ход этой пешкой) соревнование на расчет вариантов в уме «кто быстрее всех считает».   
За каждый правильный расчет - 1 очко.

*Дома:* научить родителей находить квадрат пешки и пользоваться   
правилом квадрата. Потренироваться, кто быстрее считает варианты.

**Тема 30: Король с пешкой против короля** **(30 мин.)**

Правило «ключевых полей». Сказать, что сегодня король будет сам помогать своей пешке добираться до поля превращения. Не смотря на то, что чужой король уже находится в квадрате пешки, ей может помочь свой король. Для этого нужно знать правило «ключевых полей». «Ближние ключевые поля» (БКП) находятся через ряд по ходу движения пешки. Далее следуют «поля шестой горизонтали» (ПШГ). Вокруг поля превращения пешки находятся «решающие ключевые поля» (РКП), король сам идет в наступление, стараясь занять одно из БКП, а затем одно из ПШГ, затем одно из РКП. В нужный момент, когда король противника встает в оппозицию, пешка помогает своему королю и делает промежуточный ход.

Проиграть со всей подгруппой варианты прохода пешки, потренироваться в расчете вариантов. Показать когда правило не действует   
(для пешек на крайних вертикалях, если чужой король стоит на той же вертикали, что и пешка).

Тренировка в парах:

1. задание: определить БКП, ПШГ и РКП.

2. задание: провести пешки на поле превращения.

3. задание: король противника побеждает и делает ничью.

*Дома:* потренироваться в проведении пешки с помощью короля, а также наоборот – делать ничью.

**Тема 31: Повторение приемов шахматной игры. Знакомство с знаменитыми гроссмейстерами (30 мин.)**

Повторение приемов шахматной игры. На основе наблюдения, проведенного за игрой детей на занятиях, проиграть плохо усвоенные детьми приемы шахматной игры.

Рассказать о знаменитых гроссмейстерах.

Дома: игра в шахматы до мата.

**Тема 32: Шахматный турнир (30 мин.)**

Сказать, что сегодня у нас начинается настоящий шахматный турнир на звание чемпиона детского сада. Нужно быть предельно собранными, и внимательными. Проигравшим не надо сильно расстраиваться, т.к. даже все выдающиеся гроссмейстеры когда-нибудь проигрывали. Из проигрыша нужно извлечь уроки на будущее.

Разбить всю группу на 2 подгруппы, приблизительно равные по силам. Затем выигравшие играют друг с другом, а проигравшие с проигравшими и т. д. за мат получают одно очко, ничью - 1/2 очка, поражение о. Результаты фиксируются в таблице. Затем определяются дети, занявшие 1 место (чемпион детского сада), 2 м, 3 м. Победители награждаются грамотами и призами.   
Если времени не хватит, провести еще на одном занятии шахматный турнир.

**4. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тема** | **Формы, организации занятия** | **Приемы и методы организации воспитательного процесса, дидактический материал, техническое оснащение** |
| Занятие 1 | Занятие-знакомство | Беседа, рассказ, игровые упражнения, динамическая пауза, вопросы, объяснение, просмотр презентации, показ героев из мультфильмов, играющих в шахматы |
| Занятие 2 | Занятие | Беседа, словесные игры, рисование, самостоятельная работа детей, физминутка, объяснения и указания. |
| Занятие 3 | Занятие | Беседа, физминутка, самостоятельная деятельность детей |
| Занятие 4 | Занятие -игра | Беседа, физминутка, д/и «Прогуляйся по улице» (а,в, с…), «Поднимись н на лифте» (до нужной цифры), «Ракеты на старте», самостоятельная деятельность детей |
| Занятие 5 | Занятие-игра | Вводная беседа, вопросы, указания, копирование рисунка, физминутка, д/и «Почтальоны», «Путешествие», «Чудесный мешок», «Белые и черные», «Снежный ком», «Какой фигуры не стало», самостоятельная работа |
| Занятие 6 | Занятие-игра. Блиц-опрос | Вводная беседа, вопросы, указания, физминутка, д/и «Путаница», «Что пропало?», «Чудесный мешочек» |
| Занятие 7 | Игры | Беседа, д/и «Огонь», «Соберем урожай» |
| Занятие 8 | Занятие-игра | Указания, физминутка, игры-задания: «Цепочка», «Самая короткая дорожка», «Лабиринт» |
| Занятие 9 | Занятие-игра | Указания, физминутка, упражнения на развитие мышления, игры-задания: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Разыгрывание позиции» |
| Занятие 10 | Занятие | Действие по образцу, творческие задания, физминутка, игра «Цепочка», «Самая короткая дорожка», «Двойной удар» |
| Занятие 11 | Занятие | Игра в парах, ходы фигур, физминутка, Игры: «Перехитри часовых», «Сними часовых», Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» |
| Занятие 12 | Занятие | Объяснение, указания, использование образца, физминутка, игра «Гости» |
| Занятие 13 | Занятие | Объяснение, указания, вопросы, д/и: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Защити свою фигуру», физминутка, рассказать о роли фигуры в игре |
| Занятие 14 | Занятие-игра | Беседа, указания, решение задач, игра в парах, физминутка, д/и-задания «Цепочка», «Самая короткая дорожка», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле не воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» |
| Занятие 15 | Занятие-игра | Объяснение, тренировка в парах, физминутка, работа по образцу, индивидуальные игры-задания |
| Занятие 16 | Занятие-игра | Задание на выполнение по образцу, игры на анализ и синтез, решение задач на шах и мат, игра в парах «Поставь защиту», физминутка |
| Занятие 17 | Занятие | Упражнение в парах в постановке мата в один ход, физминутка, упражнения на внимательность. Дидактическое задание «Мат в один ход» |
| Занятие 18 | Занятие-игра | Разъяснение, показ, физминутка, игры в парах с целью поставить мат в начале партии |
| Занятие 19 | Занятие-игра | Рассказ, совместное решение задач, физминутка |
| Занятие 20 | Занятие-игра | Задание на выполнение по образцу, объяснение, д/и на закрепление темы |
| Занятие 21 | Занятие-игра | Задание на выполнение по образцу, д/и на закрепление темы, самостоятельная деятельность детей |
| Занятие 22 | Занятие | Задание на закрепление, физминутка, игра «Кто внимательнее?» |
| Занятие 23 | Занятие-игра | Рассказ, объяснение, упражнение в парах «Поставь двойной шах», «Сделай вилку с двумя тремя, четырьмя зубьями», «Свяжи фигуру», «Поставь двойной шах», физминутка. |
| Занятие 24 | Занятие | Задание на освоение правил, тренировка в парах, физминутка |
| Занятие 25 | Занятие | Задание на выполнение по образцу, тренировка в парах: поставить мат ферзем из разных позиций, физминутка |
| Занятие 26 | Занятие-игра | Решить задачу на мат ладьей, физминутка, игра в шахматы до мата |
| Занятие 27 | Занятие | Рассказ, физминутка, решение шахматных задач |
| Занятие 28 | Занятие - игра | Проигрывание учебных партий, физминутка |
| Занятие 29 | Занятие | Рассказ, объяснение, знакомство с правилами и решение задач на усвоение правил |
| Занятие 30 | Занятие-игра | Решение задач, рассказ, игра в парах |
| Занятие 31 | Занятие-игра | Закрепление пройденного материала с помощью игр, заданий, просмотр презентации |
| Занятие 32 | Занятие-игра | Шахматный турнир с родителями |

1. **Список использованной литературы**
2. Гришин В. Г. Малыши играют в шахматы: Кн. для воспитателя дет. сада: Из опыта работы. – М.: Просвещение, 1991 г.
3. Касаткина В. «Шахматная тетрадь» - Москва, 2009 г. – 32 с.
4. Костенюк А.К., Костенюк Н.П. «Как научить шахматам» - Москва, 2009 г.
5. Сухин И.Г. «Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994 г. - 160 с.
6. Сухин И.Г. «Шахматы, первый год или Учусь и учу: Пособие для учителя» - Обнинск: Духовное возрождение, 1999 г. – 120 с.