

**Управление образования и молодежной политики
администрации Октябрьского района
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества «Новое поколение»**

Принята на заседании
педагогического совета
От «29» мая 2021 г.
Протокол №4



Утверждаю:
Директор МБОУ ДО
«ДДТ «Новое поколение»
/О.А. Осович
«29» мая 2021г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)
ПРОГРАММА ДЛЯ ДЕТЕЙ
«КОРОЛЕВСКАЯ ПЕШЕЧКА»**

**Автор разработчик: педагог
дополнительного образования
Эйхвальд Наталья Сергеевна
Высшая квалификационная категория
Возраст детей 5-7 лет
Срок реализации 9 месяцев**

Содержание

I	Пояснительная записка	5
1.1.	<i>Ожидаемые результаты</i>	6
1.2.	<i>Система отслеживания и оценивания результатов</i>	6
II	Учебно-тематический план.....	8
III	Календарный учебный график	10
IV	Учебный план	17
V	Содержание программы.....	18
VI	Организационно – педагогические условия реализации программы	18
6.1.	<i>Методическое обеспечение</i>	18
6.2.	<i>Информационное обеспечение</i>	18
6.3.	<i>Материально-техническое обеспечение</i>	19
6.4	<i>Кадровое обеспечение</i>	19
VII	Воспитательная деятельность.....	19
VIII	Система работы с родителями.....	20
IX	Список литературы.....	21
	Приложение 1. «Шахматные компьютерные программы»	22
	Приложение 2.«Дидактические игры и задания»	23

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Королевская пешечка»
Направленность	Физкультурно-спортивная
Составитель программы	Эйхвальд Наталья Сергеевна, педагог дополнительного образования
Классификация	Модифицированная дополнительная общеразвивающая программа физкультурно-оздоровительной направленности
Учредитель	Управление образования и молодёжной политики Администрации Октябрьского района
Название учреждения	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества «Новое поколение»
Адрес учреждения	ХМАО-Югра Октябрьский район пгт. Приобье, ул. Строителей 28А, блок 2 тел./факс 8(34678)33-5-04
Целевая группа	Возраст обучающихся: 5-7 лет Наполняемость группы: 10-16 человек;
Цель программы	Развитие познавательных и творческих способностей обучающихся посредством обучения игре в шахматы.
Задачи программы	<p>обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с историей появления шахмат; • познакомить с шахматными фигурами и их возможностями; • познакомить с правилами шахматной игры; • научить обучающихся ориентироваться на плоскости шахматной доски; • научить детей взаимодействовать фигурами во время игры в шахматы; • освоить игру в шахматы с использованием компьютера; <p>развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать логическое мышление, память, наблюдательность, воображение и т. д.; • сформировать у детей умение концентрировать внимание; • стимулировать изучение шахматных компьютерных программ; <p>воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • способствовать развитию инициативности, самостоятельности, ответственности; • развивать у обучающихся коммуникативные и личностные качества (доброта, взаимопомощь, усидчивость, настойчивость, трудолюбие и т. д.); • способствовать раскрытию творческого потенциала обучающихся;

	<ul style="list-style-type: none"> • формировать культуру общения с взрослыми и внутри детского коллектива.
Ожидаемые результаты	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • историю (сказки, легенды) возникновения шахмат и шахматных фигур; • строение шахматной доски, размер, форма, расположение шахматной доски; • названия шахматных фигур их цвет, форма, размер, ценность фигур; • шахматные термины: белое, черное поле; горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля; начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат; • шахматный этикет: основные шахматные правила; • основные правила работы с компьютерными шахматными программами. <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ориентироваться на шахматной доске при малом количестве фигур; • правильно помещать доску между партнерами; • правильно расставлять фигуры перед игрой; • различать диагональ, вертикаль, горизонталь; • играть каждой фигурой в отдельности без нарушения шахматных правил; • работать с компьютерной шахматной программой «Динозавры учат шахматам».
Кадровое обеспечение программы	Педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории
Сроки реализации	9 месяцев
Форма обучения	Очная
Режим занятий	2 раза в неделю по 1 учебному часу

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общеразвивающая программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 02.07.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 13.07.2021), «Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», на основе «Типового положения о разработке дополнительных общеразвивающих программ в МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение» (приказ от «29» октября 2014 г. № 195-од)».

Данная программа составлена на один год обучения для детей 5-7 лет на основе методической программы И. Г. Сухина «Шахматы, первый год, или Учусь и учу», рекомендованной Министерством образования Российской Федерации для общеобразовательных школ; учебника шахмат для младших школьников «Карвин в Шахматном лесу» А. В. Барский и адаптирована к уровню дошкольного возраста.

Программа «Королевская пешечка» является модифицированной дополнительной общеразвивающей программой физкультурно-спортивной направленности. Программа направлена на развитие наглядно-образного мышления, на развитие у детей многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В программе учитываются психофизиологические возможности детей данной возрастной группы. Процесс обучения построен максимально просто и учитывает знания и умения, свойственные детям 5-7 лет.

На первом году обучения очень важно проявить у детей интерес к занятиям шахматами. Дети в занимательной и простой форме изучают возможности каждой фигуры и учатся ими взаимодействовать. На занятиях используются занимательные задания, нестандартные дидактические игры разных уровней сложности. Широко используются шахматные сказки, загадки, занимательные задачи, викторины. Дети рисуют, фантазируют, играют в «не шахматные» игры на шахматной доске. В процессе обучения используются современные технологии и специализированные шахматные компьютерные программы: «Динозавры учат шахматы», «Шахматная информатика», «Волшебные шахматы», это позволяет обучающимся закрепить изученный материал, отработать изученные темы на практике, повысить мотивацию обучения и сохранить интерес к шахматным занятиям.

Отличительной особенностью данной программы является:

- преподавание шахмат с использованием здоровьезберегающих технологий (акцент не на спортивное совершенствование, а на планомерное и последовательное формирование умственных действий; планирование учебного процесса таким образом, чтобы обучающийся не чувствовал себя проигравшим) по авторским методикам И. Г. Сухина;
- доступность и простота в изложении шахматного материала;
- использование современных технологий в процессе обучения (приложение 1).

Первый год обучения является «вводным этапом в игру» обучающиеся осваивают основные правила игры в шахматы, названия фигур и способы их взаимодействия во время игры в шахматы.

Цель: развитие познавательных и творческих способностей обучающихся посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

обучающие:

1. познакомить с историей появления шахмат;
2. познакомить с шахматными фигурами и их возможностями;
3. познакомить с основными правилами шахматной игры;
4. научить обучающихся ориентироваться на плоскости шахматной доски;
5. научить детей взаимодействовать фигурами во время игры в шахматы;
6. освоить игру в шахматы с использованием компьютера;

развивающие:

1. развивать логическое мышление, память, наблюдательность, воображение и т. д;
2. сформировать у детей умение концентрировать внимание;
3. стимулировать изучение шахматных компьютерных программ;

воспитательные:

1. способствовать развитию инициативности, самостоятельности, ответственности;
2. развивать у обучающихся коммуникативные и личностные качества (доброта, взаимопомощь, усидчивость, настойчивость, трудолюбие и т. д);
3. способствовать раскрытию творческого потенциала обучающихся;
4. формировать культуру общения с взрослыми и внутри детского коллектива.

Участники программы:

В реализации программы участвуют дети в возрасте 5-7 лет. Необходимым условием набора в группу является заявление от родителей на имя директора МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение».

Количество учебных групп зависит от комплектации детей на начало учебного года. Группы комплектуются по уровню знаний детей. При формировании учебных групп учитывается возраст детей, но основным критерием является уровень теоретических и практических знаний.

В состав учебных групп входит 10-16 человек, что позволяет использовать индивидуальный подход к каждому ребенку.

Данная программа предусматривает следующие формы занятий:

- традиционные занятия;
- групповые занятия;
- индивидуально-групповые занятия;
- работа по парам;
- комбинированные занятия;
- компьютерные занятия;
- игровая практика;

Образовательная программа создана с учетом возрастных особенностей детей, нормативных документов, регламентирующих деятельность детских объединений в учреждении дополнительного образования детей, с учетом норм и требований СанПиН 2.4.3648-20

Режим занятий:

2 часа , 2 раза в неделю по 25 минут для детей 5-6 лет

2 часа , 2 раза в неделю по 30 минут для детей 6-7 лет

В год – 68 часов.

Занятия проводятся в кабинете, оборудование и оформление которого направленно на обеспечение наглядности процесса обучения и прежде всего на создание условий для реализации требований к уровню подготовки обучающихся:

- шахматные комплекты, шахматные часы;
- демонстрационная шахматная доска с комплектом демонстрационных шахматных фигур;
- демонстрационные видеоматериалы, учебная (шахматная) литература;
- мультимедийное оборудование;
- компьютерные шахматные программы (Приложение 1).

1.1. Ожидаемые результаты

К концу года обучения обучающиеся приобретут необходимые знания и умения по изучаемым темам.

Знает:

- историю (сказки, легенды) возникновения шахмат и шахматных фигур;
- строение шахматной доски, размер, форма, расположение шахматной доски;
- названия шахматных фигур их цвет, форма, размер, ценность фигур;
- шахматные термины: белое, черное поле; горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля; начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат;
- шахматный этикет: основные шахматные правила;
- основные правила работы с компьютерными шахматными программами.

Умеет:

1. ориентироваться на шахматной доске при малом количестве фигур;
2. правильно помещать доску между партнерами;
3. правильно расставлять фигуры перед игрой;
4. различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
5. играть каждой фигурой в отдельности без нарушения шахматных правил;
6. работать с компьютерной шахматной программой «Динозавры учат шахматам».

1.2. Система отслеживания и оценивания результатов

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей представлена результатами практических работ по программе, которые проводятся следующими формами учета знаний умений и навыков обучающихся:

- собеседование;
- викторины;
- выполнение практических заданий;
- компьютерное тестирование с применением шахматных программ;

Форма учета знаний, умений и навыков обучающихся:

Контроль степени результативности проводится в формах:

- викторина;
- компьютерное тестирование;
- шахматные конкурсы (соревнования) внутри группы;

Способы оценки результативности и этапы педагогического контроля оформлены в таблицах.

Критерии оценки знаний и умений

Таблица 1

Виды работы	Низкий уровень (1 балл)	Средний уровень (2 балла)	Высокий уровень (3 балла)
Знание шахматных фигур.	Путает названия шахматных фигур, не знает их возможностей, не умеет пользоваться фигурами во время игры.	Знает названия шахматных фигур, их возможности, но путается во время игры, пользуется не уверенно.	Хорошо знает названия и возможности фигур. Уверенно ими пользуется во время игры.
Знание основных шахматных терминов.	Не знает шахматные термины и путает значение.	Знает шахматные термины, но ориентируется в них слабо, пользуется не очень уверенно.	Хорошо знает шахматные термины. Уверенно ими пользуется,

			употребляет их на занятиях.
Знание основных шахматных правил.	Не соблюдает основные шахматные правила во время игры.	Знает основные шахматные правила, но не всегда их соблюдает. Допускает ошибки во время игры.	Соблюдает основные шахматные правила во время игры, не делает ошибок и замечает нарушение правил у партнера.
Умение работать с шахматными компьютерными программами.	Может заниматься в шахматных компьютерных программах, только с помощью педагога или сверстников.	Ориентируется в шахматных компьютерных программах, но выбирает легкие уровни игры, чувствует себя неуверенно.	Хорошо ориентируется в шахматных компьютерных программах, повышает уровень игры, помогает партнеру во время игры.

Этапы педагогического контроля

Таблица 2

№ п/п	Сроки проведения	Какие знания, умения, навыки контролируются	Форма подведения итогов
Входной контроль			
1	сентябрь	Представление о шахматах.	Собеседование. Викторина.
Текущий контроль			
2	декабрь	Знание основных терминов, знание шахматных фигур, умение работать с компьютерными шахматными программами.	Диагностика в форме викторины. Выполнение практических заданий на компьютере.
3	апрель /май	Уровень игры, определение рейтинга.	Составление рейтинга знаний с использованием компьютерных программ.
Итоговый контроль			
4	май	Тематический праздник «Путешествие по шахматному королевству».	Открытое занятие.

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Основное содержание	Дидактические игры Практические задания	Кол-во часов		
				В	Т	П
I Блок.	Введение. Рождение шахмат. Техника безопасности.	Краткая история шахмат. Значение шахмат в жизни человека, чемпионы мира. Шахматный	Чтение сказки «Легенда о шахматах» Просмотр видеофильма.	2	2	-

		этикет. Компьютерные шахматные программы.				
	Волшебная (шахматная) доска.	Горизонталь, вертикаль, диагональ, цент, поля.	«Загадки из тетрадки» «Найди диагональ» «Найди вертикаль» «Найди горизонталь» «Какого цвета поле?» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	4	2	2
II Блок	Чудесные шахматные фигуры.	Цвет фигур. Король. Ферзь. Ладья. Слон. Конь. Пешка.	«Загадки из тетрадки» «Волшебный мешочек» «Да и нет» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	2	1	1
	Ладья	Адрес, ценность, ходы, взятие.	«Лабиринт» «Путь в центр» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	4	2	2
	Слон	Адрес, ходы, ценность, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.	«Двойной удар» «Игра на уничтожение» «Захват контрольного поля» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	4	2	2
	Ферзь	Адрес, ценность, ходы, взятие, значимость.	«Захват поля» «Лабиринт» «Один в поле воин» «Хитрый ферзь» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	4	2	2
	Конь	Адрес, ходы, ценность, взятие, виды, значимость.	«Кратчайший путь» «Перехвати часовых» «Конюшня» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	4	2	2
	Король	Адрес, ценность, ходы, взятие.	«Король против других фигур» Захват контрольного поля.	4	2	2

			Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».			
	Пешка Рядовой состав – пешки.	Адрес пешки. Ценность. Ходы. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Знакомство с понятиями: сдвоенная, изолированная, проходная, отсталая, пешечная цепь.	«Змейка» «Дремучий лес» «Шахматное лото» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	4	2	2
	Викторина. Промежуточная диагностика.	Выявить знания детей о шахматной доске и шахматных фигурах.	«Загадки из тетрадки» «Вопрос – ответ»	2	-	2
III Блок	Рокировка.	Виды рокировок. Условия и правила рокировки.	«Рокировка» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	2	1	1
	Цель шахматной партии - шах.	Защита от шаха. Способы избегания шаха. Шах ферзем, конем, ладьей, пешкой, слоном.	Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	6	3	3
	Главная цель шахматной игры - мат. Как правильно заматовать одинокого короля.	Способы защиты от мата. Как поставить мат, простые примеры	«Мат двумя ладьями» «Мат ферзем» «Мат двумя слонами» «Мат ладьей и ферзем» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	6	3	3
	Ничья, пат.	Отличие мата от пата. Примеры на пат.	«Пат или не пат» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	2	1	1
	Задачи.	Задачи на мат в один ход, разбор учебных диаграмм.	«Реши сам» Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».	4	2	2
	Повторение пройденного материала.	Закрепить правила и стратегию шахматной игры.	«Морской бой» «Мяч» «Лабиринт» «Поддавки» «Какая фигура лишняя?» «Мат в один ход»	2	-	2

			Выполнение заданий в компьютерной программе «Динозавры учат шахматам».			
IV Блок	Учебные партии.	Игра фигурами из заданного положения.	Компьютерная программа «Динозавры учат шахматам».	4	2	2
	«Игра на уничтожение»	Игра фигурами.	Игра в шахматы из заданного положения. Компьютерная игра «Динозавры учат шахматам».	3	-	3
	Итоговая диагностика.	Выявить уровень знаний	Игра в шахматы из начального положения. Тестирование, решение контрольных заданий. Компьютерная игра «Динозавры учат шахматам».	2	-	2
	«Приключения в шахматной стране» - подготовка к тематическому празднику	Систематизировать и закрепить знания детей о шахматах.	Прослушивание шахматных сказок, стихотворений, рассказов. Тренировочные игры.	2	-	2
	Тематический праздник «Путешествие по шахматному королевству».	Расширить кругозор, пополнить знания, приобщить к соревновательным моментам.	Сценарий праздника.	1	-	1
Итого				68	29	39

III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Место проведения	Форма контроля
1	02.09.21	10.00 -10.30	Теория	1	Рождение шахмат. Техника безопасности.	каб.14	Устный опрос.
2	04.09.21	15.30 -16.00	Теория	1	Шахматный мир. Шахматный этикет.	каб.14	Устный опрос.
3	09.09.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Необычные шахматы.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала

4	11.09.21	15.30 -16.00	Теория	1	Шахматы и компьютер.	каб.14	Устный опрос.
5	16.09.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Строение шахматной доски.	каб.14	Дидактические задания.
6	18.09.21	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	каб.14	Дидактические задания.
7	23.09.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Улицы и переулки шахматной доски.	каб.14	Дидактические задания.
8	25.09.21	15.30 -16.00	Практика	1	Шахматная доска, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала
9	30.09.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Чудесные шахматные фигуры.	каб.14	Дидактические задания.
10	02.10.21	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Правила при расстановке шахмат.	каб.14	Дидактические задания.
11	07.10.21	10.00 -10.30	Практика	1	Начальное положение, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала
12	09.10.21	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Волшебная ладья.	каб.14	Дидактические задания.
13	14.10.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Ладья на службе короля.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
14	16.10.21	15.30 -16.00	Практика	1	Ладья, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала
15	21.10.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Волшебный слон.	каб.14	Дидактические задания.
16	23.10.21	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Слон на службе короля.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
17	06.11.21	10.00 -10.30	Практика	1	Слон, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения

							изученного материала
18	11.11.21	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Волшебный конь.	каб.14	Дидактические задания.
19	13.11.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Конь на службе короля.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
20	18.11.21	15.30 -16.00	Практика	1	Конь, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала
21	20.11.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Волшебная пешечка.	каб.14	Дидактические задания.
22	25.11.21	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Пешка – чемпион.	каб.14	Игра.
23	27.11.21	10.00 -10.30	Практика	1	«Пешки в бой», закрепление темы на компьютере.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала
24	02.12.21	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Волшебный ферзь.	каб.14	Дидактические задания.
25	04.12.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Ферзь на службе короля.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
26	09.12.21	15.30 -16.00	Практика	1	Ферзь, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала
27	11.12.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Его Величество Король.	каб.14	Дидактические задания.
28	16.12.21	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Нападение на короля. Игровая практика.	каб.14	Игровые упражнения.
29	18.12.21	10.00 -10.30	Практика	1	Шахматный калейдоскоп.	каб.14	Викторина. Контроль усвоения изученного материала
30	23.12.21	15.30 -16.00	Практика	1	Шахматный калейдоскоп.	каб.14	Викторина. Контроль усвоения изученного материала

31	25.12.21	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Рокировка. Игровая практика.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
32	13.01.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Нападение на короля. Шах.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
33	15.01.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Нападение на короля. Мат.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
34	20.01.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Шах или мат, игровая практика.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
35	22.01.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Шах или мат, игровая практика.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
36	27.01.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Ничья, пат. Игровая практика.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
37	29.01.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Ничья, пат. Игровая практика.	каб.14	Дидактические задания. Игра.
38	03.02.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Играем в шахматы - пешки и король.	каб.14	Игра. Контроль усвоения изученного материала
39	05.02.22	10.00 -10.30	Практика	1	Играем в шахматы – пешки и король.	Каб.14	Игра. Контроль усвоения изученного материала
40	10.02.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Необычные шахматы, игровая практика.	каб.14	Игра. Контроль усвоения изученного материала
41	12.02.22	10.00 -10.30	Практика	1	Необычные шахматы, игровая практика.	каб.14	Игра. Контроль усвоения изученного материала
42	17.02.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Игра всеми пешками с добавлением фигур.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
43	19.02.22	10.00 -10.30	Практика	1	Игра всеми пешками с добавлением фигур.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
44	24.02.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Решение задач.	каб.14	Контроль усвоения

					Игровая практика.		изученного материала
45	26.02.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Решение задач. Игровая практика.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
46	02.03.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Играем в шахматы. Разбор сыгранных партий.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
47	04.03.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Шахматные баталии. Разбор сыгранных партий.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
48	11.03.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Игра из заданной позиции.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
49	16.03.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Игра из заданной позиции.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
50	18.03.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Шахматы и компьютер, своя игра.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала
51	01.04.22	10.00 -10.30	Практика	1	Шахматы и компьютер, своя игра.	каб.14	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала
52	06.04.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Повторение: ладья, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
53	08.04.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Повторение: слон, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
54	11.04.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Повторение: ферзь, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала

55	15.04.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Повторение: конь, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
56	20.04.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Повторение: пешки, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
57	22.04.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Повторение: король, закрепление темы на компьютере.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
58	27.04.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Игра всеми пешками с добавлением фигур.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
59	29.04.22	10.00 -10.30	Практика	1	Играем в шахматы. Шахматные баталии.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
60	04.05.22	15.30 -16.00	Практика	1	Играем в шахматы. Шахматные баталии.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
61	06.05.22	10.00 -10.30	Теоретическо-практическое	1	Шахматная партия.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
62	11.05.22	15.30 -16.00	Теоретическо-практическое	1	Шахматная партия.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
63	13.05.22	10.00 -10.30	Практика	1	Шахматы и компьютер.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
64	18.05.22	15.30 -16.00	Практика	1	Шахматы и компьютер, командная игра.	каб.14	Соревнования. Контроль усвоения изученного материала
65	20.05.22	10.00 -10.30	Практика	1	Шахматы и компьютер, своя игра.	каб.14	Контроль усвоения изученного материала
66	25.05.22	15.30 -16.00	Практика	1	«Мы знаем, мы умеем».	каб.14	Викторина.

67	27.05.22	10.00 -10.30	Практика	1	«Мы знаем, мы умеем».	каб.14	Викторина.
68	29.05.22	15.30 -16.00	Практика	1	Путешествие по шахматному королевству.	каб.14	Открытое занятие

Содержание	Возрастные группы	
	Старшая дошкольная группа от 5 до 7 лет	
Учебный период		
Календарная продолжительность учебного периода, в том числе	01 сентября 2021 г. – 31 мая 2022 г. 34 недели	
1 полугодие	01.09. 2020г. - 28.12.2120г. 14 недель	
2 полугодие	10.01. 2022 г. – 31.05.2022 г. 20 недель	
Объем недельной образовательной нагрузки, в час, в том числе:	2 учебных часа	
В 1 половину дня	1 учебный час	
Во 2 половину дня	1 учебный час	
Сроки проведения мониторинга реализации ДОП	15 сентября – 25 сентября, 20 декабря – 25 декабря, 25 мая – 31 мая	
Организация социально - досуговой деятельности в каникулярный период	01 ноября – 6 ноября 2021 г. 29 декабря – 9 января 2022 г. 26 марта – 03 апреля 2022 г.	
Летний период		
Календарная продолжительность летнего периода	01 июня 2022 г. – 31 августа 2022 г. 13 недель	
Объем недельной образовательной нагрузки, в час, в том числе:	-	
В 1-ю половину дня	-	
Во 2-ю половину дня	-	
Праздничные дни	4 ноября, 31-9 января, 23 февраля, 8 марта, 1,9 мая	

IV. УЧЕБНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Вид деятельности	Возрастная категория	№ группы	Объем образовательной нагрузки	
			недельная	годовая
Физкультурно-спортивная деятельность	5-7 лет			
		1 группа	2	68
		2 группа	2	68
Итого		2 группы	4	136

V. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Основное содержание: знакомство с краткая история шахмат(легенды, сказки). Значение шахмат в жизни человека, чемпионы мира. Знакомство с шахматной доской: горизонталь, вертикаль, диагональ, цент, поля. Цвет, форма, размер шахматной доски и полей. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Волшебные шахматные фигуры: Король. Ферзь. Ладья. Слон. Конь. Пешка. Начальное положение фигур. Правила при расстановке шахмат. Адрес, ходы, ценность, взятие, виды, значимость шахматных фигур. Рокировка, виды рокировок. Условия и правила рокировки. Защита от шаха. Способы избегания шаха. Шах ферзем, конем, ладьей, пешкой, слоном. Способы защиты от мата. Как поставить мат одинокому королю (простые примеры): ферзем, ладьей и ферзем, двумя ладьями, двумя слонами. Отличие мата от пата. Примеры на пат. Задачи на мат в один ход, разбор учебных диаграмм с применением компьютерной программы «Динозавры учат шахматам». Игра фигурами из заданного положения. Игра всеми фигурами.

VI. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

6.1.Методическое обеспечение

Формы занятий, планируемых по каждой теме или разделу: инструктаж, упражнения, контроль.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

Методы обучения:

1. Словесные: сказка, рассказ, объяснение, беседа, собеседование.
2. Наглядные: метод иллюстраций - показ таблиц, плакатов, зарисовок на доске, плоских моделей; метод демонстраций - презентаций, фильмов, мультфильмов, видеороликов.
3. Практические: письменные, устные, графические упражнения, практические работы обучающихся, работа с обучающими шахматными компьютерными программами (Приложение 1)

Формы обучения:

1. групповые занятия;
2. индивидуально-групповые занятия;

Формы занятий:

1. традиционные;
2. практические;
3. коллективный диалог;
4. викторины;
5. игра;

Педагогические технологии:

1. лично-ориентированные;
2. технологии сотрудничества;
3. технологии свободного воспитания.

6.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень используемых учебных изданий:

1. Барский В. Карвин в Шахматном лесу 1. М.: Дайв, 2008.-94с.
2. Барский В. Карвин в Шахматном лесу 2. М.: Дайв, 2008. – 128с.
3. Сухин И. Г. Приключения в шахматной стране. М.: Педагогика, 1991. – 144с.

4. Сухин И.Г. Там клетки черно–белые чудес и тайн полны, часть 1. Обнинск: Духовное возрождение, 1998. – 164с.
5. Сухин И.Г. Там клетки черно–белые чудес и тайн полны, часть 2. Обнинск: Духовное возрождение, 1998. – 164с.
6. мультимедийные шахматные программы: «Динозавры учат шахматам»; Шахматная информатика, «Волшебные шахматы Аладдина», Chessmaster 10-th (Приложение1).

6.3. Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы необходимо следующее оборудование:

- проектор, мультимедийное оборудование;
- дидактические игры и задания (шахматное лото, разрезные шахматные картинки, кубики с картинками шахматных фигур, карточки с вопросами на шахматные темы, карточки с задачами по пройденным темам);
- шахматная доска (8 комплектов);
- шахматные фигуры (8 комплектов);
- учебная доска, демонстрационная доска, комплект фигур;
- напольные шахматы;
- мультимедийные шахматные программы: «Динозавры учат шахматам»; Шахматная информатика, «Волшебные шахматы Аладдина», Chessmaster 10-th (Приложение1).

6.4. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное образование или высшее образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы.

Требования к педагогам дополнительного образования и преподавателям:

- среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена или высшее образование – бакалавриат, направленность (профиль) которого, соответствует направленности дополнительной общеобразовательной программы;
- дополнительное профессиональное образование – профессиональная переподготовка, направленность (профиль) которой соответствует направленности дополнительной общеобразовательной программы;

При отсутствии педагогического образования – дополнительное профессиональное педагогическое образование; дополнительная профессиональная программа может быть освоена после трудоустройства. Рекомендуется обучение по дополнительным профессиональным программам по профилю педагогической деятельности не реже чем один раз в три года.

VII. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Воспитательная деятельность в творческом объединении осуществляется в соответствии с планом воспитательной работы и планом традиционных мероприятий учреждения:

№	Мероприятие	Сроки
1	Неделя безопасности движения	Сентябрь

2	Мероприятие, посвященное Дню добра и уважения	Октябрь
3	День матери	Ноябрь
4	Интернет-кафе «С днем рождения мой округ» - мероприятие, посвященное дню образования ХМАО-Югры.	Декабрь
5	Новогодние мероприятия	Декабрь
6	"А ну-ка, парни!" игровая программа, посвященная Дню защитника Отечества.	февраль
7	«А ну-ка, девчата!» игровая программа, посвященная Международному женскому дню 8 Марта	Март
8	Открытый конкурс - фестиваль «Пасхальная весна»	Апрель
9	Парад Победы, посвященный Дню Победы советского народа в ВОВ 1941-1945 гг.	Май
10	Отчетный концерт ДДТ «Новое поколение»	Май
11	«Шахматные догонялки» игровые мероприятия	В течение года
12	«Хочу все знать!» познавательные мероприятия	В течение года
13	Конкурс рисунков, творческих работ	В течение года
14	Профилактические беседы по ПДД и ТБ	В течение года

VIII СИСТЕМА РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

№	Форма работы	Содержание работы	Сроки
1	День открытых дверей	Ознакомление с работой творческого объединения, прием заявлений на обучение, формирование групп.	Август
2	Родительское собрание	Введение в образовательную программу, выбор родительского актива.	Сентябрь
3	Открытое занятие	Подведение итогов программы.	Май
4	Консультирование	Консультирование родителей по всем интересующим вопросам.	На протяжении всего периода обучения по программе
5	Просвещение	Выпуск информационный буклетов для родителей, размещение информации в новостной строке на официальном сайте МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение», личном мини сайте педагога и в приложении-мессенджере (Вайбер) для родительских групп.	На протяжении всего периода обучения по программе

IX. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

7. Барский В. Карвин в Шахматном лесу 1. М.: Дайв, 2008.-94с.
8. Барский В. Карвин в Шахматном лесу 2. М.: Дайв, 2008. – 128с.
9. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы.: Просвещение, 1991. —158 с.
10. Гришин В.Г., Осипов Н.Ф. Малыши открывают спорт. М.: Педагогика, 1975. - 168с
11. Григорьев Д.В. Личностный рост ребёнка как показатель эффективности воспитания: методика диагностирования: пособие / Д.В. Григорьев, И.В. Кулешова, П.В. Степанов. Тула, 2002. - 44 с.
12. Костров В. Занимательные шахматы. СПб: Тригон, 1997.- 416 с.
13. Костров В., Давлетов Д. Шахматный учебник для детей и родителей, часть 1. М.: Russian Chess House, 2009.- 128 с.
14. Костров В., Давлетов Д. Шахматный учебник для детей и родителей, часть 2 М.: Russian Chess House, 2009. - 128 с.
15. Сухин И. Г. Приключения в шахматной стране. М.: Педагогика, 1991. – 144с.
16. Сухин И.Г. Там клетки черно–белые чудес и тайн полны, часть 1. Обнинск: Духовное возрождение, 1998. – 164с.
17. Сухин И.Г. Там клетки черно–белые чудес и тайн полны, часть 2. Обнинск: Духовное возрождение, 1998. – 164с. .

Литература для детей:

1. Амадуни П. Г. Требуется Король. Ростов н/Д: Кн. изд-во, 1977. - 104 с
2. Амадуни П. Г. Сказки. - Ростов н/Д, 1980.
3. Гик Е. Я. Беседы о шахматах: Кн. для обучающихся. – М.: Просвещение, 1985.
4. Ильин Е.А. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
5. Ильин Е.А. Приключения Пешки. – М.: Физкультура и спорт, 1974.
6. Кумма Л., Рунге С. Шахматный Король//Кума А., Рунге С. Ленивый Вареник.– М.: Советская Россия, 1970
7. Никитин В. П. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.
8. Носов Н.Н. Незнайка в Солнечном городе (любое издание).
9. Сендюков С.Д. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
10. Чеповецкий Е.П. Приключения шахматного солдата Пешкина. М.: Детская литература, 1961.

Шахматные компьютерные программы для первого года обучения



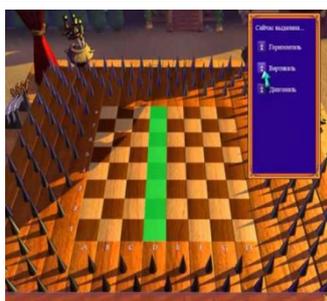
«Динозавры учат шахматам» мультимедийная обучающая программа для дошкольников и младших школьников, знакомит с шахматными фигурами и основными шахматными правилами, содержит увлекательные задания на закрепление обучающего материала;



«Шахматная информатика» учебно-развивающая интерактивная программа для дошкольников и младших школьников, знакомит с шахматами и компьютером;



«Chessmaster 10-th» программа способна как обучить начинающего игрока, так и составить достойную конкуренцию опытному шахматисту, содержит онлайн-модуль обеспечивающий игру рейтинговой системой, возможностью создания турниров, обучающими опциями и т.д.



«Волшебные шахматы Алладина» мультимедийная обучающая программа для младшего школьного возраста, содержит увлекательные задания, учит преодолевать трудности, играя в шахматы;



Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

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

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы черные при любом своем ответе проиграли одну из фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых обучающиеся должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых обучающиеся должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

Примечание. Все дидактические игры и задания моделируют в доступном для детей виде под те или иные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в реальной игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.