

Утверждена  
Заведующий ДОУ  
МБДОУ «Детский сад №17«Лесная сказка»  
Р.М. Зарипова

Введено в действие  
Приказом заведующего  
№134 от 29.08.2023г.



Рассмотрено и утверждено  
На педагогическом совете  
№ от 29.08.2023 г.

**Программа дополнительного образования**  
**«Юные шахматисты»**  
интеллектуально - спортивного направления

Срок реализации 2 года.  
(возраст: 5-6л., 6-7лет)

Педагог дополнительного образования  
Сарварова Светлана Анатольевна  
Высшая квалификационная категория.

г. Набережные Челны  
2019г.

<b>I. Целевой раздел программы</b>	стр.3-6
1.1.Пояснительная записка	стр.3-6
1.2.Планируемые результаты	стр.5-6
<b>II Содержательный раздел программы</b>	стр.7-22
2.2. Календарно-тематическое планирование	стр.7-9
2.2. Перспективное планирование	стр.9-22
2.3 Работа с родителями	стр.23
<b>III Организационный раздел программы</b>	стр.23
3.1. Психолого-педагогические условия	стр.23
3.2. Кадровые условия реализации Программы	стр.23
3.3. Материально техническое обеспечение:	стр.23
3.4. Развивающая предметно пространственная среда	стр.23
3.5. Программно-методическое обеспечение	стр.23

## **I. Целевой раздел программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

## **Обоснование необходимости разработки и внедрения предлагаемой программы в образовательный процесс**

В современном мире все увлекаются спортом и совсем забыли, что шахматы тоже вид спорта, только умственный. Дошкольное детство – период психического развития ребенка. В это время закладываются основы всех психических свойств и качеств личности, познавательных процессов и видов деятельности. Интеллектуальное развитие дошкольника – важнейшая составная часть общего развития и подготовки к школе в связи с этим, шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления. Шахматы сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта, имеют физкультурно – оздоровительную направленность. Игра развивает и дисциплинирует мысль. Еще знаменитый советский педагог Василий Александрович Сухомлинский писал: «Шахматы – превосходная школа последовательного логического мышления. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память». Немецкий ученый Клаус говорил о шахматах: «Точное логическое мышление легче тренировать посредством шахматной игры, нежели использовать для этой цели учебник логики.

Обучение шахматам с детства, помогает расширять круг общения у детей. Игра в шахматы помогает детям само выражаться, игра способствует развитию логики мышления, концентрации внимания, воспитывает волю.

Основной целью современной системы дополнительного образования является воспитание и развитие личности ребенка. Достижение этой цели невозможно без реализации задач, стоящих, перед образовательной областью «Физическое развитие», Которая так же направлена на приобретение опыта и формирование начальных представлений о некоторых видах спорта.

«...повышение умственной и физической работоспособности; развитие самостоятельности, активности, интереса и любви к спорту». Образовательной областью «Социально – коммуникативное развитие». Программа «Юный шахматист», направлена на выполнение задач этой области. «...усвоение норм и ценностей, принятых в обществе; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; формирование готовности детей к совместной деятельности».

Проанализировав авторские разработки, запросы современной школы, а также передовой опыт работы с детьми, накопленный на современном этапе отечественными и зарубежными педагогами-практиками, мы заинтересовались возможностью применения в работе с дошкольниками практическими играми в шахматы. В дошкольном учреждении, в игровой форме вводят детей в мир шахмат. Это дает возможность детям познать всю сложность игры легко с интересом и удовольствием.

Педагог должен пробудить в каждом ребенке веру в его способности, индивидуальность, неповторимость, веру в то, что каждая игра в шахматы «учит играть, как можно лучше».

### **Актуальность**

Родители и педагоги в школе жалуются на отвлекаемость и рассеянность внимания детей. Эти проблемы можно решить с помощью обучения детей игре в шахматы. Через игры в шахматы, происходит формирование инновационного общества, умеющего думать, решать задачи. Занятия в шахматы, будут способствовать развитию у дошкольников целого ряда таких положительных качеств, как воспитание дисциплины, выдержки, спокойствия. Развития памяти, логики, наблюдательности и внимания. Приучают к спортивной дисциплине. Все это восполняет запросы родителей учащихся начальных классов.

Актуальность программы обусловлена тем, что происходит сближение содержания программы с требованиями жизни.

### **Практическая значимость программы**

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенные, эффективные методы интеллектуального развития детей.

Обучение игре в шахматы, способствуют лучшему усвоению программного материала начальной школы.

Обучение игре в шахматы с дошкольниками, помогает детям не отставать от сверстников. Открывает дорогу к общению некоммуникативным детям, расширяет круг общения, позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность

Развивается активная личность, способная применять свои знания и умения в различных ситуациях.

### **Педагогическая целесообразность**

Методика всего комплекса видов деятельности строится так, чтобы в процессе деятельности у детей формировалась самостоятельность, наблюдательность, любознательность.

Используются принципы: доступности, наглядности, индивидуальности, сотрудничества, уважения, разумной требовательности.

**Цель программы:** Развитие познавательных способностей детей при обучении игре в шахматы.

« Игра для них – учеба

Игра для них – труд

Игра для них - серьезная форма воспитания»

### **Задачи: первый год обучения.**

#### **Воспитательные:**

- Воспитывать трудолюбие, терпение (волевые качества).
- Выбатывать навыки общения в коллективе.
- Воспитывать уверенность в своих силах.

#### **Обучающие:**

- Сформировать у детей единую систему понятий: названия фигур, названия ходов.
- Познакомить детей с шахматной терминологией : шахматное поле, диагональ, вертикаль, вверх вниз, в бок, забор фигур, самая сильная фигура, самая важная фигура, рокировка, шах, мат.

#### **Развивающие:**

- Формировать волю, настойчивость, выдержку во время игры.
- Развивать познавательные способности:
  - мышление: Продумывание вариантов ходов, комбинаций.
  - внимание: Развивается умение держать все фигуры, ходы каждой фигуры.
  - память (зрительная, двигательная)

### **Задачи: второй год обучения.**

#### **Воспитательные:**

- Воспитывать трудолюбие, терпение (волевые качества).
- Закреплять навыки общения в коллективе.
- Продолжать воспитывать уверенность.

#### **Обучающие:**

- Закрепить у детей единую систему понятий: названия фигур, названия ходов.
- Дать понятия, что каждая фигура имеет свои ценности, что означает размен фигур, изучить и закрепить общие правила шахматной игры.
- Закрепить у детей с шахматную терминологию: шахматное поле, диагональ, вертикаль, вверх, вниз, в бок, забор фигур, самая сильная фигура, самая важная фигура, рокировка, шах, мат.
- Дать понятие: «адрес шахматной фигуры», что значит ставить цель в шахматной игре.

#### **Развивающие:**

- Продолжать формировать волю, настойчивость, выдержку во время игры.
- Продолжать развивать познавательные способности:
  - мышление: Продумывание вариантов ходов, комбинаций, ставить цель, находить правильный «адрес фигуры».

- внимание: Развивается умение держать все фигуры, ходы каждой фигуры.
- память (зрительная, двигательная)

### **Программа направлена на:**

- Комплексное психолого – педагогическое сопровождение развития ребенка дошкольного возраста;
- Охрана и укрепление психического здоровья детей, эмоционального благополучия;
- Приучает к спортивной дисциплине.
- Обеспечение уважения к индивидуальности каждого ребенка, его право
- Создание условий для развития познавательных видов деятельности.
- Создание условий, стимулирующих развитию логики мышления, творческого мышления.
- Создание условий и обеспечение образного восприятия действительности

## **1.2. Планируемые результаты**

### **Предполагаемые результаты первого года обучения:**

- Развита интерес к шахматам.
- Сформирована единая система понятий: разные фигуры, каждая фигура имеет свою траекторию.
- Пополнен активный словарь шахматной терминологией: шахматное поле, диагональ, вертикаль, вверх, вниз, в бок, забор фигур, самая сильная фигура, самая важная фигура, рокировка, шах, мат.
- Сформируются волевые усилия, настойчивость, дети контролируют себя в игре.
- Развиваются познавательные способности:
  - мышление: продумывание вариантов ходов, комбинаций.
  - внимание: умение держать все фигуры, ходы каждой фигуры.
  - память (зрительная, двигательная)

### **Предполагаемые результаты второго года обучения:**

- Дети усвоили, что каждая фигура имеет цену, знают размен фигур и общие правила шахматной игры.
- Дети активно используют шахматную терминологию: шахматное поле, диагональ, вертикаль, вверх, вниз, в бок, забор фигур, самая сильная фигура, самая важная фигура, рокировка, шах, мат.
- Пополнен активный словарь шахматной терминологией: ценность фигур, размен фигур.
- Сформируются волевые усилия, настойчивость, дети научатся себя контролировать в игре.
- Разовьются познавательные способности:
  - мышление: ставить цель, находить правильный «адрес фигуры».
  - внимание: умение держать все фигуры, ходы каждой фигуры, оценивать и применять размен фигур.
  - память (зрительная, двигательная)

### **Способы проверки:**

- Шахматные турниры между собой.
- Проведение итоговых игр в шахматы, для родителей, при участии самих родителей.
- Диагностика

### **Диагностика первый год обучения**

*Должен знать и уметь к концу года:*

1. Шахматные термины: белое и черное поле, партнеры, центр, ладья, ничья, мат, шах, взятие, ход, позиция.
2. Название шахматных фигур: король, пешка, конь, ферзь, слон.

3. Правила хода взятия каждой фигуры.
4. Умение соблюдать правила игры.
5. Умение достойно проигрывать.
6. Знания позиций «Шах», «Мат».
7. Умение играть каждой фигурой.
8. Решать шахматные задачи.

Ф.И. ребенка	Н 1	К 1	Н 2	К 2	Н 3	К 3	Н 4	К 4	Н 5	К 5	Н 6	К 6	Н 7	К 7	Н 8	К 8

Высокий уровень: знает весь пройденный материал «В»

Средний: частичное усвоение материала, с подсказкой педагога «С»

Низкий: материал не усвоен «Н»

### Диагностика второй год обучения

*Должен знать и уметь к концу года:*

1. Шахматные термины: белое и черное поле, партнеры, центр, ладья, ничья, мат, шах, взятие, ход, позиция + ценность фигур, размен фигур
2. Название шахматных фигур король, пешка, конь, ферзь, слон,
3. Правила хода взятия каждой фигуры
4. Умение использовать в игре «Адрес шахматных фигур»
5. Уметь разменивать фигуры, используя ценность.
6. Умение достойно проигрывать.
7. Аккуратное ведение альбома.
8. Решать шахматные задачи.

Ф.И. ребенка	Н 1	К 1	Н 2	К 2	Н 3	К 3	Н 4	К 4	Н 5	К 5	Н 6	К 6	Н 7	К 7	Н 8	К 8

Начало года

Конец года

Высокий уровень: знает весь пройденный материал «В»

Средний: частичное усвоение материала, с подсказкой педагога «С»

Низкий: материал не усвоен. «Н»

## II Содержательный раздел программы

### 2.2. Календарно-тематическое планирование

#### Первый год обучения

Тема раздела	Вид занятий. Форма работы.	Количество часов
--------------	----------------------------	------------------

		теория	пакт.	
<b>«Первые шаги...»</b>	-Знакомство с шахматной доской -Знакомство с шахматными фигурами -Положение на доске Использование игровых ситуаций: «Раскрась фигуры», «Нарисуй ход фигуры» «Чудесный мешочек»	<b>1</b>	<b>10</b>	<b>11</b>
<b>«Понятия: шахматные фигуры и их возможности»</b>	Возможности каждой фигуры -Особенности забора фигур. -Использование игр: «Чудесный мешочек», «Угадай ка», «Раскрась фигуру по заданию», «Компьютерная игра «Динозавры учат шахматам»	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>«Понятия: шахматные ходы»</b>	- Рокировка фигур -Правила рокировки -Шах и Мат -Уход от шаха -Шах и мат -Блокировка атаки -Способы защиты от Шаха	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>«Практическое проигрывание ситуаций»</b>	-Закрепление полученных знаний в игре -Решение созданных ситуаций -Соревнования	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
<b>Работа с родителями</b>	-Итоговые занятия -Индивидуальные беседы			
<b>Итого</b>		<b>6</b>	<b>30</b>	<b>36</b>

### Второй год обучения

Тема раздела	Вид занятий. Форма работы.	Количество часов		
		теория	пакт.	
<b>«Повторение, закрепление пройденного материала»</b>	-Закрепление: возможности каждой фигуры -Особенности забора фигур. -Использование игр: «Чудесный мешочек», «Угадай ка», «Раскрась фигуру по заданию», «Компьютерная игра «Динозавры учат шахматам» -Расширение кругозора, пополнение словаря. -Способствовать в игре развитию и дисциплинированию мыслей. -Развитие внимания, зрительной памяти, сосредоточенности, наблюдательности. -Продолжать учить спортивно - рассуждать, -Формировать последовательность логического мышления. - Продолжать развивать положительные эмоции от полученного результата.			
		<b>1</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>«Повторение, закрепление пройденного материала»</b>	Закрепление : возможности каждой фигуры -Особенности забора фигур. -Использование игр : «Чудесный мешочек», «Угадай ка», «Раскрась фигуру по заданию»,	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>

	<p>«Компьютерная игра «Динозавры учат шахматам»</p> <p>-Расширение кругозора, пополнение словаря.</p> <p>-Способствовать в игре развитию и дисциплинированию мыслей.</p> <p>-Развитие внимания, зрительной памяти, сосредоточенности, наблюдательности.</p> <p>-Продолжать учить спортивно - рассуждать,</p> <p>-Формировать последовательность логического мышления.</p> <p>- Продолжать развивать положительные эмоции от полученного результата.</p>			
<b>«Совершенствование полученных знаний, умений и навыков»</b>	<p>-Охрана и укрепление психического здоровья детей, эмоционального благополучия;</p> <p>- Приучение к спортивной дисциплине.</p> <p>- Обеспечение уважения к индивидуальности каждого ребенка, его право быть самостоятельным человеком, уверенным в себе.</p> <p>-Создание условий для развития познавательных видов деятельности.</p> <p>-Создание условий, стимулирующих развитию логики мышления, творческого мышления.</p> <p>-Создание условий и обеспечение образного восприятия действительности</p>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
<b>«Совершенствование полученных знаний, умений и навыков»</b>	<p>-Охрана и укрепление психического здоровья детей, эмоционального благополучия;</p> <p>- Приучение к спортивной дисциплине.</p> <p>- Обеспечение уважения к индивидуальности каждого ребенка, его право быть самостоятельным человеком, уверенным в себе.</p> <p>-Создание условий для развития познавательных видов деятельности.</p> <p>-Создание условий, стимулирующих развитию логики мышления, творческого мышления.</p> <p>-Создание условий и обеспечение образного восприятия действительности</p>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>Работа с родителями</b>	<p>-Итоговые занятия</p> <p>-Шахматный турнир</p> <p>-Индивидуальные беседы</p>			
	<b>Итого</b>	<b>11</b>	<b>25</b>	<b>36</b>

## 2.2. Перспективное планирование

### Первый год обучения

#### СЕНТЯБРЬ

##### Тема 1: «Шахматная доска»

###### Задачи:

- Диагностика зоны ближайшего развития (беседа).
- Развитие самостоятельных, законченных действий.
- Закреплять умение раскрашивать шахматную доску, чередуя цвет в альбоме.
- Закрепить правильное расположение поля (в правом нижнем углу белое поле)



- Упорядочить действия: Белые всегда начинают.  
**Игровая ситуация:** «Шахматная королева», используется музыкальное сопровождение.

## **Тема 2: «Ладья»**

### **Задачи:**

- Показать детям фигуру – ЛАДЬЮ (похожа на башню), ее местоположение, как ходит ладья (только по прямой вверх, вниз, вбок, берет чужие фигуры двигаясь по прямой, но не перешагивая через фигуры).
- Развитие самостоятельных законченных действий.
- Развитие уверенности в себе, наблюдательности.
- Пополнение активного словаря.

**Игровая ситуация:** На шахматном поле ладья и фигуры. Какую фигуру ладья сможет забрать первой. Компьютерная игра.

## **Тема 3: «Закрепление темы Ладья»**

### **Задачи:**

- Закрепление знания о фигуре ладья белая и черная, ход ладьи, забор фигур на поле.
- Развитие уверенности в себе, наблюдательности, сосредоточенности.

**Игровая ситуация:** Раскрашивание фигуры – Ладья, игра: «Собери конфеты» на закрепление ходов и забора фигур. Компьютерная игра.

## **Тема 4: «Практическая игра между детьми: ЛАДЬЯ»**

### **Задачи:**

- Организация игры между детьми, закрепление ходов.
- Развитие самостоятельных, законченных действий.
- Воспитание уверенности в себе, умение ждать.
- Формирование волевых качеств: трудолюбия, терпения

**Игровая ситуация:** «Кто больше соберет конфет» Компьютерная игра.

## **ОКТАБРЬ**

### **Тема 1: «Конь»**

#### **Задачи:**

- Познакомить с фигурой КОНЬ, где стоит, ход коня: две клетки в вверх, одна в сторону, особенность фигуры: может перепрыгивать через фигуры.
- Развитие самостоятельности, умение ждать (чередование ходов)
- Пополнение активного словаря.
- Формирование умения действовать по рекомендации взрослого.
- Развитие наблюдательности, сосредоточенности.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическая игра на шахматном поле.

### **Тема 2: «Закрепление темы: Конь»**

#### **Задачи:**

- Закрепить знания о фигуре (ход, забор фигур, местоположение, единственная фигура перепрыгивает через другие фигуры)
- Развитие самостоятельности, уверенности в себе, наблюдательности.
- Формирование волевых качеств: трудолюбия, терпения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра.

Раскрашивание фигуры Конь по цвету, «Чудесный мешочек»

### **Тема 3: «Практическая игра »**

#### **Задачи:**

- Закрепление знаний детей через парную игру «Кто больше соберет конфет»
- Развитие уверенности в себе.
- Развитие самостоятельности, умения ждать партнера.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

- Формирование последовательности логического мышления.
- Формирование умения контролировать себя.  
**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. «Чудесный мешочек», практическая игра.

#### **Тема 4: «Практическая игра с двумя фигурами КОНЬ, ЛАДЬЯ»**

##### **Задачи:**

- Закреплять практически ходы фигур.
- Развитие самостоятельности, умения узнавать фигуры на ощупь.
- Развитие партнерских отношений.
- Формирование последовательности логического мышления.
- Формирование умения контролировать себя.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. «Чудесный мешочек», практическая игра.

## **НОЯБРЬ**

#### **Тема 1: «Слоны»**

##### **Задачи:**

- Познакомить с новой фигурой СЛОН. Высокая фигура, местоположение рядом с конем, на белой и на черной клетках, ход по черным клеткам (острым), по белым клеткам.
- Развитие уверенности в себе, самостоятельности.
- Пополнение активного словаря.
- Формирование умения действовать по рекомендации взрослого.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Раскрашивание фигур Слоны по цвету, «Чудесный мешочек»

#### **Тема 2: «Ферзь»**

##### **Задачи:**

- Познакомить с фигурой ФЕРЗЬ: его значимость, его сила, место Ферзя на поле, ходы, забор фигур. Белый на белом, черный на черном.
- Развитие уверенности в себе, развитие самостоятельности.
- Развитие зрительной памяти
- Пополнение активного словаря.
- Формирование умения действовать по рекомендации взрослого.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Раскрашивание фигур Ферзь по цвету, «Чудесный мешочек».

#### **Тема 3: «Закрепление темы: Ферзь»**

##### **Задачи:**

- Закрепление ходов фигуры Ферзь, забор фигур, не перешагивая через другие фигуры, через игру.
- Развитие уверенности в себе, активности, самостоятельности.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученных результатов.
- Формирование последовательности логического мышления

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Раскрашивание фигур Ферзь по цвету, «Чудесный мешочек»

#### **Тема 4: «Практические игры детей между собой фигуры Ферзь, Ладья, Конь»**

##### **Задачи:**

- Закрепление ходов знакомых фигур на компьютере.
- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развитие зрительной памяти.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата

- Формирование волевых качеств: трудолюбия, терпения.
- Формирование последовательность логического мышления

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. «Чудесный мешочек», практические игры.

## ДЕКАБРЬ

### Тема 1: «Король»

#### Задачи:

- Знакомство с новой фигурой КОРОЛЬ: его значимость, место на поле, ходы, возможности, особенности (берет фигуры в том направлении, в котором он движется)
- Правила Хода: нельзя ступить на клетку, где будет шах, двум королям нельзя быть рядом, берет фигуры в том направлении, в котором он движется, король ходит медленно, в любом направлении на один ход.
- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развитие зрительной памяти.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата
- Пополнение словаря

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. «Чудесный мешочек», практическое передвижение фигур.

### Тема 2: «Закрепление фигуры Король»

#### Задачи:

- Закрепление на практике ход Короля
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развитие внимания, мышления, памяти.
- Формирование волевых качеств.
- Умение действовать по рекомендации взрослого

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. «Чудесный мешочек», раскрашивание фигур Король по цвету. Практическое передвижение фигур: Ладья, Слон, Ферзь, Конь, Король

### Тема 3: «Пешки»

#### Задачи:

- Познакомить детей с новой фигурой : Пешка. Место на шахматной доске, ее возможности, ходы, забор фигур, трюк пешки, обмен фигур.
- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развитие внимания, мышления, зрительной памяти
- Пополнение словаря

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. «Чудесный мешочек», раскрашивание фигур Пешки по цвету. Практическое передвижение фигур.

### Тема 4: «Закрепление фигур: Пешки»

#### Задачи:

- Закрепить на практике ход фигур, забор фигур, местоположение фигур, обмен фигур.
- Развитие умения доводить начатое дело до конца.
- Развитие целенаправленности в действиях.
- Развитие саморегуляции поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур, обмен Фигур.

## ЯНВАРЬ

### Тема 1: «Закрепление фигур: Пешки»

#### Задачи:

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

- Развивать саморегуляцию поведения.  
**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки.

## **Тема 2: «Закрепление фигур: Пешки»**

### **Задачи:**

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Слон.

## **Тема 3: «Отработка тактики ходьбы Пешка - фигура»**

### **Задачи:**

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь.

## **Тема 4: «Отработка тактики ходьбы Пешка - фигура».**

### **Задачи:**

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Конь.

## **ФЕВРАЛЬ**

## **Тема 1: «Отработка тактики ходьбы Пешка - фигура».**

### **Задачи:**

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Слон, Ферзь, Конь.

## **Тема 2: «Отработка тактики ходьбы Пешка – фигура »**

### **Задачи:**

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Слон, Ферзь, Конь, Король.

## **Тема 3: «Соревнования по закреплению фигур: Слон, Ферзь, Ладья, Конь, Король, Пешки»**

### **Задачи:**

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.

- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Чудесный мешочек

#### **Тема 4: «Соревнования по закреплению ходов фигур: Слон, Ферзь, Ладья, Конь, Король, Пешки»**

##### **Задачи:**

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Чудесный мешочек. Компьютерная игра

### **МАРТ**

#### **Тема 1: «Понятие Рокировка»**

##### **Задачи:**

- Показать детям приемы Рокировки, Король ходит на две клетки вправо, познакомить с 7 правилами рокировки.
1. между королем и ладьей не должно быть фигур не своих, не чужих.
  2. Рокировать только один раз в течение партии.
  3. Можно рокироваться, если король еще не ходил.
  4. И той ладьей, которая еще не ходила.
  5. Нельзя рокироваться, если король под шахом.
  6. Нельзя рокироваться, если король попадает под шах.
  7. Нельзя рокироваться, если король проходит через клетку, где его атакуют.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Рокировка на Королевском фланге.

#### **Тема 2: «Закрепление понятия Рокировка»**

##### **Задачи:**

- Показать детям приемы Рокировки король ходит на две клетки влево, закрепить 7 правил рокировки.
1. между королем и ладьей не должно быть фигур не своих, не чужих.
  2. Рокировать только один раз в течение партии.
  3. Можно рокироваться, если король еще не ходил.
  4. И той ладьей, которая еще не ходила.
  5. Нельзя рокироваться, если король под шахом.
  6. Нельзя рокироваться, если король попадает под шах.
  7. Нельзя рокироваться, если король проходит через клетку, где его атакуют.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Рокировка на Ферзевом фланге.

#### **Тема 3: «Закрепление ходов и правил: Рокировки»**

##### **Задачи:**

- Закреплять с детьми приемы Рокировки король ходит на две клетки вправо (Королевский фланг), на две клетки влево (Ферзевой фланг)
  - закрепить 7 правил рокировки.
1. между королем и ладьей не должно быть фигур не своих, не чужих.
  2. Рокировать только один раз в течение партии.
  3. Можно рокироваться, если король еще не ходил.
  4. И той ладьей, которая еще не ходила.

5. Нельзя рокироваться, если король под шахом.
6. Нельзя рокироваться, если король попадает под шах.
7. Нельзя рокироваться, если король проходит через клетку, где его атакуют.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Рокировка на Ферзевом и Королевском флангах.

#### **Тема 4: «Закрепление ходов и правил: Рокировки»**

##### **Задачи:**

- Показать детям приемы Рокировки король ходит на две клетки вправо (Королевский фланг), на две клетки влево (Ферзевой фланг) закрепить 7 правил рокировки.
  1. между королем и ладьей не должно быть фигур не своих, не чужих.
  2. Рокировать только один раз в течение партии.
  3. Можно рокироваться, если король еще не ходил.
  4. И той ладьей, которая еще не ходила.
  5. Нельзя рокироваться, если король под шахом.
  6. Нельзя рокироваться, если король попадает под шах.
  7. Нельзя рокироваться, если король проходит через клетку, где его атакуют.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Рокировка на **Ферзевом и Королевском флангах.**

## **АПРЕЛЬ**

#### **Тема 1: «Понятие: Шах»**

##### **Задачи:**

- Показать приемы ухода от Шаха, приемы как ставить Шах.
- Продолжать развивать самостоятельность, уверенность в себе.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

Правила ухода от Шаха:

1. Убрать короля с атакующей дорожки
2. Закрыть фигурой «блокировать шах»
3. Лучший способ защиты от шаха: взять фигуру, которая угрожает королю.

**Игровая ситуация:** Практические приемы ухода от шаха. Компьютерная игра.

#### **Тема 2: «Закрепление приемов ухода от Шаха»**

##### **Задачи:**

- Показать приемы ухода от Шаха, приемы как ставить Шах
- Продолжать развивать самостоятельность, уверенность в себе.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

Правила ухода от Шаха:

1. Убрать короля с атакующей дорожки
2. Закрыть фигурой «блокировать шах»
3. Лучший способ защиты от шаха: взять фигуру, которая угрожает королю.

**Игровая ситуация:** Практические приемы ухода от шаха на шахматном поле.  
Компьютерная игра.

#### **Тема 3: «Закрепление приемов ухода от Шаха»**

##### **Задачи:**

- Закреплять приемы ухода от Шаха, приемы как ставить Шах
- Продолжать развивать самостоятельность, уверенность в себе.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

Правила ухода от Шаха:

1. Убрать короля с атакующей дорожки
2. Закрыть фигурой «блокировать шах»
3. Лучший способ защиты от шаха: взять фигуру, которая угрожает королю.

**Игровая ситуация:** Практические приемы ухода от шаха на шахматном поле.  
Компьютерная игра.

#### **Тема 4: «Закрепление приемов ухода от Шаха»**

##### **Задачи:**

- Закреплять приемы ухода от Шаха, приемы как ставить Шах
- Продолжать развивать самостоятельность, уверенность в себе.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

Правила ухода от Шаха:

1. Убрать короля с атакующей дорожки
2. Закрыть фигурой «блокировать шах»
3. Лучший способ защиты от шаха: взять фигуру, которая угрожает королю.

**Игровая ситуация:** Практические приемы ухода от шаха на шахматном поле.  
Компьютерная игра.

### **МАЙ**

#### **Тема 1: «Понятие: Шах и Мат»**

##### **Задачи:**

- Показать на игровом поле прием Шах и Мат, когда король не может никуда уйти.
- Практическая игра с фигурой Ладья.
- Развивать умение внимательно слушать.

**Игровая ситуация:** С фигурой Ладья, игра друг с другом. Компьютерная игра.

#### **Тема 2: «Закрепление понятий: Шах и Мат»**

##### **Задачи:**

- Показать на игровом поле прием Шах и Мат, с фигурой слон.
- Практическая игра с фигурой Слон.
- Развивать умение внимательно слушать.

**Игровая ситуация:** С фигурой Слон, игра друг с другом. Компьютерная игра.

#### **Тема 3: «Закрепление понятий: Шах и Мат»**

##### **Задачи:**

- Показать на игровом поле прием: Уход от Шаха на другую клетку.
- Практическая игра с фигурами.
- Развивать умение внимательно слушать.

**Игровая ситуация:** С фигурами, игра друг с другом. Компьютерная игра.

#### **Тема 4: «Понятие: блокировка атаки»**

##### **Цель:**

- Показать шах Ферзем, закрытие Шаха фигурой Конь.
- Закрытие шаха другими фигурами.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

**Игровая ситуация:** С фигурами, игра друг с другом. Компьютерная игра.

### **Второй год обучения**

### **СЕНТЯБРЬ**

#### **Тема 1: «Игры на закрепление ходов фигур: Слон, Ферзь, Ладья, Конь, Король, Пешки»**

##### **Задачи:**

- Вспомнить правила игры, названия фигур, ход фигур.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья,

Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Чудесный мешочек. «Найди фигуру по заданию».

## **Тема 2: «Соревнования по закреплению ходов фигур: Слон, Ферзь, Ладья, Конь, Король»**

### **Задачи:**

- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.
- Развивать саморегуляцию поведения.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Чудесный мешочек. «Найди фигуру по заданию»

## **Тема 3: «Повторение и закрепление ходов и правил: Рокировки»**

### **Задачи:**

- Закреплять с детьми приемы Рокировки король ходит на две клетки вправо (Королевский фланг), на две клетки влево (Ферзевой фланг)
- закрепить 7 правил рокировки.

1. между королем и ладьей не должно быть фигур не своих, не чужих.

2. Рокировать только один раз в течение партии.

3. Можно рокироваться, если король еще не ходил.

4. И той ладьей, которая еще не ходила.

5. Нельзя рокироваться, если король под шахом.

6. Нельзя рокироваться, если король попадает под шах.

7. Нельзя рокироваться, если король проходит через клетку, где его атакуют.

**Игровая ситуация:** Компьютерная игра. Практическое передвижение фигур: Ладья, Пешки, Ферзь, Слон, Конь, Король. Рокировка на **Ферзевом и Королевском флангах.**

## **Тема 4 «Закрепление понятия: «Шах»**

### **Задачи:**

- Показать приемы ухода от Шаха, приемы как ставить Шах
- Продолжать развивать самостоятельность, уверенность в себе.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

Правила ухода от Шаха:

1. Убрать короля с атакующей дорожки

2. Закрыть фигурой «блокировать шах»

3. Лучший способ защиты от шаха: взять фигуру, которая угрожает королю.

**Игровая ситуация:** Практические приемы ухода от шаха. Компьютерная игра

## **ОКТАБРЬ**

### **Тема 1: «Закрепление понятие: Шах и Мат»**

#### **Задачи:**

- Показать и закрепить на игровом поле прием Шах и Мат, когда король не может никуда уйти.
- Практическая игра с фигурой Ладья.
- Развивать умение внимательно слушать.

**Игровая ситуация:** С фигурой Ладья, игра друг с другом. Компьютерная игра.

### **Тема 2: «Закрепление понятий: Шах и Мат»**

#### **Задачи:**

- Показать и закрепить на игровом поле прием Шах и Мат, с фигурой Слон.
- Практическая игра с фигурой Слон.
- Развивать умение внимательно слушать.

**Игровая ситуация:** С фигурой Слон, игра друг с другом. Компьютерная игра.

### **Тема 3: «Закрепление понятий: Шах и Мат»**



### **Задачи:**

- Показать и закрепить на игровом поле прием: Уход от Шаха на другую клетку.
- Практическая игра с фигурами.
- Развивать умение внимательно слушать.

**Игровая ситуация:** С фигурами, игра друг с другом. Компьютерная игра.

### **Тема 4: «Закрепить понятие: блокировка атаки»**

#### **Задачи:**

- Показать и закрепить шах Ферзем, закрытие Шаха фигурой Конь.
- Закрытие шаха другими фигурами.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

**Игровая ситуация:** С фигурами, игра друг с другом. Компьютерная игра.

## **НОЯБРЬ**

### **Тема 1: «Шах и Мат с помощью Ферзя и Слона»**

#### **Задачи:**

- Показать и проиграть шах и мат Ферзем, с фигурой Слон.
- Компьютерные головоломки.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

**Игровая ситуация:** С фигурами, игра друг с другом. Компьютерная игра.

### **Тема 2: «Шах и Мат с помощью Ладьи и Слона»**

#### **Задачи:**

- Показать и проиграть шах и мат Ладьей и Слоном.
- Компьютерные головоломки.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

**Игровая ситуация:** С фигурами, игра друг с другом. Компьютерная игра.

### **Тема 3: «Шах и мат с помощью Ферзя и Слона»**

#### **Задачи:**

- Продолжать учить развивать самостоятельные законченные действия.
- Развивать уверенность в себе.
- Показать и проиграть шах и мат фигурами Ферзь и Слон, работа фигур вместе.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата.

**Игровая ситуация:** С фигурами, игра друг с другом. Компьютерная игра.

### **Тема 4: «Шах и Мат двумя Ладьями: понятие «Вытеснение короля»**

#### **Задачи:**

- Показать и проиграть шах и мат двумя Ладьями, «вытеснение короля»
- Компьютерные головоломки.

**Игровая ситуация:** С фигурами, игра друг с другом. Компьютерная игра.

## **ДЕКАБРЬ**

### **Тема 1: «Понятие: Ценность фигур, Размен фигур»**

#### **Задачи:**

- Размен фигур (твоя фигура берет чужую, чужая берет твою) Но надо знать цену фигур.
- У каждой фигуры своя цена:
  - Пешка - слабая фигура, медленная -1 очко.
  - Конь стоит - 3 очка
  - Слон стоит -3 очка
  - Ладья полезная, особенно к концу игры - 5 очков
  - Ферзь - самая сильная фигура - 10 очков

**Игровая ситуация:** Практические задания на ценность фигур. Практическая игра: Компьютерные игры, «Какую фигуру взять Слона или Пешку?».

## Тема 2: «Закрепление Понятий: Ценность фигур, Размен фигур»

### Задачи:

- Размен фигур (твоя фигура берет чужую, чужая берет твою) Но надо знать цену фигур.
- У каждой фигуры своя цена:
  - Пешка - слабая фигура, медленная -1 очко.
  - Конь стоит - 3 очка
  - Слон стоит -3 очка
  - Ладья полезная, особенно к концу игры - 5 очков
  - Ферзь-самая сильная фигура-10 очков

**Игровая ситуация:** Практические задания на ценность фигур. Практическая игра: Компьютерные игры, «Какую фигуру взять Слона или Пешку?».

## Тема 3: «Подсказки для игры»

### Задачи:

- Развивать самостоятельность.
- Правила:
  - 1.Займи и контролируй центр доски (отличный шанс для выигрыша) Можно занять пешкой.
  - 2.Выводить слонов и коней быстрее. И контролировать центр.
  - 3.Как можно раньше уводить короля в безопасное место (Рокировка)
  - 4.Не выводи своего Ферзя слишком рано, потратишь время зря.
  5. Не выводи рано свои Ладьи, они работают лучше на открытых линиях.
  - 6.Не ходи одной и той же фигурой два раза.
  - 7.Никогда не ставь Коня на край, в центре он будет полезнее.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата

**Игровая ситуация:** Практические задания на ценность фигур. Практическая игра: Компьютерные игры. На закрепление правил.

## Тема 4: Закрепление темы «Подсказки для игры»

### Задачи:

- Развивать самостоятельность.
- Закреплять правила:
  - 1.Займи и контролируй центр доски (отличный шанс для выигрыша)Можно занять пешкой.
  - 2.Выводить слонов и коней быстрее. И контролировать центр.
  - 3.Как можно раньше уводить короля в безопасное место (Рокировка)
  - 4.Не выводи своего Ферзя слишком рано, потратишь время зря.
  5. Не выводи рано свои Ладьи , они работают лучше на открытых линиях.
  - 6.Не ходи одной и той же фигурой два раза.
  - 7.Никогда не ставь Коня на край, в центре он будет полезнее.
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата

**Игровая ситуация:** Практические задания на ценность фигур. Практическая игра: Компьютерные игры. На закрепление правил.

## ЯНВАРЬ

## Тема 1: «Ходы и взятие фигур»

### Задачи:

- Развивать умение планировать и контролировать, оценивать ситуацию.
- Развивать умение давать адекватную оценку собственному поведению.
- Развивать самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение аргументировать свою точку зрения и оценивать события
- **Игровая ситуация:** Практические задания на взятие фигур. Практическая игра: Компьютерные игры. На закрепление правил.

## **Тема 2: Отрабатывать практические навыки по теме: «Ходы и взятие фигур»**

### **Задачи:**

- Развивать умение планировать и контролировать, оценивать ситуацию.
- Развивать умение давать адекватную оценку собственному поведению.
- Развитие самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение аргументировать свою точку зрения и оценивать события

**Игровая ситуация:** Практические задания на взятие фигур. Практическая игра: Компьютерные игры. На закрепление правил. Дидактические игры: «Лабиринт», «Кратчайший путь»

## **Тема 3: «Игра в парах»**

### **Задачи:**

- Отрабатывать практические навыки, полученные на занятиях
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Развивать целенаправленность в действиях.
- Развивать умение планировать и контролировать, оценивать ситуацию.
- Развивать умение давать адекватную оценку собственному поведению

**Игровая ситуация:** Практическая игра: Компьютерные игры. На закрепление правил.

## **Тема 4: «Игра в парах»**

### **Задачи:**

- Отрабатывать практические навыки, полученные на занятиях
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Развивать целенаправленность в действиях.
- Развивать умение планировать и контролировать, оценивать ситуацию.
- Развивать умение давать адекватную оценку собственному поведению

**Игровая ситуация:** Практическая игра: Компьютерные игры. На закрепление правил.

## **ФЕВРАЛЬ**

### **Тема 1: «Игра в парах на закрепление практических навыков»**

#### **Задачи:**

- Отрабатывать практические навыки, полученные на занятиях
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Развивать целенаправленность в действиях.
- Закреплять умение планировать и контролировать, оценивать ситуацию.
- Закреплять умение давать адекватную оценку собственному поведению

**Игровая ситуация:** Практическая игра в парах: Компьютерные игры. Дидактические игры: «Лабиринт»

### **Тема 2: «Игра в парах на закрепление практических навыков»**

#### **Задачи:**

- Отрабатывать практические навыки, полученные на занятиях
- Развивать умение доводить начатое дело до конца.
- Развивать целенаправленность в действиях.
- Закреплять умение планировать и контролировать, оценивать ситуацию.
- Закреплять умение давать адекватную оценку собственному поведению

**Игровая ситуация:** Практическая игра в парах: Компьютерные игры. Дидактические игры: «Лабиринт»

### **Тема 3: «Рассматривание определенных ситуаций на шахматной доске»**

#### **Задачи:**

- Продолжать развивать умение планировать и контролировать, оценивать ситуацию.
- Продолжать развивать умение давать адекватную оценку собственному поведению.
- Развивать самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение аргументировать свою точку зрения и оценивать события

**Игровая ситуация:** Практическая игра в парах: Компьютерные игры. Дидактические игры: «Лабиринт»

#### **Тема 4: «Рассматривание определенных ситуаций на шахматной доске»**

##### **Задачи:**

- Продолжать развивать умение планировать и контролировать, оценивать ситуацию.
- Продолжать развивать умение давать адекватную оценку собственному поведению.
- Развивать самостоятельности, уверенности в себе.
- Развивать умение аргументировать свою точку зрения и оценивать события

**Игровая ситуация:** Практическая игра в парах: Компьютерные игры. Дидактические игры: «Лабиринт»

## **МАРТ**

#### **Тема 1: «Мой адрес. Шахматная доска, улица «е», дом 1 »**

##### **Задачи:**

- Показать детям вертикальный ряд каждой буквы (улицы), вертикальные улицы - 8, сколько букв, столько «улиц»
- Показать детям Горизонтальный ряд. Ряд 1,2 -8, каждая клетка в этом ряду – Дом (в ряду 1 все клетки имеют дом 1). Сколько цифр, столько и горизонтальных рядов.
- Развитие внимания и самостоятельности.

**Игровая ситуация:** Практическое прочерчивание горизонтальных и вертикальных рядов, рассматривание нумерации и буквы.

#### **Тема 2: «Мой адрес. Шахматная доска, улица «е», дом 1 »**

##### **Задачи:**

- Закреплять с детьми вертикальный ряд каждой буквы (улицы), вертикальные улицы -8, сколько букв, столько «улиц»
- Закреплять с детьми Горизонтальный ряд. Ряд 1,2 -8, каждая клетка в этом ряду – Дом (в ряду 1 все клетки имеют дом 1). Сколько цифр, столько и горизонтальных рядов.
- Развитие самостоятельности в действиях
- Способствовать развитию положительных эмоций от полученного результата

**Игровая ситуация:** Практическое прочерчивание горизонтальных и вертикальных рядов, рассматривание нумерации и буквы. Расстановка фигур по заданию (улица «а», дом 2 и другие)

#### **Тема 3: «Мой адрес. Шахматная доска, улица «е», дом 1 »**

##### **Задачи:**

- Закреплять с детьми вертикальный ряд каждой буквы (улицы), вертикальные улицы -8, сколько букв, столько «улиц»
- Закреплять с детьми Горизонтальный ряд. Ряд 1,2 -8, каждая клетка в этом ряду – Дом (в ряду 1 все клетки имеют дом 1). Сколько цифр, столько и горизонтальных рядов.
- Учимся записывать адрес фигур Фа 1 и другие.

**Игровая ситуация:** Практическое прочерчивание горизонтальных и вертикальных рядов, рассматривание нумерации и буквы. Расстановка фигур по заданию ( улица «а», дом 2 и другие), запись адресов по заданию. Игра «В морской бой»

#### **Тема 4: «Мой адрес. Шахматная доска, улица «е», дом 1 »**

##### **Задачи:**

- Закреплять с детьми вертикальный ряд каждой буквы (улицы), вертикальные улицы -8, сколько букв, столько «улиц»
- Закреплять с детьми Горизонтальный ряд. Ряд 1,2 -8, каждая клетка в этом ряду – Дом (в ряду 1 все клетки имеют дом 1). Сколько цифр, столько и горизонтальных рядов.
- Продолжать записывать адрес фигур Фа 1 и другие.

**Игровая ситуация:** Практическое прочерчивание горизонтальных и вертикальных рядов, рассматривание нумерации и буквы. Расстановка фигур по заданию ( улица «а», дом 2 и другие), запись адресов по заданию. Назови по заданию. Игра в «Морской бой»

## **АПРЕЛЬ**

### **Тема 1: «Учимся ставить цели в шахматной игре»**

#### **Задачи:**

- Учить ставить неприятельского короля в безвыходное положение
- Объявление мата королю
- Если худшее положение в фигурах, игрой добиться «ничьи»

**Игровая ситуация:** Практическое проигрывание ситуаций «Мат королю».

### **Тема 2: «Учимся ставить цели в шахматной игре»**

#### **Задачи:**

- Продолжать учить ставить неприятельского короля в безвыходное положение
- Оттеснение короля.
- Что такое «ничья», «пат», «Вечный шах»

**Игровая ситуация:** Практическое проигрывание ситуаций «Мат королю», «Пат» «Вечный шах».

### **Тема 3: «Не ошибается тот, кто не играет»**

#### **Задачи:**

- Повторить пройденный материал:
- Как называются фигуры, как они ходят, как бьют, какая фигура сильнее, какая слабее.
- Что такое шах, мат, ничья, пат, Как защищаться от шаха, как ставить мат королем, и ферзем, или королем и ладьей.

**Игровая ситуация:** Практическое проигрывание ситуаций.

### **Тема 4: «Не ошибается тот, кто не играет»**

#### **Задачи:**

- Закрепление: Что такое рокировка, правило «на проходе»
- Как записывать партии, где центр доски.
- Фланги ферзевый, королевский.

**Игровая ситуация:** Практическое проигрывание ситуаций.

## **МАЙ**

### **Тема 1: «Подведем итоги: что можно делать в начале партии, а чего нельзя»**

#### **Задачи:**

- Закрепить знания: не тратьте время на ходы крайними пешками, не надо одной и той же фигурой ходить без надобности несколько раз подряд.
- Не надо с первых ходов бросать в бой своего ферзя.
- Не надо располагать фигуры так чтобы они мешали друг другу.

**Игровая ситуация:** Практическое проигрывание ситуаций на закрепление правил.

### **Тема 2: «Подведем итоги: что можно делать в начале партии, а чего нельзя»**

#### **Задачи:**

- Не надо пытаться вести атаку только одной фигурой - это не правильно.
- Как можно быстрее развивать фигуры и захватывать ими центр, в каких ситуациях делать рокировку.
- Не спешить с атакой, хорошо подготовиться к ней вести ее с помощью нескольких фигур.

**Игровая ситуация:** Практическое проигрывание ситуаций на закрепление правил.

### **Тема 3: «Подведем итоги: что можно делать в начале партии, а чего нельзя»**

#### **Задачи:**

- Закрепление правил: Не надо пытаться вести атаку только одной фигурой – это не правильно.
- Как можно быстрее развивать фигуры и захватывать ими центр, в каких ситуациях делать рокировку.
- Не спешить с атакой, хорошо подготовиться к ней вести ее с помощью нескольких фигур.

**Игровая ситуация:** Практическое проигрывание ситуаций на закрепление правил.

### **Тема 4: «Соревнования»**

#### **Задачи:**

- Показать проигрыванием партий, полученные знания.
- Получить + эмоции от полученных результатов

**Игровая ситуация:** Соревнования между участниками? Вручение медалей, дипломов.

## 2.3 Работа с родителями

традиционные			нетрадиционные		
родительские собрания	индивидуальные консультации	итоговые занятия	шахматные турниры	мастер класс	шахматные соревнования
консультации	консультации - рекомендации	в конце учебного года	успехи детей с приглашением родителей	обучающие	дети - родители

## III Организационный раздел программы

### 3.1. Психолого-педагогические условия.

Занятия проводятся 1 раз в неделю. В месяц 4 занятия.

Длительность занятий: 25 минут дети 5-6 лет, 30 минут дети 6-7 лет.

Все темы взаимосвязаны друг с другом.

Группы детей набираются без предъявления требований к базовым умениям.

Занятия с детьми начинаются со знакомства с шахматной доской, каждой фигурой отдельно.

Дается просмотр учебных занятий на компьютере.

Практическое решение головоломок с фигурами.

Практические игры между детьми.

Применение «Чудесного мешочка» для закрепления фигур, раскрашивание фигур, дидактические игры: «Лабиринты», «Самый короткий путь» и другие.

### 3.2. Кадровые условия реализации Программы

Реализация Программы осуществляется педагогом- психологом Сарваровой С.А., образование высшее, высшая квалификационная категория.

### 3.3. Материально техническое обеспечение:

- кабинет дополнительного образования
- столы, стулья
- мольберт
- шахматная доска

### 3.4. Развивающая предметно пространственная среда:

- цветные карандаши, альбом с изображением шахматных фигур
- шахматные доски и комплект шахматных фигур на десять пар детей.
- компьютерная игра «Динозавры учат шахматам»
- ноутбук для работы с детьми.
- дидактические игры: «Лабиринт». «Кратчайший путь»

### 3.5. Программно-методическое обеспечение

1. И.Весла; Шахматный букварь - М.:Просвещение,1983;
2. В.Г. Гришин; Шахматная азбука - М.: Детская литература,1980;
3. А.Е. Карпов; Учись Шахматам - М.: Эгмонт Россия Лтд,2004;
4. И.Г.Сухин; Волшебный шахматный мешочек - Испания: Издательский центр. Маркота.
5. И.Г. Сухин; Удивительные приключения в шахматной стране - Ростов н/Д : Феникс,2004;
6. И.Г. Сухин; Шахматы, первый год, или учусь и учу - Обнинск, Духовное возрождение, 1999;

Прошито, пронумеровано,  
скреплено печатью: 23 листов  
( двадцать три )  
Р.М. Зарипова

