

**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 «23» мая 2023 г.
Протокол №4



Утверждаю:
Директор МБОУ ДО
«ДДТ «Новое поколение»
/О.А. Осович
«23» мая 2023 г.

**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	16
IV	Учебный план	16
V	Содержание программы.....	17
VI	Организационно – педагогические условия реализации программы	17
6.1.	<i>Методическое обеспечение</i>	17
6.2.	<i>Информационное обеспечение</i>	17
6.3.	<i>Материально-техническое обеспечение</i>	18
6.4	<i>Кадровое обеспечение</i>	18
VII	Воспитательная деятельность.....	19
VIII	Система работы с родителями.....	19
IX	Список литературы.....	20
	Приложение 1. «Шахматные компьютерные программы»	21
	Приложение 2.«Дидактические игры и задания»	22

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	обучающие: • 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; развивающие: • развивать логическое мышление, память, наблюдательность, воображение и т. д; • сформировать у детей умение концентрировать внимание; • стимулировать изучение шахматных компьютерных программ; воспитательные: • 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;

	• формировать культуру общения с взрослыми и внутри детского коллектива.
Ожидаемые результаты	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: • 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 здоровьесберегающих 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 изложение 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.

Форма обучения – очная.

Уровень сложности - стартовый

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	Хорошо знает шахматные термины. Уверенно ими пользуется,

		слабо, пользуется не очень уверенно.	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 «Фиксики – шахматы»	2	2	-

II Блок		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
	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

III Блок			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
	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

Календарно – тематическое планирование на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Форма контроля	Дата проведения занятия по плану	Дата проведения занятия по факту
1	Рождение шахмат. Техника безопасности.	Теория	1	Устный опрос.		
2	Шахматный мир. Шахматный этикет.	Теория	1	Устный опрос.		
3	Необычные шахматы.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
4	Шахматы и компьютер.	Теория	1	Устный опрос.		

5	Строение шахматной доски.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
6	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
7	Улицы и переулки шахматной доски.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
8	Шахматная доска, закрепление темы на компьютере.	Практика	1	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала		
9	Чудесные шахматные фигуры.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
10	Правила при расстановке шахмат.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
11	Начальное положение, закрепление темы на компьютере.	Практика	1	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала		
12	Волшебная ладья.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
13	Ладья на службе короля.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
14	Ладья, закрепление темы на компьютере.	Практика	1	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала		
15	Волшебный слон.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
16	Слон на службе короля.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
17	Слон, закрепление темы на компьютере.	Практика	1	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала		
18	Волшебный конь.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
19	Конь на службе короля.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
20	Конь, закрепление темы на компьютере.	Практика	1	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала		

21	Волшебная пешечка.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
22	Пешка – чемпион.	Теоретическо-практическое	1	Игра.		
23	«Пешки в бой», закрепление темы на компьютере.	Практика	1	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала		
24	Волшебный ферзь.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
25	Ферзь на службе короля.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
26	Ферзь, закрепление темы на компьютере.	Практика	1	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала		
27	Его Величество Король.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания.		
28	Нападение на короля. Игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Игровые упражнения.		
29	Шахматный калейдоскоп.	Практика	1	Викторина. Контроль усвоения изученного материала		
30	Шахматный калейдоскоп.	Практика	1	Викторина. Контроль усвоения изученного материала		
31	Рокировка. Игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
32	Нападение на короля. Шах.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
33	Нападение на короля. Мат.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
34	Шах или мат, игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
35	Шах или мат, игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
36	Ничья, пат. Игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		

37	Ничья, пат. Игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Игра.		
38	Играем в шахматы - пешки и король.	Теоретическо-практическое	1	Игра. Контроль усвоения изученного материала		
39	Играем в шахматы – пешки и король.	Практика	1	Игра. Контроль усвоения изученного материала		
40	Необычные шахматы, игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Игра. Контроль усвоения изученного материала		
41	Необычные шахматы, игровая практика.	Практика	1	Игра. Контроль усвоения изученного материала		
42	Игра всеми пешками с добавлением фигур.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
43	Игра всеми пешками с добавлением фигур.	Практика	1	Контроль усвоения изученного материала		
44	Решение задач. Игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
45	Решение задач. Игровая практика.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
46	Играем в шахматы. Разбор сыгранных партий.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
47	Шахматные баталии. Разбор сыгранных партий.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
48	Игра из заданной позиции.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
49	Игра из заданной позиции.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
50	Шахматы и компьютер, своя игра.	Теоретическо-практическое	1	Дидактические задания. Контроль усвоения изученного материала		
51	Шахматы и компьютер, своя игра.	Практика	1	Дидактические задания.		

				Контроль усвоения изученного материала		
52	Повторение: ладья, закрепление темы на компьютере.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
53	Повторение: слон, закрепление темы на компьютере.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
54	Повторение: ферзь, закрепление темы на компьютере.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
55	Повторение: конь, закрепление темы на компьютере.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
56	Повторение: пешки, закрепление темы на компьютере.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
57	Повторение: король, закрепление темы на компьютере.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
58	Игра всеми пешками с добавлением фигур.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
59	Играем в шахматы. Шахматные баталии.	Практика	1	Контроль усвоения изученного материала		
60	Играем в шахматы. Шахматные баталии.	Практика	1	Контроль усвоения изученного материала		
61	Шахматная партия.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
62	Шахматная партия.	Теоретическо-практическое	1	Контроль усвоения изученного материала		
63	Шахматы и компьютер.	Практика	1	Контроль усвоения изученного материала		
64	Шахматы и компьютер, командная игра.	Практика	1	Соревнования. Контроль усвоения изученного материала		
65	Шахматы и компьютер, своя игра.	Практика	1	Контроль усвоения изученного материала		
66	«Мы знаем, мы умеем».	Практика	1	Викторина.		
67	«Мы знаем, мы умеем».	Практика	1	Викторина.		

68	Путешествие по шахматному королевству.	Практика	1	Открытое занятие		
----	--	----------	---	------------------	--	--

III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК НА 2023–2024 УЧЕБНЫЙ ГОД

Содержание	Возрастные группы
	Старшая дошкольная группа от 5 до 7 лет
Учебный период	
Календарная продолжительность учебного периода, в том числе	01 сентября 2023 - 31 мая 2024 г I год обучения - 34 недели
1 полугодие	01.09. 2023 г. – 26.12.2023 г. I год обучения - 14 недель
2 полугодие	09.01. 2024 г. – 31.05.2024 г. I год обучения - 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	29 октября – 6 ноября 2023 г. 26 декабря – 8 января 2024 г. 27 марта – 02 апреля 2024 г.
Летний период	
Календарная продолжительность летнего периода	01 июня 2024 г. – 31 августа 2024 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, 31-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1,9 мая

IV. УЧЕБНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Вид деятельности	Возрастная категория	№ группы	Объем образовательной нагрузки	
Физкультурно-спортивная деятельность	5-7 лет		недельная	годовая
		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. личностно-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. Аматауни П. Г. Требуется Король. Ростов н/Д: Кн. изд-во, 1977. - 104 с
2. Аматауни 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.

Интернет-ресурсы для педагога

1. Динозавры учат шахматам <https://fenix64.com/dinozavry-uchat-shaxmatam/>
2. Компьютерные игры для детей на сайте Феникс – 64 <https://fenix64.com/obuchenie/do-6-let/kompyuternye-igry-dlya-detej/>
3. Сайт "Занимательные и методические материалы из книг Игоря Сухина: от литературных затей до шахмат" <http://suhin.narod.ru/chessprogr1.htm>
4. Занимательные и методические материалы из книг Игоря Сухина: от литературных затей до шахмат. <http://suhin.narod.ru/index.htm>
5. «Фиксики – шахматы» <https://www.youtube.com/watch?v=x6H8hUWyj8A>

Шахматные компьютерные программы для первого года обучения



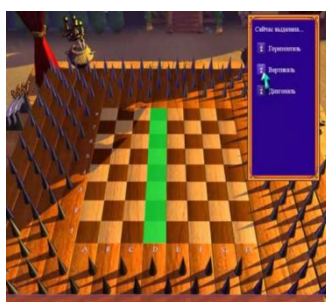
«Динозавры учат шахматам»
мультимедийная обучающая программа для дошкольников и младших школьников, знакомит с шахматными фигурами и основными шахматными правилами, содержит увлекательные задания на закрепление обучающего материала;



«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 интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.