

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СОШ № 2»
(ДОШКОЛЬНЫЕ ГРУППЫ) Г.ЮГОРСК



УТВЕРЖДАЮ:
Директор школы
И.А.Ефремова
приказ от 30.06.2017 № 190-О

«Принято»
на заседании
педагогического совета
протокол № 4
от «24» 05 2017 г.

**Рабочая программа
деятельности воспитателя
по дополнительному образованию дошкольников 6-7 лет
«Шахматы для гения»**



Югорск 2017г.

Аннотация

Рабочая программа деятельности воспитателя по дополнительному образованию в рамках кружка «Шахматы для гения» (далее по тексту Программа) разработана на основе уникальной методики обучения игре в шахматы дошкольников Игоря Сухина «Шахматы для самых маленьких».

В программе предложено описание начального курса шахматного обучения дошкольников «Шахматы для гения». Программа разработана в целях развития инновационных форм деятельности дошкольных групп МБОУ «СОШ № 2» и реализации технологий нового поколения в свободной деятельности воспитанников. **Программа рассчитана на срок реализации – 1 год.** Занятия по обучению детей игре в шахматы проводится по подгруппам по 10-12 человек; один раз в неделю, в соответствии с расписанием занятий. Длительность занятий – 30 минут.

Программа «Шахматы для гения» построена на поэтапном введении тематических образовательных ситуаций:

- 1 этап – презентация;
- 2 этап – совместная деятельность взрослого и ребенка;
- 3 этап – самостоятельная деятельность детей.

Предлагаемый курс создан с учетом мирового опыта обучения игре в шахматы и опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок. 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".

Курс максимально простой и учитывает возрастные особенности детей: в неделю вводится не более одного нового понятия.

Образовательная деятельность по обучению воспитанников игре в шахматы, строится с учетом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей; основываться на комплексно-тематическом принципе построения образовательного процесса.

Содержание

1	Целевой раздел:	
1.1.	Пояснительная записка	4
1.2.	Цели и задачи	4
1.3.	Принципы и подходы к формированию программы	4
1.4.	Значимые для разработки и реализации программы, характеристики особенностей развития детей 6-7 лет	5
1.5.	Планируемые результаты, мониторинг	6
2	Содержательный раздел:	
2.1.	Описание образовательной деятельности. Перспективное тематическое планирование деятельности кружка на 2017-2018 учебный год.	10
3.	Организационный раздел:	
3.1.	Описание материально – технического обеспечения программы	16
3.2.	Условия реализации	17
3.3.	Список детей	18
3.4.	Список нормативных документов и учебно-методической литературы для составления программы деятельности кружка	18
3.5.	Приложение	19

Раздел 1. Целевой

1.1. Пояснительная записка

Введение федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного образования, а также Концепция развития математического образования в Российской Федерации (утв. распоряжением Правительства РФ от 24 декабря 2013 г. N 2506-р), приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 27 июня 2013 года № 676 «Об утверждении Концепции математического образования в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре», приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа - Югры и Департамента физической культуры и спорта Ханты-Мансийского автономного округа - Югры «Об утверждении дорожной карты по развитию шахматного образования в образовательных организациях Ханты-Мансийского автономного округа - Югры» от 19.07.2016 № 1145/210 ставят перед системой дошкольного образования новые задачи в образовании детей дошкольного возраста.

Математика способствует развитию познавательных способностей человека, в том числе к логическому мышлению. Повышение уровня математической образованности сделает более полноценной жизнь россиян в современном обществе, обеспечит потребности в квалифицированных специалистах для наукоемкого и высокотехнологичного производства.

Разумеется, для этого следует постепенно расширять присутствие в системе образования специальных дисциплин, которые позволяют развивать интеллект, интеллектуальные способности, формировать такие качества личности, как самостоятельность, сообразительность, наблюдательность, находчивость. Одной из такой дисциплин, которая дает возможность формировать важные, для умственного развития мыслительные умения, являются шахматы. Занятия шахматами необходимо начинать с дошкольного возраста, так как в процессе обучения игре в шахматы у дошкольников развиваются мыслительные операции: анализ, сравнение, логическое мышление; творческие способности и познавательные процессы: восприятие, память, внимание.

Шахматы – не только народная игра в России, но и в определенной степени интеллект российского государства. Поэтому инновационные технологии обучения детей шахматной игре, нацеленные на развитие, несомненно, входят в число передовых технологий.

В Ханты-Мансийском автономном округе одним из региональных составляющих математического образования является шахматное образование. Введение занятий по обучению игре в шахматы позволяет поддерживать устойчивый интерес к знаниям и сделать обучение радостным, так как предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности, что способствует развитию мышления и памяти, умений сравнивать, обобщать, содействует формированию таких ценных качеств, как усидчивость, собранность, самостоятельность. Шахматная игра является действенным средством умственного развития и подготовки детей к школе.

Программа «Шахматы для гения» по обучению игре в шахматы разработана на основе программы И.Г.Сухина«Шахматы для самых маленьких». Данная программа направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, таких как логическое мышление, восприятие, внимание, воображение, память, начальные формы волевого управления поведением. Программа максимально проста и доступна дошкольникам. Игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий помогает дошкольникам освоить игру в шахматы. Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается, прежде всего, в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность.

1.2.Цели и задачи программы

Цель: создание условий для личностного и познавательного развития детей старшего дошкольного возраста через организацию занимательных развивающих заданий и упражнений с шахматами.

Задачи:

1. развивать интеллектуальные и личностные качества детей;
2. содействовать полноценному гармоничному развитию детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями;
3. формировать общую культуру личности;
4. создать обогащенную предметно-пространственную среду, способствующую развитию активности ребенка в шахматной игре и других видах деятельности, проявлению у него любознательности и творчества;
5. организовать содержательное взаимодействие ребенка с другими детьми и взрослыми, направленное на естественную адаптацию и социализацию в современной социокультурной среде;
6. формировать предпосылки учебной деятельности;
7. обучить старших дошкольников элементарной шахматной игре;
8. развивать стремление к познанию.

1.3. Принципы и подходы к формированию программы

Отличительной особенностью Программы является системно–деятельностный подход к познавательному развитию ребенка средствами занимательных заданий и упражнений с шахматами.

В основу работы по программе положены следующими принципами:

- **принцип природосообразности** (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуального развития, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- **проблемности**– ребенок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной интеллектуальной деятельности;
- **принцип адаптивности** – предполагает гибкое применение содержания и методов шахматного образования детей в зависимости от индивидуальных и психофизиологических особенностей каждого воспитанника;– **психологической комфортности** – создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребенка;
- **творчества** – формирование способности находить нестандартные решения;– **индивидуализации** – развитие личных качеств посредством разноуровневого содержания;
- **интеграции образовательных областей**–в соответствии со спецификой и возможностями образовательных областей;
- **непрерывности.**

Программа представляет систему занятий, организованных в занимательной игровой форме, что не утомляет ребёнка и способствует лучшему запоминанию понятий. На занятиях шахматного кружка активно используются задания на развитие логического мышления детей, увлекательные игры и упражнения с шахматами.

1.4. Значимые для разработки и реализации программы, характеристики особенностей развития детей

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. В возрасте 6-7 лет у детей формируются творческие способности, они свободно владеют обобщенными способами анализа, развиваются восприятие, память. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат с дошкольного возраста, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам.

В биографиях выдающихся шахматистов, отмечается, что Х. Р. Капабланка, А. Карпов, П. Керес, С. Решевский, М. Эйве познакомились с древней игрой в 4 года, Н. Гаприндашвили, Г. Каспаров – в 5 лет, В. Смыслов, Б. Спасский, Р. Фишер – в 6, А. Алехин, М. Таль – в 7. Не все дети, кого увлечет шахматная игра, станут чемпионами, гораздо важнее другое – существенный вклад шахмат в формирование всесторонне развитой личности. Не случайно охотно проводили досуг за шахматной доской А. Пушкин, М. Лермонтов, Л. Толстой, И. Тургенев, Ю. Гагарин и многие другие.

1.5. Планируемые результаты. Мониторинг.

1. овладение ребенком элементарными навыками шахматной игры;
2. овладение важными качествами личности: самостоятельность, сообразительность, наблюдательность;
3. ребенок более усидчивый, способный действовать в уме, умеет принимать решения.

Ребенок должен знать:

- историю происхождения шахмат;
- представление об элементарных правилах игры в шахматы;
- различает и называет шахматные фигуры;
- названия шахматных фигур;
- расстановку фигур на доске;
- основные шахматные термины;
- направления движения фигур по шахматной доске.

Уметь:

- осуществлять подбор фигур и правильную расстановку на шахматной доске;
- осуществлять ходы фигурами, ориентируясь на схему направления движения;
- ориентироваться на шахматной доске;
- умеет делать рокировку;
- с помощью педагога анализировать, планировать предстоящую практическую работу, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности; реализовывать творческий замысел.

Форма подведения итогов: диагностическое обследование детей по освоению программы, для которого разработаны диагностические критерии проводится в форме индивидуальной беседы, через решение практических задач.

Показатели результативности реализации программы «Шахматы для гения»

Критерии оценки:

Высокий уровень: ребенок имеет представление о шахматах. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приемах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах», «мат». Ребенок не может вести игру.

Диагностические задания по оценке уровня освоения программы детьми 6-7 лет.

Цели: выявить умение правильно располагать шахматную доску, шахматные фигуры и пешки на шахматной доске, знание названий шахматных фигур, действий с шахматными фигурами и пешкой.

Задание № 1.

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол.

Задание № 2.

Инструкция:

Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, как их зовут?

Задание № 3.

Инструкция:

Посади своих учеников каждого на свое место.

Задание № 4.

Инструкция:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Задание № 5

Инструкция:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

№ п\п	Ф.И.ребенка	Правильно располагает шахматную доску	Правильно осуществляет расстановку фигур на доске	Знает названия и определяет названия шахматные фигуры	Знает направления движения фигур и делает ход	«Съедает» фигуру пешкой

Раздел 2. Содержательный

2.1. Описание образовательной деятельности.

Перспективное тематическое планирование деятельности кружка на 2017-2018 учебный год.

Сентябрь			
№ занятия	<i>Тема/дата проведения</i>	<i>задачи</i>	<i>содержание</i>
1	Шахматная доска. 14.09	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Рождение, история развития шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Беседа № 1
2	Шахматная доска. 21.09	Объяснить, что линии бывают вертикальные и горизонтальные; расположение доски между партнерами.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей и горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Беседа № 2
3	Шахматная доска. 28.09	Знакомство с центром доски – четыре поля в середине шахматной доски, диагональю.	Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.
4	Шахматные фигуры. 05.10	Знакомство с шахматными фигурами. Учить детей запоминать, как называется каждая из фигур. Учить уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету.	Знакомство с шахматными фигурами. Беседа № 3
Октябрь			
5	Начальное положение 12.10	Учить правильно, располагать фигуры перед партией.	Места фигур в начальном положении.
6	Ладья	Освоить ход ладьи.	Знакомство с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и

	19.10		взятие ладьи. Беседа № 4
7	Ладья и другие фигуры 26.10	Продолжать осваивать ход ладьи.	Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Лабиринт", "Перехитри часовых". Беседа № 5
8	Слон 02.11	Освоить ход слона. Научить детей, что очень важно, чтобы слон точно передвигался наискосок. Учить, что по белым полям передвигаются белопольные слоны, а по черным клеткам ходят чернопольные слоны.	Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура. Беседа № 6
Ноябрь			
9	Ладья против слона 09.11	Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов. Беседа № 7
10	Слон и конь 16.11	Продолжать осваивать ход слона.	Ход слона, взятие. Беседа № 8
11	Ферзь 23.11	Освоить ход ферзя, Научить детей сражаться самыми сильными шахматными фигурами – ферзями. При аккуратной	Знакомство с ферзем. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ферзя Дидактическая игра «Игра на уничтожение». Беседа № 9

		игре этот поединок завершиться вничью.	
12	Ферзь против ладьи и слона 30.11	Учить детей играть ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске «восемь полей на восемь».	Ферзь против ладьи и слона.
Декабрь			
13	Конь 07.12	Обучить детей ходу коня; учить ребенка играть конем против коня.	Знакомство с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Беседа № 10
14	Конь против ферзя, ладьи, слона. 14.12	Учить детей играть конем против ферзя, ладьи, слона.	Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения. Дидактическая игра «Игра на уничтожение».
15	Пешка 21.12	Обучить детей ходу пешки; Учить детей, что пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали.	Знакомство с пешкой. Место пешки в начальном положении. Особенности пешки. Пешечные заповеди. Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения. Правила шахматной игры. Дидактические игры «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение». Беседа № 11
Январь			
16	Превращение пешки 28.12	Научить детей как можно пешку превратить в другую фигуру; объяснить, что ферзь – самая сильная фигура, поэтому чаще всего выгоднее превращать пешку именно в ферзя.	Превращение пешки в ферзя. Беседа № 12

17	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. 11.01	Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учить детей играть пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.
18	Король. 18.01	Обучить детей ходу короля. Учить детей, что королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя.	Знакомство с королем. Место коня в начальном положении. Ход короля, взятие. Беседа № 13
19	Король против других фигур. 18.01	Продолжать обучать детей ходу короля против других фигур.	Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки.
Февраль			
20	Шах. 25.01	Научить детей, что шах – важное шахматное понятие. Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры – это двойной шах. Учить, что в шахматах надо своего короля беречь. А если королю дали шах, надо спасти его из-под боя...	Знакомство с шахматным понятием «шах». Беседа № 14
21	Шах 01.02	Учить детей ставить открытый и двойной шах. Учить детей из нескольких вариантов шаха выбирать лучший.	Открытый и двойной шах.
22	Шах и Мат 08.02	Объяснить детям, что достижение мата – вот	Знакомство с понятием «мат». Беседа № 15

		главная цель шахматной партии. Тот, кому поставили мат – проиграл.	
23	Мат 15.02	Научить ребенка ставить мат в один ход ферзем, ладьей и слоном.	Мат в один ход. Простые примеры.
24	Мат 22.02	Научить ребенка ставить мат в один ход с большим числом шахматных фигур.	Мат в один ход. Сложные примеры.
Март			
25	Ничья, пат 01.03	Учить детей отличать пат от мата. Учить детей разным вариантам ничьей.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Беседа № 16
26	Рокировка 08.03	Познакомить детей с понятием, правилами и видами рокировки (длинная и короткая).	Понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки. Беседа № 17,18
27	Шахматная партия 15.03	Научить детей расставлять фигуры в начальное положение.	Расстановка фигур в начальное положение.
28	Шахматная партия 22.03	Познакомить с принципами разыгрывание дебюта. Упражнять в умении играть всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения.
Апрель			
29.	Повторение пройденного материала. 29.03	Уточнение уровня освоения программного материала за год.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

30.	Повторение пройденного материала. 05.04	Уточнение уровня освоения программного материала за год.	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
31.	Шахматный турнир 12.04	Продемонстрировать полученные знания у воспитанников. Активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы.	Выполнение конкурсных заданий.

Материалы для бесед с детьми представлены в **приложении 1**

Картотека обучающих игр представлена в **приложении 2**

Раздел 3. Организационный

3.1. Описание материально – технического обеспечения программы

Реализации программы не требует наличия кабинета дополнительного образования. В группе по обучению детей дошкольного возраста игре в шахматы в группе имеются:

№ п/п	Наименование	Количество (шт.)
1.	интерактивная доска	1
2.	проектор	1
3.	ноутбук	1
4.	принтер	1
5.	акустическая система	1
6.	демонстрационная настенная магнитная доска с комплектами шахматных фигур	1
7.	шахматы настольные разных видов	6
8.	часы	5
9.	набор шахматных фигур в карточках	1
10.	наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии)	1
11.	дидактические игры для обучения игре в шахматы	1
12.	Обучающие видеоуроки по шахматам	1
13.	родительский уголок «Обучаем игре в «Шахматы»	1

Все пособия находятся в доступном для детей месте и используются детьми в свободной самостоятельной игровой деятельности.

3.2. Условия реализации программы

Условия реализации.

Программа дополнительного образования детей «Шахматы для гения» является частью формируемой участниками образовательных отношений основной общеобразовательной программы МБОУ «Гимназия». Рассчитана на детей старшего дошкольного возраста 6 - 7 лет
Срок реализации программы 1 год.

Работа осуществляется педагогами группы в групповой комнате с подгруппой по 10-12 человек, продолжительность занятия 30 минут.

Курс включает в себя 31 занятие в год; по одному разу в неделю с сентября по апрель месяц в соответствии с расписанием занятий и годовым календарным графиком.

Формы работы с детьми включают:

подгрупповые занятия, занятия в парах, включающие в себя:

- специально подобранные игры, упражнения, задания,
- чтение художественной литературы,
- соревнования, игры, упражнения, просмотр презентаций,
- самостоятельная деятельность детей.

Методы обучения:

- объяснительно – иллюстративный;
- проблемный;
- поисковый.

Формы занятий: индивидуальные, подгрупповые, интегрированные.

3.3. Список детей

№ п/п	Ф.И. ребенка
1.	Жаворонкин Артем
2.	Куцов Яромир
3.	Савастьянов Тимофей
4.	Люфт Лев
5.	Грузинин Герман
6.	Милков Андрей
7.	Цурикова София
8.	Девятков Дима
9.	Никифорова Софа
10.	Чусова Даша
11.	Грудцына Алина
12.	Пастухов Денис

3.4. Список нормативных документов и научно-методической литературы для составления программы деятельности кружка

1. Приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа - Югры и Департамента физической культуры и спорта Ханты-Мансийского автономного округа - Югры «Об утверждении дорожной карты по развитию шахматного образования в образовательных организациях Ханты-Мансийского автономного округа - Югры» от 19.07.2016 № 1145/210
2. Шахматы для всей семьи (+CD с обучающими видеуроками и симуляторами игр) / С.В. Мазаник. – СПб.: Питер, 2010.
3. Шахматы для самых маленьких: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей / И.Г.Сухин. – М.:Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2011.
4. сайт <http://2ls.ru>.
5. сайт <http://royallib.ru>.

Материалы для бесед с детьми.**БЕСЕДА №1****«Возникновение шахмат»**

Задачи: познакомить с историей возникновения шахмат

Содержание беседы.



Шахматы (от персидского - шах мат - властитель умер) – игра, которая возникла в Индии. Время возникновения шахмат неизвестно, и на эту тему постоянно разгораются споры. Все же, ученые сошлись в своих разногласиях, и пришли к выводу, что шахматы возникли в первом веке нашей эры в Северной Индии. Предполагают, что шахматы были прототипом различных воин и битв, но без кровопролития, и поэтому завоевали огромный интерес у правителей древних государств, где они могли сразиться друг с другом не причинив своему войску ни единой царапинки.

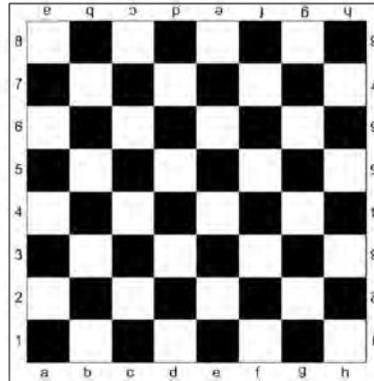
Многие ученые полагают, что современные шахматы произошли от древней игры "чатуранга", в которой были представлены такие фигуры как хасты, ратха, ашва, падати, а также раджа. Позже это игра стала называться «чатурраджа» (игра четырёх царей), в которой фигуры уже стали располагаться на 64-клеточной доске, но в разных углах. Так как 64-клеточная доска появилась именно в это время, то возникновение шахмат принято датировать именно с этого момента.

БЕСЕДА №2
«Шахматная доска»

Задачи:

- учить детей ориентироваться на плоскости, познакомить с шахматной доской, ее основными элементами;
- познакомить с шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные.

Содержание беседы.



На шахматной доске 64 клетки. 32 клетки из них белые (или светлые) и 32- черные (или темные). Правая нижняя клетка у каждого игрока должна быть белой. Чтобы тебе легче было запомнить правильное расположение шахматной доски, есть известная шахматная поговорка «Белая-не левая». У каждой клетки есть «имя» (маленькая латинская буква) и «фамилия» (цифра). Например, «a8»

Горизонтالي пронумерованы от 1 до 8. Вертикали названы буквами от а до h. Фигуры белых всегда расставляются на рядах 1 и 2, черные- в зеркальном отражении, на рядах 7 и 8.

БЕСЕДА №3
«Шахматные фигуры»

Задачи:

- учить детей ориентироваться на плоскости, познакомить с названиями шахматных фигур;
- познакомить с правилами расстановки фигур.

Содержание беседы.



В игре участвуют пешки и еще 5 видов фигур. У всех них разные возможности и ходят они по-разному. Фигуры делятся на черные и белые.

Каждая фигура ходит по-своему, и у каждой своя ценность. Ни одному из игроков нельзя брать собственные фигуры. Белые и черные ходят по очереди.

Самые высокие фигуры (король и ферзь) стоят в центре, а далее высота фигур уменьшается от центра к углам. Одноименные фигуры расположены друг напротив друга. Перед каждой из них стоит по пешке. «Ферзь любит свой цвет» – белый ферзь сначала ставится на белое поле, а черный – на черное.

БЕСЕДА №4

«Ладья»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «ладья», ее обозначением, правилами хода и взятия.

Содержание беседы.



Шахматная ладья на доске весьма напоминает крепостную неприступную башню. А во Франции и в других странах мира она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, подобные боевые крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться.

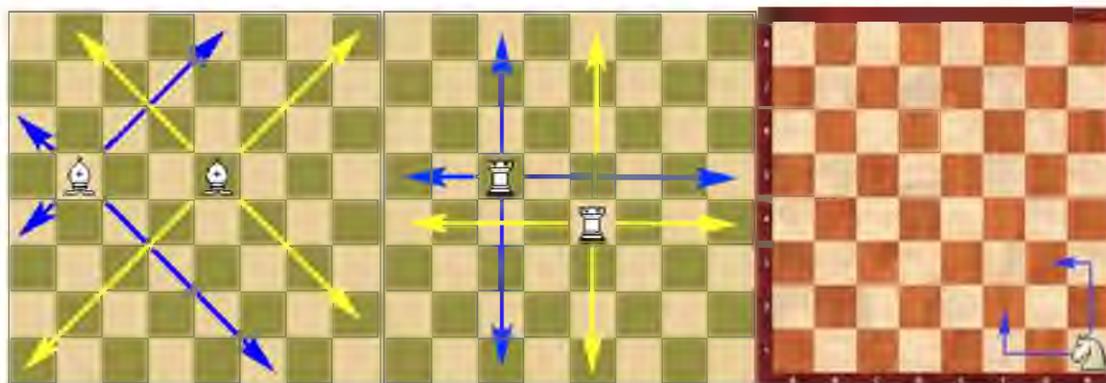
В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались лодьями), что эта фигура в итоге и превратилась в ладью. Да и сами старинные шахматные ладьи в России были очень похожи на корабли. Ладьи (Л) ходят по горизонтали (вправо и влево) и по вертикали (вверх и вниз), как показывают зубцы на башне того замка, который изображает эта фигура. В начальной позиции ладьи ходов не имеют. Ладья – быстрая фигура дальнего действия, она может попасть на любую из 64 клеток. Где бы ни находилась ладья, она всегда держит под ударом 14 полей. Как и слон, ладья не умеет перепрыгивать через другие фигуры. Ценность ладьи равна 5 пешек.

БЕСЕДА №5

«Ладья и другие фигуры»

Задачи: провести сравнение ладьи с конем и слоном, обсудить их ценность.

Содержание беседы.



Если сравнивать ладью с конем, то получается, что обе фигуры могут попасть на любую из 64 клеток, но ладья быстрее, а конь медленнее. Поэтому ладья – более ценная фигура, чем слон.

Если сравнивать ладью со слоном, то получается, что обе фигуры быстрые. Но ладья может попасть на любую из 64 клеток, а слон – только на 32. У ладьи снова преимущество.

БЕСЕДА №6

«Слон»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «слон», ее обозначением, правилами хода и взятия.
Содержание беседы.



У слона острая вытянутая верхушка, похожая на луковичку. Слон (С) движется по диагонали, это быстрая фигура дальнего действия. Она не умеет перепрыгивать через другие фигуры, как конь. В начальной позиции слоны ходов не имеют. Каждый слон ограничен клетками только одного цвета (их 32). Один конь ходит только по черным клеткам, второй – только по белым. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом!

БЕСЕДА №7

«Ценность фигур»

Задачи: познакомить с изображением и ценностью всех шахматных фигур.

Содержание беседы.

Название	Изображение	Ценность
Пешка		1
Конь		3
Слон		3

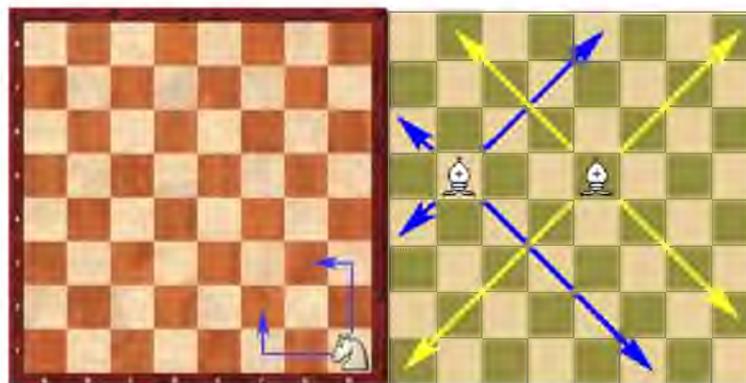
Ладья		5
Ферзь		9
Король		-

Пешка обладает самой низкой ценностью среди всех фигур. В пешках измеряется ценность других фигур. Ценность самой пешки – одна пешка.

Если у одного из игроков больше очков, чем у противника, то у него есть так называемое материальное преимущество. Размен фигур равной ценности имеет смысл, когда у тебя материальное преимущество, потому что если в целом фигур на доске будет меньше, то игра станет легче и, как правило, ее будет проще выиграть.

БЕСЕДА №8 «Слон и конь»

Задачи: дать сравнительную характеристику шахматных фигур коня и слона.
Содержание беседы.



Слоны и кони считаются легкими фигурами. Если сравнить их между собой, то преимущество коня в том, что он может попасть на любую из 64 клеток, но он медленный. Слон быстрый, но он может ходить только по 32 клеткам. Эти свойства создают равновесие между ними. Слоны по силе равны коням. Ценность коня и слона равна 3 пешкам.

БЕСЕДА №9

«Ферзь»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «ферзь», ее обозначением, правилами хода и взятия.
Содержание беседы.



Ферзь (Ф) ходит по горизонтали и по вертикали, как ладья, и по диагонали, как слон. Это как две фигуры в одной! У ферзя есть корона, зубцы которой указывают во все направления (подсказка для того, чтобы запомнить, как ходит ферзь). Ферзь в начале игры становится на клетку своего цвета: белый ферзь – на белую (d1), а черный – на черную (d8). Ценность ферзя равна 9 пешкам. Стоя в центре доски, эта фигура контролирует 27 полей. Ферзь не может перескакивать через другие фигуры. В начальной позиции ладьи ходов не имеет.

БЕСЕДА №10

«Конь»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «конь», ее обозначением, правилами хода и взятия.

Содержание беседы.



Эта шахматная фигура похожа на настоящего коня, и она единственная, которая может перепрыгивать через другие фигуры. Конь (К) ходит буквой «Г». Он может перепрыгивать через другие фигуры. Конь может попасть на любую клетку поля, но это медленная фигура. Кони любят располагаться поближе к центру доски, чтобы была возможность быстро перебраться к любой ее части. «Конь на краю не поможет в бою» – гласит старая шахматная поговорка. Ценность коня равна трем пешкам или трем очкам.

БЕСЕДА №11

«Пешка»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «пешка», ее обозначением, правилами хода и взятия;
Содержание беседы.



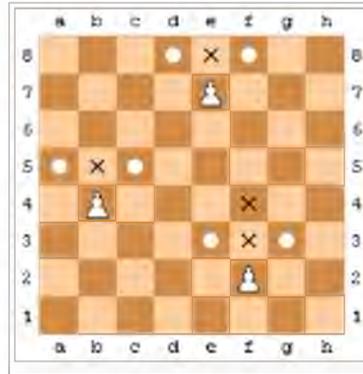
Пешка (обозначения нет) ходит или на одну, или на две клетки (только с начальной клетки) вперед, но только если никто не стоит у нее на пути. Пешки – единственные фигуры, которые не ходят назад. Пешка – это единственная фигура, которая берет иначе, чем ходит. Пешки берут фигуру, продвигаясь на одну клетку вперед по диагонали. Много-много лет назад, когда изобрели шахматы, пешка выглядела, как солдат со щитом в руках. Таким солдатам приходилось нападать на своих противников не прямо вперед, а по диагонали, иначе те заслонились бы от их мечей щитами.

БЕСЕДА №12

«Превращение пешки»

Задачи: повторить правила перемещения по шахматной доске пешки, познакомить с тем, что при достижении пешкой противоположной горизонтали она может превращаться в другие фигуры.

Содержание беседы.



Когда пешка доходит до восьмой горизонтали (достигает цели!), она может стать ферзем, ладьей, слоном или конем. Обычно пешку решают продвинуть в ферзи, ведь эта фигура самая сильная. Как правило, пешку продвигают ближе к концу игры, ведь к этому времени у противника остается меньше всего фигур для защиты.

«Пешка превращается в ферзя»

Задачи: рассказать о том, что пешка при достижении противоположной горизонтали может «превратиться» в другую шахматную фигуру.

Содержание беседы.



Поскольку ферзь – самая сильная фигура, то в большинстве случаев, когда пешку стремятся превратить в другую фигуру, ее продвигают в ферзи. Если пешку продвигают не в ферзи, то обычно выбирают коня, потому что конь ходит

иначе, и в некоторых случаях это может оказаться полезным. Если пешка превратилась в ферзя, то ее заменяют на поле ферзем, которого уже взяли или ладьей, поставив ее вверх ногами, или ферзем из другого набора.

БЕСЕДА №13

«Король»

Задачи: познакомить с шахматной фигурой «король», ее обозначением, правилами хода и взятия, обратить внимание, что король является самой важной фигурой.

Содержание беседы.

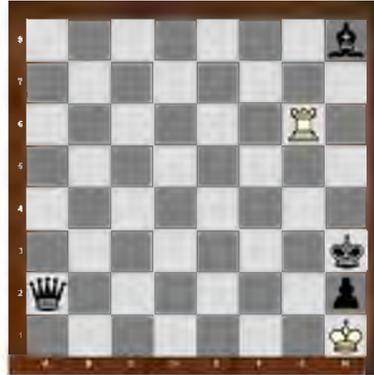


Король (Кр) может ходить в любом направлении, но только на одну клетку. Ходит на одно поле по вертикали, горизонтали или диагонали. Кроме того, может участвовать в рокировке. Считается самой важной фигурой, поскольку невозможность защитить короля от атаки противника означает проигрыш партии. Он очень ценный, потому что носит с собой весь золотой запас королевства, золото тяжелое, поэтому король так медленно двигается. Твой соперник по игре пытается захватить короля и забрать его золото.

БЕСЕДА №14

«Шах»

Задачи: познакомить с важным понятием в игре - «шах» и с возможностями избежания шаха.
Содержание беседы.



В этом положении черные могут дать шах-белому королю ходом ферзя на a1 или b1. В ответ на это белые могут только закрыться на g1 ладьей.

Шах происходит, когда на короля нападает фигура противника. По правилам шахмат, когда на короля нападают и объявляют шах, игрок ДОЛЖЕН делать ход, чтобы уйти от шаха. Есть три возможности избежать шаха: взять атакующую фигуру, предотвратить шах, расположив на пути одну из своих фигур, или перевести короля на клетку, которая не находится «под боем».

БЕСЕДА №15

«Шах и мат»

Задачи: познакомить с понятием «мат», объяснить, что мат – это шах, от которого нет защиты.
Содержание беседы.



Шах и мат означает, что королю шах и из-под шаха не уйти ни ходом короля на безопасную клетку, ни закрываясь от шаха другой фигурой, ни взяв фигуру, которая угрожает королю. Цель игры – поставить мат сопернику.

В нашей позиции белая ладья напала на черного короля. При этом королю мешают собственные пешки убежать на 7-й ряд.

БЕСЕДА №16

«Пат»

Задачи: объяснить, что пат – это ситуация в шахматах, когда итогом партии является ничья.
Содержание беседы.



Не всегда итогом борьбы в шахматной партии является победа одной из сторон. Иногда ни одному из игроков не удается добиться выигрыша, и тогда партия признается ничьей. Слово ПАТ пришло к нам из итальянского, «Patta» – игра вничью. Самый простой пример такой встречи, когда на доске остаются одни короли. А как известно, по правилам игры короли не могут подходить вплотную друг к другу и, следовательно, не могут ни объявить шах, ни поставить мат друг другу. Ничейными считаются позиции, в которых у одного из партнеров, несмотря на перевес в силах, недостаточно возможностей, чтобы объявить мат одинокому королю противника. К таким позициям относятся следующие:

- У одного игрока остались король и слон, у другого – только король;
- У одного игрока – король и конь, у другого – только король;
- У одного игрока – король и два коня, у другого – только король;
- У каждого из соперников есть по королю и одноцветному слону.

БЕСЕДА №17

«Короткая рокировка»

Задачи: познакомить с особым ходом в шахматах – рокировкой и ее разновидностью короткой рокировкой.

Содержание беседы.



Рокировка – еще один особенный ход (первым было продвижение пешки в ферзи). Это единственный ход, когда одновременно передвигаются две фигуры (король и ладья). Каждый игрок может делать рокировку только один раз за игру. Обязательным условием рокировки является то, чтобы ни король, ни ладья до этого не делали ходов. Правила

игры также не позволяют производить рокировку в тот момент, когда король находится под боем неприятельской фигуры. Рокировка позволяет уберечь короля, увести его из центра доски и в то же время развить ладью, вывести ее в центр и ввести в игру. Подходящее время, чтобы вывести короля в центр – это эндшпиль, конец игры, когда большинство фигур уже взято. Королю не так легко поставить мат, когда на доске мало фигур.

БЕСЕДА №18

«Длинная рокировка»

Задачи: познакомить с особым ходом в шахматах – рокировкой и ее разновидностью длинной рокировкой.
Содержание беседы.



Рокировку могут делать и белые и черные. Рокировка бывает короткая и длинная. Короткая рокировка делается в сторону королевского фланга, длинная – в сторону ферзевого фланга.

Картотека обучающих игр.

<p>«Игра на уничтожение» - важная 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.</p>	<p>«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).</p>
<p>«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p>	<p>«Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p>
<p>«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.</p>	<p>«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p>
<p>«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.</p>	<p>«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p>
<p>«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.</p>	<p style="text-align: right;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p>«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p>
<p style="text-align: right;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p>«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p>	<p style="text-align: right;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p>«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:</p>

<p style="text-align: center;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Угадай».</u> Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p>	<p>«Секрет».</p> <p style="text-align: center;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Что общего?»</u> Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p>
<p style="text-align: center;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Большая и маленькая».</u> На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>«Мяч».</u> 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.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>"Кто быстрее".</u> К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i></p> <p><u>"Да и нет".</u> Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p>
<p><u>“Белые и чёрные”.</u> В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например: “Белый ферзь”. Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её.</p>	<p><u>“Школа”.</u> Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика? А этого?..”</p>
<p><u>“Пирамида”.</u> Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.</p>	<p><u>“По росту”.</u> Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.</p>
<p><u>“Над головой”.</u> Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.</p>	<p><u>“Убери такую же”.</u> Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.</p>