



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Новоуральского городского округа – детский сад комбинированного
вида «Страна чудес»

МАДОУ детский сад «Страна чудес»

Адрес: ул.Ленина, 152, г. Новоуральск, Свердловская область, Россия,
624130 тел./факс (34370) 6-35-40, эл.почта: wonderland-nu@yandex.ru

Принято:
Педагогический совет
Протокол № 4
от «17» июня 2026 г.

Заводчикова
Ольга Германовна

Подписано цифровой
подписью: Заводчикова Ольга
Германовна
Дата: 2026.08.31 10:32:19 +05'00'

Утверждаю:
Директор МАДОУ детский сад «Страна чудес»
/ О.Г. Заводчикова
Приказ № 01-06/69 от «27» августа 2026 г.



Заведующий структурным подразделением –
детским садом № 52 «Улыбка»
/ С.А. Лысенкова
Распоряжение № 41 от «19» июня 2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа –
дополнительная общеразвивающая программа
физкультурно - спортивной направленности
«Шахматное приключение»**

Возраст воспитанников: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Сергеева Н.Н.,
инструктор по физической культуре

Новоуральский городской округ, 2026 г.

Содержание

1.	Основные характеристики Программы	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цели и задачи Программы	6
1.3	Содержание Программы	7
1.4	Планируемые результаты	15
2.	Организационно-педагогические условия	
2.1	Календарный учебный график	17
2.2	Условия реализации программы	17
2.3	Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	19
3.	Список литературы	21

1. Основные характеристики Программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность (профиль) Программы: физкультурно-спортивная.

Актуальность

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Умные шашки» реализуется на русском языке и разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 31.12.2014, с изм. от 16.04.2022) «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.»;

- Приказом №934-д «О внесении изменений в методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», утвержденные приказом ГАНБОУ СО «Дворец молодёжи» от 01.11.2021;

- Уставом Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения Новоуральского городского округа – детский сад комбинированного вида «Страна чудес» (новая редакция) (Утвержден Постановлением Администрации Новоуральского городского округа от 14.11.2019 г. № 2250-а), а также с учетом социального заказа семьи, возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников образовательной организации;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

Программа «Шахматное приключение» — это авторская программа интеллектуального развития дошкольников через игру в шашки. Игра выступает как ведущий вид деятельности, в процессе которого дети не только обучаются стратегическому мышлению и умению принимать решения, но и

развивают внимание, память, усидчивость, коммуникативные навыки и эмоциональный интеллект.

Программа способствует формированию у ребёнка:

- логического мышления и умения предвидеть последствия своих действий;
- навыков самоконтроля и дисциплины;
- стремления к достижению цели, умению преодолевать трудности и анализировать ошибки.

Обучая детей через игру, мы создаём основу для их успешной адаптации к школьному обучению, обеспечиваем комфортный вход в образовательную среду и гармоничное развитие личности.

Отличительные особенности программы, новизна.

Отличительные особенности:

- Доступность и простота: программа адаптирована для восприятия дошкольников, используются простые правила и понятные объяснения.
- Игровой подход: обучение строится на основе игры, что делает процесс увлекательным и эффективным. Использование игровых приёмов, сказок, стихов о шашках.
- Развитие важных навыков: Программа направлена не только на освоение правил игры, но и на развитие логического мышления, пространственного воображения, памяти, внимания, усидчивости и самостоятельности.
- Фокус на практической игре: большое внимание уделяется игровой практике, разбору игровых ситуаций и анализу ходов.
- Индивидуальный подход: учитываются индивидуальные особенности развития детей, темпы освоения материала.

Новизна программы заключается в уникальной игровой системе обучения, включающей специально разработанные дидактические игры, такие как «Шашечный лабиринт» (для развития пространственного мышления), «Собери шашечную дорожку» (для тренировки памяти и последовательности), и «Шашечный конструктор» (для развития комбинаторных способностей). Интерактивные элементы этих игр реализованы с помощью адаптированных презентаций PowerPoint, которые позволяют детям взаимодействовать с игровыми элементами на экране, проходя обучающие уровни с возрастающей сложностью.

Характеристика особенностей развития детей от 5 до 7 лет

Программа предназначена для детей дошкольного возраста 5 -7 лет.

В период от пяти до шести лет детям доступно опосредованное запоминание. Эффективность запоминания с помощью внешних средств (картинок, пиктограмм) может возрастать в 2 раза. В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования

объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие и т.д. Эгоцентризм детского мышления сохраняется. Основой развития мыслительных способностей в данном возрасте является наглядно-схематическое мышление, начинают развиваться основы логического мышления. Формируются обобщения, что является основой словесно-логического мышления. Интенсивно формируется творческое воображение. Наряду с образной креативностью, интенсивно развивается и вербальная креативность по параметрам беглости, гибкости, оригинальности и разработанности. Увеличивается устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Проявляется любознательность ребенка, расширяется круг познавательных интересов. Складывается первичная картина мира.

К шести-семи годам особую значимость приобретает процесс формирования «взрослых» механизмов восприятия. Формируется способность дифференцировать слабо различающиеся по физическим характеристикам и редко появляющиеся сенсорные стимулы. Качественные перестройки нейрофизиологических механизмов организации системы восприятия позволяют рассматривать этот период как *сенситивный* для становления когнитивных функций, в первую очередь произвольного внимания и памяти. Время сосредоточенного внимания, работы без отвлечений по инструкции достигает 10-15 минут.

Детям становятся доступны формы опосредованной памяти, где средствами могут выступать не только внешние объекты (картинки, пиктограммы), но и некоторые мыслительные операции (классификация). Существенно повышается роль словесного мышления, как основы умственной деятельности ребенка, все более обособляющегося от мышления предметного, наглядно-образного. Формируются основы словесно-логического мышления, логические операции классификации, сериации, сравнения. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они еще ограничиваются наглядными признаками ситуации. Увеличивается длительность произвольного внимания (до 30 минут).

Режим занятий: 4 раза в месяц с группой детей (до 8 человек).

Количество и длительность занятий, проводимых в рамках оказания дополнительных образовательных услуг, регламентируется Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 для детей от 5 до 7 лет — 25 минут (30 минут).

Объем Программы 34 часов

Срок освоения: 34 недель

Особенности организации образовательного процесса.

Формы реализации образовательной программы:

Традиционная модель реализации программы представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года в одном структурном подразделении – детском саду № 52 «Улыбка».

Уровень программы – «стартовый». Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания Программы.

Форма обучения: фронтальная, групповая, индивидуальная, в парах.

Виды занятий: теоретические занятия, решение позиций, задач, дидактические игры и задания, игровые упражнения, проведение турниров.

Форма подведения итогов реализации: наблюдение, решение дидактических задач, игровая турнирная практика.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развивать интеллектуальные и личностные качества детей старшего дошкольного возраста посредством обучения игре в шашки.

Задачи:

Обучающие:

- Обучать детей правилам игры в шашки.
- Развивать навыки ориентирования на игровом поле.
- Обучать детей планировать свои ходы и предвидеть действия соперника.
- Обучать детей анализировать игровые ситуации и находить оптимальные решения.
- Знакомить детей с историей игры в шашки (в адаптированной форме).

Развивающие:

- Развивать логическое, стратегическое и пространственное мышление.
- Развивать память, внимание, концентрацию.
- Развивать умение анализировать, сравнивать, обобщать.
- Развивать навыки принятия решений и планирования.

Воспитательные:

- Воспитывать стремление к победе и умение достойно принимать поражение.
- Воспитывать чувство уважения к сопернику и правилам игры.
- Воспитывать усидчивость, терпение и настойчивость.
- Развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде.

1.3 Содержание программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	Форма аттестации
----------	---------------	-----------------	------------------

1.	Знакомство с шахматами	1	Беседа.
2.	Шахматная доска	2	Беседа, наблюдение, решение дидактических заданий
3.	Шахматные фигуры	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
4.	Начальное положение	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
5.	Ладья	2	Наблюдение, решение дидактических заданий
6.	Слон	2	Наблюдение, решение дидактических заданий
7.	Ладья против слона	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
8.	Ферзь	2	Наблюдение, решение дидактических заданий
9.	Ферзь против ладьи и слона	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
10.	Конь	2	Наблюдение, решение дидактических заданий
11.	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
12.	Пешка	2	Наблюдение, решение дидактических заданий
13.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
14.	Король	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
15.	Король против других фигур	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
16.	Шах	2	Наблюдение, решение дидактических заданий
17.	Мат	2	Наблюдение, решение дидактических заданий
18.	Ничья, пат	1	Наблюдение, решение дидактических заданий

19.	Рокировка	1	Наблюдение, решение дидактических заданий
20.	Правила поведения в турнире	1	Наблюдение. Анализ.
21.	Шахматная партия	5	Наблюдение. Анализ.
22.	Повторение пройденного материала	1	Наблюдение. Анализ.
Итого		34 часа	

Содержание учебно-тематического плана

1. Знакомство с шахматами

Обучающего видео «Приключения в шахматной стране». Чтение и инсценировка дидактических сказок (на выбор) «Шахматный теремок», «Шахматная репка», «Шахматный колобок». Чтение и инсценировка. Дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котят-хвастунишки».

2. Шахматная доска

Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры - «Горизонталь». «Вертикаль».

Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г Сухина «Приключения в Шахматной стране» (М: Педагогика, 1991.— С. 132—135) или дидактической сказки «Лена, Оля и Баба Яга» (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3-14). Дидактическое задание «Диагональ».

3. Шахматные фигуры

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр мультфильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура». «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».

4. Начальное положение

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр мультфильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

5. Ладья

Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых». «Один в поле воин». «Кратчайший путь»

Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух). «Ограничение подвижности».

6. Слон Место слона в начальном положении.

Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура Дидактические задания «Лабиринт». «Перехитри часовых».

Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух). «Ограничение подвижности».

7. Ладья против слона

Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых». «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». «Защита». «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля». «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».

8. Ферзь

Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр мультфильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».

Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

9. Ферзь против ладьи и слона

Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита

контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

10. Конь

Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»

Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

11. Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

12. Пешка

Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».

Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

13. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня

Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения).

Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

14. Король

Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт»,

«Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».

15. Король против других фигур

Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».

16. Шах

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Три способа спасения от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».

Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».

17. Мат

Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».

Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. «Детский мат», защита от «Детского мата». Дидактическое задание «Дай мат в один ход».

18. Ничья, пат

Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».

19. Рокировка

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

20. Правила поведения в турнире

Знакомство с правилами поведения на турнире. Правило «тронул-ходи». Шахматная партия.

21. Шахматная партия

Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».

Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Частые ошибки в начале игры. «Дебютные катастрофы». Игра всеми фигурами из начального положения.

22. Повторение пройденного материала

Проведение шахматного праздника «В королевстве шахматных фигур». Шахматная партия. Выявление сильных шахматистов. Награждение.

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

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

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

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

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

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

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем черных фигур.

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

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

«Защита контрольного поля». Эта игра 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

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

Дидактические задания

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

«Поймай ладью». **«Поймай ферзя».** Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

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

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

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

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

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

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

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

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

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

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

1.4 Планируемые результаты:

Предметные:

- у детей сформировано представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- воспитанники понимают цель шахматной партии;
- дети ориентируются на шахматной доске; играют каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещают шахматную доску между партнерами; правильно расставляют фигуры перед игрой; различают горизонталь, вертикаль, диагональ; умеют делать рокировку; объявляют шах; ставят мат;
- дети умеют решать дидактические задания, шахматные задачи, элементарные задачи на мат в один ход.

Метапредметные:

- воспитанники умеют сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решают и объясняют ход решения дидактического задания;
- дети самостоятельно работают с шахматной доской;
- воспитанники умеют анализировать результаты выполняемых заданий;
- воспитанники понимают цели шахматной партии;
- дети выстраивать продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми.

Личностные:

- дети усидчивы и внимательны во время игры, проявляют уважение к противнику;

- у детей наблюдается воля к победе, умеют спокойно воспринимать неудачу в игре;
- дети проявляют интерес и гордость за достижения страны в области спорта;
- воспитанники проявляют устойчивый интерес к шахматной игре, как средству досуга.

2. Организационно-педагогические условия

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики процесса	
1	Количество учебных недель	34
2	Количество учебных дней	34
3	Количество часов в неделю	1
4	Количество часов	34
5	Недель в I полугодии	16
6	Недель во II полугодии	18
7	Начало занятий	1 октября
8	Выходные дни	31 декабря - 10.января
9	Окончание учебного года	31 мая

2.2 Условия реализации программы

2.2.1 Материально-техническое обеспечение

Необходимыми условиями для реализации Программы является наличие помещения, в котором имеется следующее оборудование:

№	Наименование	Кол-во шт.
1	Шахматная доска	8
2	Набор шахматных фигур	8
3	Мяч	2
4	Кубик с шахматными фигурами	1
5	Музыкальная колонка	1
6	Демонстрационная доска	1

Методическое обеспечение:

- наглядные пособия, слайды;

- видеозаписи;
- иллюстративные материалы;
- художественная литература (стихи, загадки, считалки);
- музыкальное сопровождение;
- презентации, видеоролики.

Технические средства обучения:

- флеш-карта (презентации, видеоролики);
- экран;
- проектор;
- ноутбук.

2.2.2 Кадровое обеспечение

В реализации Программы может участвовать педагог, имеющий профессиональное педагогическое образование, прошедший обучение по программе «Педагогическая деятельность в дополнительном образовании детей и взрослых».

2.2.3. Методические материалы

В основу реализации Программы дополнительного образования «Шахматное путешествие» по направлению данной деятельности легли пособия И.Г. Сухина: «Шахматы для самых маленьких», «Приключение в шахматной стране». И.Г. Сухин предлагает к игре деревянных королей приобщать малышей с младшего возраста. Цель ее – не столько дать методику обучения будущих чемпионов, сколько привить малышам интерес к мудрой игре, ненавязчиво помочь им самим разобраться в силе фигур и, главное, содействовать формированию качеств, необходимых для успешной учебы. Вниманию малыша необходимо тренировать, не переутомляя его одним и тем же занятием, а разнообразя его деятельность, вводя в нее новые игровые моменты. В среднем и старшем возрасте можно построить процесс начального обучения шахматной игре. Весь вопрос лишь в том, чтобы сделать его максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально насыщенным, интересным и желанным. В этой программе изложен новый, нестандартный подход к процессу обучения азам древней игры, предложенный И.Г. Сухиным, позволяющий приобщить к ней детей среднего возраста, ориентируясь на уровень психофизического развития ребенка.

2.2.4. Методическое обеспечение

В процессе работы используются различные **формы и методы**:

- словесные (устное изложение, беседа, рассказ, диалог);
- наглядные (иллюстрации, презентации, фильмы, наблюдение, показ, работа по образцу);
- практические (выполнение работ по инструкционным картам, схемам, шахматная игра, дидактические задания, шахматные задачи).

Методы, в основе которых лежит степень сложности деятельности (игры в шахматы) детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа детей.

Среди **приемов**, используемых в процессе реализации задач, усиливающих мотивацию, следует назвать:

- активизация и индивидуализация обучения;
- игры и игровые ситуации.

При реализации программы используются современные **образовательные технологии**:

- здоровьесберегающие (специальная пальчиковая гимнастика, дыхательная гимнастика);
- ИКТ-технологии (видео-презентации о шахматах);
- личностно-ориентированные (учет индивидуальных особенностей детей; выбор детьми игровых заданий, партнеров по игре);
- игровые (индивидуальные, парные, подгрупповые);
- кейс-технологии (обсуждение конкретных игровых ситуаций, связанных с конкретными игровыми действиями спортсменов, самих детей в процессе игр на основе фото-видео фиксации).

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Для оценки усвоения материала детьми, разработаны критерии в соответствии с программным материалом, предложенным кандидатом педагогических наук И. Г. Сухиным, которые помогают выстраивать взаимодействие с детьми.

Формой подведения итогов реализации программы является беседа, наблюдение, решение дидактических игр и задач, которые проводится 2 раза в год (октябрь, май).

**Оценочные материалы: инструментарий педагогической
деятельности
Диагностическая**

карта «Шахматная страна»

Ф.И. ребёнка _____

Возраст _____

Дата заполнения _____

Показатели развития	Отметка показателей («В»/ «С»/ «Н»)	Методы диагностики
ЗНАНИЯ, ПРЕДСТАВЛЕНИЯ		
Знает историю шахмат и выдающихся шахматистов.		Беседа
Знает шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль, диагональ и другие.		Беседа
Знает название шахматных фигур и их отличия.		Беседа
Знает правила хода, взятие каждой фигуры.		Беседа, наблюдение, решение дидактических заданий
УМЕНИЯ, НАВЫКИ		
Умеет ориентироваться на шахматной доске.		Наблюдение, решение дидактических заданий
Играет каждой фигурой.		Наблюдение, решение дидактических заданий
Правильно располагает доску.		Наблюдение
Правильно располагает фигуры.		Наблюдение

Умеет перемещать фигуры.		Наблюдение
Решает простые шахматные задачи.		Наблюдение, решение простых шахматных задач
Решает элементарные задачи на мат в один ход.		Наблюдение, решение задач на мат в один ход
Играет партию, соблюдая правила		Наблюдение
ПОБУЖДЕНИЯ		
Выражает устойчивый интерес к шахматной игре.		Наблюдение
Усидчивый и внимательный во время игры.		Наблюдение
Проявляет уважение к противнику.		Наблюдение
Умеет спокойно воспринимать неудачу в игре.		Наблюдение
Стремится побеждать.		Наблюдение
Итого:	«В»_ «С»_ «Н»_	
Уровень:		

Оценка уровня:

В - «**высокий**» уровень;

С - «**средний**» уровень;

Н - «**низкий**» уровень.

3. Список литературы

1. Гришин В., Малыши играют в шахматы – М.: «Просвещение», 1991.
2. Калиниченко Н. М. Шахматы для начинающих. - СПб.: Питер, 2015
3. Михайленко Г., Знакомьтесь – шахматы! – М.: «Русский шахматный дом», 2013.
4. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
5. Степовая Т.Ю., Тигрёнок в шахматном королевстве – М.: «Русский шахматный дом», 2017.
6. Сухин И.Г. Приключения в Шахматной стране – М.: «Астрель», 2008.
7. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких - Москва, Астрель. АСТ,2000.
8. Фоминых М., Шахматы для детей. Обучающая сказка в картинках – СПб.: Питер 2015.

Литература для обучающихся и родителей

1. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы/ М.: Просвещение. 1991.
2. Майзелис И. Шахматы детям. Реплекс. 1994.

3. Иващенко Сборник шахматных комбинаций. – Киев, 1988.
4. 2000 шахматных задач. – С.-Петербург: Литера, 2001 г.
5. Шахматный решебник (2000 задач), выпуск 1-4. – Спб, 2001, 2005.
6. Фюрстенберг Том. Ученик Чародея. – М., 2004.

Дидактические задания, шахматные сказки

1. В. Гончаров. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
2. В. Князева. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
3. И. Весела. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
4. И.Г. Сухин. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. И.Г. Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
6. И.Г. Сухин. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 80с., ил.
7. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 4-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 80с., ил.
8. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 32с., ил.
9. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
10. Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
11. Сухин И. Котята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.