

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр образования № 54»
(МБОУ «ЦО № 54»)**

ПРИНЯТА
решением педагогического совета
от 31.08.2023 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «ЦО № 54»
_____ / С. А.Волкова/

**План работы по реализации дополнительной общеобразовательной
программы по социально-коммуникативному и познавательному развитию
«Современные дети»**

Модуль «Шахматы и дети»

Содержание плана

1. Учебный план
2. Тематическое планирование образовательной деятельности
3. Содержание разделов и тем
4. Взаимодействие с родителями по тематике модуля
5. Педагогическая диагностика
6. Примерный диагностический инструментарий

1. Учебный план модуля «Шахматы и дети»

№п/п	Название раздела	Количество часов
1.	Раздел 1. Изучаем шахматную доску	15
2.	Раздел 2. Шахматные комбинации	17
Итого		32

2. Тематическое планирование образовательной деятельности

Раздел 1. Изучаем шахматную доску			15
№/п	Тема. Содержание	Сроки	Кол-во
1	Шахматная доска	Сентябрь 1 неделя	1
2	Краткая история шахмат	Сентябрь 2 неделя	1
3	Шахматная доска. Расположение доски между партнёрами.	Сентябрь 3 неделя	1
4	Шахматные фигуры	Сентябрь 4 неделя	1
5	Ладья.	Октябрь 1 неделя	1
6	Слон.	Октябрь 2 неделя	1
7	Ладья против слона. Дидактические задания.	Октябрь 3 неделя	1
8	Ферзь.	Октябрь 4 неделя	1
9	Ферзь против ладьи и слона.	Ноябрь 1 неделя	1
10	Конь.	Ноябрь 2 неделя	1
11	Конь против ферзя, ладьи и слона.	Ноябрь 3 неделя	1
12	Пешка.	Ноябрь 4 неделя	1
13	Пешка против ферзя, ладьи, коня и слона.	Декабрь 1 неделя	1
14	Король.	Декабрь 2 неделя	1
15	Король против других фигур.	Декабрь 3 неделя	1

№/п	Тема. Содержание	Сроки	Кол-во
Раздел 2. Шахматные комбинации			17
1	Шах.	Январь 3 неделя	1
2	Шах. Открытый шах	Январь 4неделя	1
3	Мат.	Февраль 1 неделя	1
4	Мат. Мат в один ход.	Февраль 2 неделя	1
5	Ничья. Пат	Февраль 3 неделя	1
6	Рокировка.	Февраль 4 неделя	1
7	Ценность шахматных фигур.	Март 1 неделя	1
8	Техника матования одинокого короля.	Март 2 неделя	1
9	Достижение мата без жертвы материала.	Март 3 неделя	1
10	Матовые комбинации.	Март 4 неделя	1
11	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Апрель 1 неделя	1
12	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства.	Апрель 2 неделя	1
13	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приёмов.	Апрель 3 неделя	1
14	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.	Апрель 4 неделя	1
15	Комбинации для достижения ничьи.	Май 1 неделя	1
16	Шахматная партия.	Май 2 неделя	1
17	Шахматный турнир.	Май 3 неделя	1

3. Содержание разделов и тем

1 раздел. Изучаем шахматную доску

1.1. Шахматная доска.

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 «Котята-хвастунишки». Дети самостоятельно показывают белые и черные поля, показывают все виды линий на шахматной доске. Самостоятельно показывают центральные пешки на шахматной доске.

1.2. Краткая история шахмат

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам

1.3. 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»

1.4. Шахматные фигуры.

Начальное положение. Расстановка фигур перед шахматной партией «Первый шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»

1.5. Ладья.

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

1.6. 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», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»

1.7. 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».

1.8. Ферзь.

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

1.9. 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»

1.10. Конь.

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

1.11. 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»

1.12. 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»

1.13. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.

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»

1.14. 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».

1.15. 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»

Раздел 2. Шахматные комбинации

2.1 Шах.

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

2.2. Шах.

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

2.3. Мат.

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

2.4. Мат.

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

2.5.Ничья, пат.

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

2.6.Рокировка.

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

2.7. Ценность шахматных фигур.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя, ладьи, слона). Игровая практика.

2.8.Техника матования одинокого короля.

Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика

2.9. Достижение мата без жертвы материала.

Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика

2.10. Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика

2.11. Матовые комбинации.

Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика

2.12.Матовые комбинации.

Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика

2.13.Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика

2.14.Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.

Игровая практика

2.15. Комбинации для достижения ничьей.

Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика

2.16. Шахматная партия.

Игра всеми фигурами из начального положения. Игровая практика

2.17. Шахматный турнир.

Выполнение конкурсных заданий. Демонстрация полученных знаний у воспитанников, стимулирование интереса к игре в шахматы

4. Взаимодействие с родителями по тематике

модуля

Даты	Содержание работы
Август - Сентябрь	Анкетирование родителей, запись на кружок в системе АИС «Навигатор», заявление – согласие на посещение кружка
Октябрь	Знакомство с родителями. Представление плана работы.
Ноябрь	Консультации на тему: «Шахматы для дошколят»
Декабрь	Оформление тематической папки «Что такое шахматы»
Январь	Оформление стендовой информации, размещение фотоотчета в системе АИС «Навигатор» и на сайте ОО
Февраль	Мастер класс для родителей по игре в шахматы
Март	Выступление на родительских собраниях, консультации в форме индивидуальных бесед.
Апрель	Участие родителей в процессе обучения
Май	Традиционный турнир семейных команд (ребенок + родитель)

5. Педагогическая диагностика

Критерии определения результативности программы:

конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Педагогический мониторинг проводится 2 раза в год (промежуточный - в декабре, итоговый- в мае) как в форме беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми знаниями и представлениями по разделам модуля «Шахматы и дети»:

«высокий уровень» - ВУ

«средний уровень» - СУ

«низкий уровень» - НУ

«п» - количество детей

Уровни освоения программы:

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ

сформирован устойчивый интерес детей к игре в шахматы; освоил основные шахматные понятия (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат);

успешно овладел основополагающими принципами и правилами ведения шахматной партии; имеет устойчивый интерес к шахматным играм использует в речи шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; перечисляет и может объяснить правила хода и взятия каждой фигуры;

выполняет следующие шахматные действия: ориентируется на шахматной доске; играет каждой фигурой в отдельности; правильно помещает шахматную доску между партнерами; расставляет фигуры перед игрой; различает горизонталь, вертикаль, диагональ; рокирует; решает элементарные шахматные задачи. использует в речи шахматные термины: нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья;

выполняет следующие шахматные действия: разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры; ставит мат в один ход; решает шахматные задачи в 1–2 хода.

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

в основном, сформирован устойчивый интерес детей к игре в шахматы; в основном, освоил основные шахматные понятия (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат и т. д.);

в основном, овладел основополагающими принципами и правилами ведения шахматной партии; неустойчивый интерес к шахматным играм частично использует в речи шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; перечисляет, но не может объяснить правила хода и взятия каждой фигуры; в основном, выполняет следующие шахматные действия: ориентируется на шахматной доске; играет каждой фигурой в отдельности; правильно помещает шахматную доску между партнерами; расставляет фигуры перед игрой; различает горизонталь, вертикаль, диагональ; в основном, рокирует; не совсем уверенно решает элементарные шахматные задачи;

в основном, использует в речи шахматные термины: нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья;

не совсем уверенно выполняет следующие шахматные действия: разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры; ставит мат в один ход; решает шахматные задачи в 1–2 хода.

НИЗКИЙ УРОВЕНЬ

слабо сформирован устойчивый интерес детей к игре в шахматы; частично освоил основные шахматные понятия (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат и т. д.);

частично овладел основополагающими принципами и правилами ведения шахматной партии; недостаточно может ориентироваться на плоскости, слабо развиты мыслительные операции сравнения, установления причинноследственных связей и отношений, внимание, воображение; с помощью решает логические задачи, но не может четко объяснить их; почти не использует в речи шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

частично перечисляет, но не может объяснить правила хода и взятия каждой фигуры;

неуверенно выполняет следующие шахматные действия: ориентируется на шахматной доске; играет каждой фигурой в отдельности; правильно помещает шахматную доску между партнерами; расставляет фигуры перед игрой; различает горизонталь, вертикаль, диагональ; но нет навыка рокировки; неуверенно решает элементарные шахматные задачи; неуверенно, с помощью других выполняет следующие шахматные действия: разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры; ставит мат в один ход; решает шахматные задачи в 1–2 хода.

6. ПРИМЕРНЫЙ ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). «Вертикаль», То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски, «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски,

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе педагога в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет», «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Дидактические игры и задания

«Мешочек», ребенок по одной вынимает из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении, 4.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР.

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные,

коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение». У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с ребенком 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). «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю,

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

«Рокировка» Ребенок должен определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях,

6.ИСТОРИЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Инструкция: Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Критерии оценки:

Высокий - рассказывает об истории шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре. Называет 2-3 чемпиона мира по шахматам.

Низкий - отвечает односложно, дополняет рассказ педагога. Называет 1 чемпиона мира по шахматам

7.ПРАВИЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ

Инструкция: Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол. Критерии оценки: Высокий - правильно выполняет задание.

Низкий - выполняет задание не правильно.

8. НАЗВАНИЕ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

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

Критерии оценки: Высокий - правильно выполняет задание. Средний - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки. Низкий - выполняет задание не правильно.

9. РАСПОЛОЖЕНИЕ ШАХМАТНЫХ ФИГУР И ПЕШЕК НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ

Инструкция: Посади своих учеников каждого на свое место. Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание. Средний - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-2 ошибки. Низкий - выполняет задание неправильно

10. ДЕЙСТВИЯ С ШАХМАТНЫМИ ФИГУРАМИ И ПЕШКОЙ-ХОДЫ

Инструкция 1: Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2: Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Критерии оценки: Высокий - правильно выполняет задание. Средний - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки. Низкий - выполняет задание неправильно

11. ЗНАТЬ, ЧТО ТАКОЕ «Шах» «Мат» «Пат»

Инструкция Объясни, что такое «Шах» «Мат» «Пат»? Критерии оценки: Высокий - правильно выполняет задание. Средний - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки. Низкий - выполняет задание неправильно

12. УМЕТЬ ИГРАТЬ ШАХМАТНУЮ ПАРТИЮ ОТ НАЧАЛА ДО КОНЦА

Инструкция: Хочешь поиграть вместе со мной в шахматы? Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание. Средний - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки. Низкий - выполняет задание неправильно.

