

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 61 Фрунзенского района Санкт-Петербурга «Ягодка»

ПРИНЯТА

Протокол Педагогического совета № 1
от «27» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 53од/о от «27» августа 2025 г.
Заведующий ГБДОУ детский сад № 61
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
«Ягодка»

_____ О.В. Шевченко

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«В ГОСТИХ У КОРОЛЕВЫ ШАХМАТ»**

Возраст обучающихся 5 - 8 лет

Срок освоения 12 дней

Разработчик: Брейтман Марина Семеновна, педагог
дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная обще развивающая программа «В гостях у королевы шахмат» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации 31.03.2022 года № 678-р, приказом Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», приказом Министерства Просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, распоряжением Комитета по образованию СПб от 25.08.2022 года № 1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных обще развивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга».

Направленность дополнительной обще развивающей программы «В гостях у королевы шахмат» (далее – программа) – социально-гуманитарная.

Адресат программы: программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-8 лет).

В этом возрасте происходит дальнейшее интенсивное развитие психических процессов, которое создает необходимые психологические условия для появления новых линий и направлений развития ребенка. Характерной особенностью данного возрастного этапа является активное развитие познавательных и мыслительных психических процессов: продолжает развиваться восприятие, оно становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим; продолжается развитие восприятия пространства: дошкольник оперирует такими понятиями как вниз, вверх, направо и налево; становятся произвольными внимание и память. В старшем дошкольном возрасте начинает развиваться словесно-логическое мышление, ведущим остается наглядно-действенное. Основным изменением в сознании дошкольника является появление «внутреннего плана действий», который позволяет ребенку оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном варианте. Все эти качественные изменения являются залогом успешности в ознакомлении старших дошкольников с игрой в шахматы и обучении их правилам этой игры. Заниматься по данной программе могут и мальчики, и девочки; наличие специальных способностей в данной предметной области, а также наличие определенной физической и практической подготовки по направлению программы не требуется.

Актуальность программы: программа направлена на удовлетворение образовательных потребностей конкретных детей и их родителей (законных представителей), востребована по результатам анкетирования в образовательной организации, современна, обеспечивает развитие функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, интеллектуальным, духовным развитием человека; программа направлена на развитие умения успешно взаимодействовать с окружающим миром; возможностью решать различные жизненные задачи, умением строить алгоритмы основных видов деятельности; способностью строить социальные отношения, исполнять правила партнерства и сотрудничества; программа

готовит детей к деятельности, которая учит размышлять, прогнозировать и планировать свои действия, развивает познавательную сферу, создает условия для самостоятельной активности, организации досуга, сотрудничества и позволяет правильно оценивать свою работу.

Уровень освоения программы – общекультурный.

Объем и срок освоения программы – 12 часов, 12 дней.

Цель программы: развитие познавательной активности ребенка-дошкольника в процессе обучения игре в шахматы, создание условий для интеллектуального и личностного роста, приобщение к игре в шахматы как к культурному наследию России.

Задачи:

1) Обучающие: научить пользоваться системой координат; дать представление о шахматной доске, познакомить с названиями шахматных фигур, терминами, используемыми в игре; познакомить с правилами игры.

2) Развивающие: знакомить с историей шахмат, развивать навыки коммуникации (ребенок-взрослый, ребенок-ребенок, ребенок-родитель), способствовать развитию нестандартно мыслить, принимать правильные решения.

3) Воспитательные: формировать навыки самостоятельности в организации игровой деятельности, воспитывать культуру общения (в том числе, умение проигрывать), учить разрешать конфликты.

Планируемые результаты:

Личностные:

- обучающийся будет способен делать выбор, будет проявлять активность и самостоятельность в организации досуга,
- будет уметь договариваться со сверстниками и взрослыми,
- будет знать правила игры в шахматы, правила культурного поведения во время игры, уметь проигрывать;
- получит опыт взаимодействия со сверстниками в условиях соревнования, овладеет навыками общения, принятыми в игре, и по ее правилам.

Метапредметные:

- обучающийся освоит ключевые компетенции: коммуникативную (умение самостоятельно и свободно формулировать, высказывать, аргументировать суждения), деятельностную (умение планировать свою деятельность, действовать «в уме»), социальную (умение встраиваться в социальные отношения, инициировать их и поддерживать на определенном уровне), здоровьесберегающую (умение выбирать удобную позу во время игры), получит практические навыки в игре в шахматы, освоит правила этой игры.
- у обучающегося будут формироваться универсальные учебные действия – коммуникативные, регулятивные, познавательные.

Предметные:

- обучающийся узнает терминологию, связанную с игрой в шахматы: вертикаль, горизонталь, диагональ, дебют, доска шахматная, ловушка и др.,
- получит представление о шахматных фигурах, их ходах, освоит конкретную практику ведения игры.

- научится классифицировать объекты по форме, цвету, размеру, общему названию,
- научится ориентироваться в пространстве с использованием себя или выбранного объекта в качестве точки отсчета, а также на плоскости координат.
- в дальнейшем обучающийся сможет продолжить учиться играть в шахматы на более высоком уровне.

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Язык реализации – государственный язык РФ – русский.

Форма обучения – очная.

Особенности реализации – нет.

Возможность обучения детей с ОВЗ и детей-инвалидов – нет;

Условия набора и формирования групп – на обучение принимаются дети в возрасте от 5 до 8 лет; специальных условий приема нет; количество детей в группе: не более 10 человек.

Формы организации и проведения занятий: основной формой организации деятельности является игра. Иногда используются другие формы: занятие, просмотр презентаций, мастер-класс, тренинг; в процессе обучения используются ребусы, шарады, кроссворды, подвижные игры, физкультминутки, пальчиковая гимнастика, рассматривание картин, презентации;

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная (работа со всеми обучающимися одновременно – беседа, объяснение, рассказ, презентация, рассматривание картин, игры, просмотр мультипликационных фильмов);

групповая: организация работы в малых группах, в том числе, в парах, для выполнения определенных задач – игра 2 на 2, игра в паре 1 на 1, игра с педагогом;

индивидуальная: отработка отдельных навыков – индивидуальный подход.

Особенности организации образовательного процесса: при реализации программы педагог находит подход к каждому ребенку, организует и проводит массовые мероприятия (шахматный турнир между обучающимися, участие в соревнованиях),

создает необходимые условия для совместной деятельности обучающихся и родителей: шахматный турнир между обучающимися и родителями, открытые занятия для родителей (законных представителей),

организует дистанционную работу, направленную и на обучающихся (игры, интерактивные задания), и на родителей (законных представителей) (консультации, ссылки на сайты с интересным материалом по обучению детей игре в шахматы),

включает в занятия физкультминутки, подвижные игры.

Материально-техническое оснащение:

- Кабинет
- Ноутбук
- Проектор, доска
- Магнитная доска
- Столы, стулья (по росту и количеству детей).
- Наглядные дидактические пособия;
- Мультимедийные презентации (подборка тематических фрагментов мультфильмов)
- Шахматные доски

- Шахматы разного размера.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с системой координат	1	0,5	0,5	Входящий (наблюдение, диагностика)
2.	Закрепление умения пользоваться системой координат	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
3.	История шахмат. Знакомство с шахматной доской	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
4.	Знакомство с шахматными фигурами	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
5.	Знакомство с правилами игры: как ходят разные фигуры	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
6.	Пешки и слоны	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
7.	Пешки, слоны и ладьи	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
8.	Конь ходит буквой Г	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
9.	Разные фигуры ходят по-разному	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
10.	Начинается игра!	1	0,5	0,5	Текущий, (наблюдение, диагностика)
11.	Продолжается игра!	1	0,5	0,5	Итоговый (наблюдение, диагностика)
12.	Шахматный турнир «Кубок короля»	1	0,5	0,5	Итоговый (наблюдение, диагностика)
	Итого	12	6,0	6,0	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Задачи:

1) Обучающие:

- научить пользоваться системой координат; научить играть в игру «Морской бой»;

- дать представление о шахматной доске, ее внешнем виде, расположением доски между партнерами, количеством полей в горизонтали, вертикали, диагонали, количеством горизонталей, вертикалей, диагоналей на доске, чередованием белых и черных полей в горизонтали, вертикали и диагонали;

- познакомить с названиями шахматных фигур, терминами, используемыми в игре: клетка, поле, горизонталь, вертикаль, диагональ; познакомить с правилами игры.

2) Развивающие:

- знакомить с историей шахмат (беседа, рассказ, просмотр мультипликационных фильмов, рассматривание репродукций картин),

- развивать навыки коммуникации (ребенок-взрослый, ребенок-ребенок, ребенок-родитель);

- способствовать развитию нестандартно мыслить, принимать правильные решения, развивать умение устанавливать причинно-следственные связи;

- развивать логическое мышление, комбинаторные умения.

3) Воспитательные:

- формировать навыки самостоятельности в организации игровой деятельности;

- воспитывать культуру общения со сверстниками и взрослыми (в том числе, умение проигрывать, разрешать конфликты, строго следовать правилам игры) и культуру в организации досуга (уметь себя занимать);

- воспитывать дисциплину, самоконтроль

Содержание программы

Тема	Содержание занятия
1. Вводное занятие. Знакомство с системой координат	<p>Теория: Знакомство детей с понятием «столбец», «строка» и показ правил ориентирования на плоскости координат. Показ правил расположения букв и цифр на плоскости координат. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундука».</p> <p>Практика: Незнайке показываем, где на доске находятся буквы и цифры, объясняем, что буквы обозначают название дома, а цифры обозначают квартиры. Мы сначала называем букву, а потом цифру. В процессе игры дети получают письма, на обратной стороне которых написан адрес: дом и квартира (координаты), ищут, где какой герой живет. Играем с детьми в игры «Получи подарок», «Помоги Незнайке найти друга», «Спасатели» Занимаемся поиском различных координат, помогаем Винни-Пуху собирать пазлы, которые он потерял (на каждой картинке с обратной стороны написаны координаты)</p> <p>Контроль: игра «Получи подарок»</p>
2. Закрепление умения пользоваться системой координат	<p>Теория: Закрепление понятий «столбец», «строка» и правил ориентирования на плоскости координат. Закрепление правил расположения букв и цифр на плоскости координат.</p> <p>Практика: Игры «Помоги Незнайке найти друга», «Знакомство с Паучком и его домом»: спасаем различных насекомых от паутины, помогаем нашим маленьким друзьям – насекомым искать безопасные домики, чтобы перезимовать, «Морской бой»,</p>

	<p>«Спасатели», игры в программе «Mimio» на интерактивной доске.</p> <p>Контроль: игра «Спасатели»</p>
3. История шахмат, знакомство с шахматной доской	<p>Теория: Презентация про историю шахмат, легенда, как появились шахматы, где у каждого играющего есть своя армия-могучие слоны, конница, советники, король, солдаты. Рассказ об этой древней игре, в которой есть два войска, сражающиеся друг с другом на поле боя (шахматной доске). Знакомство с понятием – шахматная доска, клетка, поле, горизонталь, вертикаль, диагональ; расположением доски между партнерами, количеством полей в горизонтали, вертикалами, диагоналями, количеством горизонталей, вертикалей, диагоналей на доске, чередованием белых и черных полей в горизонтали, вертикалами и диагоналями.</p> <p>Практика: Игры «Путешествие мухи и паука», «Отнеси письмо», «Волшебные линии», «Чем похожи, чем отличаются?», «Составь доску», «Расставь на доске». Манипуляции с разными шахматными досками, поиск и подсчет горизонталей, вертикалей. Рисование шахматной доски, подсчет черных и белых полей. Загадки-вопросы.</p> <p>Контроль: игры «Кто где живет?», «Белое поле, черное поле»</p>
4. Знакомство с шахматными фигурами	<p>Теория: Шахматное королевство населяют белые и черные фигуры, у каждой фигуры свой характер, способ передвижения по шахматной доске. Рассказ о шахматных фигурах, их расположении на шахматной доске. Презентация «Дети и шахматы на картинах художников». Рассматривание шахматных фигур, сравнение, называние.</p> <p>Практика: Ищем фигуры по названию, расставляем их на свои места; находим ошибки в расстановке фигур, играем в игры «Чудесный мешочек», «Шахматные фигуры» (пазлы), «Чем похожи и чем отличаются?», «Найди одинаковые фигуры и назови их», «Какой фигуры не хватает?».</p> <p>Контроль: игры «Какой фигуры не хватает?», «Найди одинаковые фигуры и назови их»</p>
5. Знакомство с правилами игры: как ходят разные фигуры	<p>Теория: Рассказ и показ правил, по которым ходят фигуры, Показываем пешку и ставим ее на доску. Пешка может за один ход продвинуться на одно поле прямо вперед, по вертикалам, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка».</p> <p>Практика: Тренируемся правильно ходить по шахматной доске разными фигурами. Инсценировка в образах шахматных фигур «Как ходят фигуры». Играем с детьми только пешками: побеждает тот, кто быстрее добрался до последнего ряда поля противника и потерял меньше всего фигур. Загадки про ходы фигур, физкультминутки. Чтение стихотворения про пешку.</p>

	Контроль: играем пешками и слонами
6. Пешки и слоны	<p>Теория: Вспоминаем, как ходят пешки и слоны. Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Существуют белопольные и чернопольные слоны, которые передвигаются только по белым или только по черным полям.</p> <p>Практика: Игры «Где ошибка?», «Нарисуй ходы слона», «Нарисуй ходы пешки». Загадки про ходы фигур, физкультминутки. Играем пешками и слонами. Чтение стихотворения про шахматного слона.</p> <p>Контроль: играем пешками и слонами</p>
7. Пешки, слоны и ладьи	<p>Теория: Вспоминаем, как ходят пешки и слоны и ладьи. Ладья может за ход продвинуться на любое количество полей вперед или назад, влево или вправо. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка».</p> <p>Практика: Игра «Где ошибка?», «Нарисуй ходы ладьи», «Нарисуй ходы пешки, слона». Загадки про ходы фигур, физкультминутки. Играем пешками, слонами и ладьями», «Нарисуй на шахматной доске, как ходит...». Чтение стихотворения про ладью.</p> <p>Контроль: нарисуй на шахматной доске, как ходит...</p>
8. Конь ходит буквой Г	<p>Теория: Показываем, как ходит конь: продвигается буквой «Г» на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо. Чтобы легче было запомнить ход коня про него говорят: «Прыг, скок – и в бок!». Он может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры и пешки. В гости приходят сказочные герои, им показываем разные шахматные фигуры, и как фигуры должны стоять на шахматной доске.</p> <p>Практика: Игры: «Найди все ходы коня до определенной клетки», «Найди самый короткий путь». Играем с двумя видами фигур – пешками и конями. Чтение стихотворения про шахматного коня.</p> <p>Контроль: нарисуй на шахматной доске, как ходит...</p>
9. Разные фигуры ходят по-разному	<p>Теория: Вспоминаем, как ходят ладья, слоны, конь, ферзь и король. Показ на интерактивной доске в программе Mimio ходов разных фигур. Вспоминаем правила расстановки фигур на доске: во главе чёрной армии стоит гордый Король. С правой стороны стоит его правая рука – Королева, т. е. Ферзь. Потом Слоны, дальше стоят Кони, а на самом краю доски стоят Ладьи-охранники, похожие на башни, они укрепляют границы своего Королевства. А перед фигурами стоят пешки – пехотинцы, солдаты своего Короля.</p> <p>Практика:</p>

	<p>Расставляем фигуры на доске, соревнуясь друг с другом, играем пешками + ладья, слон, конь, ферзь и король. Игра «Шахматное лото», «Игра на уничтожение».</p> <p>Контроль: покажи на шахматной доске, как ходит...</p>
10. Начинается игра!	<p>Теория: Вспоминаем правила игры. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка». Определяем пары игроков (2 на 2).</p> <p>Практика: Игры «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение», «Взятие», «Защита». Играем в шахматы (у каждого своего уровня сложности). Анализируем ошибки.</p> <p>Контроль: видео- и фото фиксация игры</p>
11. Продолжается игра!	<p>Теория: Вспоминаем правила игры. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка». Определяем пары игроков</p> <p>Практика: Игры: «Взятие», «Кратчайший путь», «Взятие», «Защита», «Лабиринт». Играем в шахматы (у каждого свой уровень сложности). Анализируем ошибки.</p> <p>Контроль: видео- и фото фиксация игры</p>
12. Шахматный турнир «Кубок короля»	<p>Теория: Вспоминаем правила игры. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка». Определяем пары игроков (1 на 1)</p> <p>Практика: Шахматный турнир. Анализируем ошибки.</p> <p>Контроль: видео- и фото фиксация игры</p>

Планируемые результаты:

- личностные – обучающийся будет проявлять активность и самостоятельность в организации досуга (сможет предложить сверстнику или взрослому поиграть в шахматы или морской бой, сможет поиграть сам, меняя расположение шахматной доски), будет знать правила игры в шахматы, в морской бой, будет спокойно пользоваться системой координат (сможет сам расставить шахматные фигуры, нарисовать фигуры в игре «Морской бой» или сыграть в готовую игру), будет знать правила культурного поведения во время игры (кто первый ходит, убрал руку с фигуры – походил, , уметь проигрывать, стараться подавлять отрицательные эмоции, связанные с проигрышем; получит опыт взаимодействия со сверстниками в условиях соревнования, овладеет навыками общения, принятыми в игре, по ее правилам; дети научатся активно взаимодействовать в процессе игры: договариваться, выбирать партнеров, организовывать «рабочее» место, наводить порядок после окончания игры.

- метапредметные – обучающийся освоит ключевые компетенции: коммуникативную (умение самостоятельно и свободно формулировать, высказывать, аргументировать суждения, объяснять логичность поступка, действия), деятельностную (умение планировать свою деятельность, действовать «в уме», делать правильные ходы шахматными фигурами), социальную (умение встраиваться в социальные отношения, инициировать их и поддерживать на определенном уровне относительно культуры ведения шахматной игры), здоровьесберегающей (умение выбирать удобную позу во время игры), получит практические навыки в игре в шахматы, освоит правила этой игры (знание шахматной доски, правил расстановки фигур, их название, значимость.

- предметные – обучающийся узнает терминологию, связанную с игрой в шахматы: вертикаль, горизонталь, диагональ, дебют, доска шахматная, ловушка и др., получит представление о шахматных фигурах, их ходах, освоит конкретную практику ведения игры.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Раздел / № занятия	Тема занятия	Количество часов		Дата планируемая	Дата фактическая		
		очно					
		план	факт				
1. Вводное занятие. Знакомство с системой координат	<p>Теория: Знакомство детей с понятием «столбец», «строка» и показ правил ориентирования на плоскости координат. Показ правил расположения букв и цифр на плоскости координат. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка».</p> <p>Практика: Незнайке показываем, где на доске находятся буквы и цифры, объясняем, что буквы обозначают название дома, а цифры обозначают квартиры. Мы сначала называем букву, а потом цифру. В процессе игры дети получают письма, на обратной стороне которых написан адрес: дом и квартира (координаты), ищут, где какой герой живет. Играем с детьми в игры «Получи подарок», «Помоги Незнайке найти друга», «Спасатели». Занимаемся поиском различных координат, помогаем Винни-Пуху собирать пазлы, которые он потерял (на каждой картинке с обратной стороны написаны координаты)</p>	1					
2. Закрепление умения пользоваться системой координат	<p>Теория: Закрепление понятий «столбец», «строка» и правил ориентирования на плоскости координат. Закрепление правил расположения букв и цифр на плоскости координат.</p> <p>Практика: Игры «Помоги Незнайке найти друга», «Знакомство с Паучком и его домом»: спасаем различных насекомых</p>	1					

	от паутины, помогаем нашим маленьким друзьям – насекомым искать безопасные домики, чтобы перезимовать, «Морской бой», «Спасатели», игры в программе «Mimio» на интерактивной доске			
3. История шахмат, знакомство с шахматной доской	<p>Теория: Презентация про историю шахмат, легенда, как появились шахматы, где у каждого играющего есть своя армия-могучие слоны, конница, советники, король, солдаты. Рассказ об этой древней игре, в которой есть два войска, сражающиеся друг с другом на поле боя (шахматной доске). Знакомство с понятием – шахматная доска, клетка, поле, горизонталь, вертикаль, диагональ; расположением доски между партнерами, количеством полей в горизонтали, вертинали, диагонали, количеством горизонталей, вертикалей, диагоналей на доске, чередованием белых и черных полей в горизонтали, вертинали и диагонали.</p> <p>Практика: Игры «Путешествие мухи и паука», «Отнеси письмо», «Волшебные линии», «Чем похожи, чем отличаются?», «Составь доску», «Расставь на доске». Манипуляции с разными шахматными досками, поиск и подсчет горизонталей, вертикалей. Рисование шахматной доски, подсчет черных и белых полей. Загадки-вопросы</p>	1		
4. Знакомство с шахматными фигурами	<p>Теория: Шахматное королевство населяют белые и черные фигуры, у каждой фигуры свой характер, способ передвижения по шахматной доске. Рассказ о шахматных фигурах, их расположении на шахматной доске. Презентация «Дети и шахматы на картинах</p>	1		

	<p>художников». Рассматривание шахматных фигур, сравнение, называние.</p> <p>Практика:</p> <p>Ищем фигуры по названию, расставляем их на свои места; находим ошибки в расстановке фигур, играем в игры «Чудесный мешочек», «Шахматные фигуры» (пазлы), «Чем похожи и чем отличаются?», «Найди одинаковые фигуры и назови их», «Какой фигуры не хватает?»</p>			
5. Знакомство с правилами игры: как ходят разные фигуры	<p>Теория:</p> <p>Рассказ и показ правил, по которым ходят фигуры, Показываем пешку и ставим ее на доску. Пешка может за один ход продвинуться на одно поле прямо вперед, по вертикали, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка».</p> <p>Практика:</p> <p>Тренируемся правильно ходить по шахматной доске разными фигурами. Инсценировка в образах шахматных фигур «Как ходят фигуры». Играем с детьми только пешками: побеждает тот, кто быстрее добрался до последнего ряда поля противника и потерял меньше всего фигур. Загадки про ходы фигур, физкультминутки. Чтение стихотворения про пешку.</p>	1		
6. Пешки и слоны	<p>Теория:</p> <p>Вспоминаем, как ходят пешки и слоны. Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Существуют белопольные и чернопольные слоны, которые передвигаются только по белым или только по черным полям.</p> <p>Практика:</p>	1		

	Игры «Где ошибка?», «Нарисуй ходы слона», «Нарисуй ходы пешки». Загадки про ходы фигур, физкультминутки. Играем пешками и слонами. Чтение стихотворения про шахматного слона.			
7. Пешки, слоны и ладьи	<p>Теория: Вспоминаем, как ходят пешки и слоны и ладьи. Ладья может за ход продвинуться на любое количество полей вперед или назад, влево или вправо. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка».</p> <p>Практика: Игра «Где ошибка?», «Нарисуй ходы ладьи», «Нарисуй ходы пешки, слона». Загадки про ходы фигур, физкультминутки. Играем пешками, слонами и ладьями», «Нарисуй на шахматной доске, как ходит...». Чтение стихотворения про ладью.</p>	1		
8. Конь ходит буквой Г	<p>Теория: Показываем, как ходит конь: продвигается буквой «Г» на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо. Чтобы легче было запомнить ход коня про него говорят: «Прыг, скок – и в бок!». Он может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры и пешки. В гости приходят сказочные герои, им показываем разные шахматные фигуры, и как фигуры должны стоять на шахматной доске.</p> <p>Практика: Игры: «Найди все ходы коня до определенной клетки», «Найди самый короткий путь». Играем с двумя видами фигур – пешками и конями. Чтение стихотворения про шахматного коня.</p>	1		
9. Разные фигуры ходят по-разному	<p>Теория: Вспоминаем, как ходят ладья, слоны, конь ферзь и король. Показ на интерактивной доске в программе</p>	1		

	Mimio ходов разных фигур. Вспоминаем правила расстановки фигур на доске: во главе чёрной армии стоит гордый Король. С правой стороны стоит его правая рука – Королева, т. е. Ферзь. Потом Слоны, дальше стоят Кони, а на самом краю доски стоят Ладьи-охранники, похожие на башни, они укрепляют границы своего Королевства. А перед фигурами стоят пешки – пехотинцы, солдаты своего Короля. Практика: Расставляем фигуры на доске, соревнуясь друг с другом, играем пешками + ладья, слон, конь, ферзь и король. Игра «Шахматное лото», «Игра на уничтожение»				
10. Начинается игра!	Теория: Вспоминаем правила игры. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундука». Определяем пары игроков (2 на 2). Практика: Игры «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение», «Взятие», «Зашита». Играем в шахматы (у каждого свой уровень сложности). Анализируем ошибки.	1			
11. Продолжается игра!	Теория: Вспоминаем правила игры. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундука». Определяем пары игроков Практика: Игры: «Взятие», «Кратчайший путь», «Взятие», «Зашита», «Лабиринт». Играем в шахматы (у каждого свой уровень сложности). Анализируем ошибки.	1			
12. Шахматный турнир «Кубок короля»	Теория:	1			

	<p>Вспоминаем правила игры. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка». Определяем пары игроков (1 на 1)</p> <p>Практика: Шахматный турнир. Анализируем ошибки.</p>			
--	--	--	--	--

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Дополнительная общеразвивающая программа строится в соответствии с принципами:

- **Принцип индивидуальности:** педагогу необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого ребёнка. Задания подбираются в соответствии с возможностями и потребностями детей, с учетом их интересов.
- **Деятельностный подход.** Все знания ребенок получает в процессе деятельности.
- **Принцип доступности:** игра в дошкольном возрасте является ведущей деятельностью и обучающей средой, поэтому использование игровых технологий положительно влияет на процесс обучения игре в шахматы.
- **Принцип развития:** целостное развитие личности ребенка и готовность личности к дальнейшему развитию.
- **Принцип психологической комфортности:** предполагает психологическую защищенность ребенка, обеспечение эмоционального комфорта, создание условий для самореализации.
- **Принцип системности и последовательности:** работа проводится систематически, от простого к сложному.
- **Принцип наглядности:** широкое представление соответствующей изучаемому материалу наглядности.
- **Принцип занимательности:** изучаемый материал интересен, увлекательен для детей.

Методы и приемы работы:

- Беседа
- Рассказ
- Рассматривание
- Практическая игра
- Инсценировки
- Логические задания
- Демонстрация мультипликационных фильмов
- Упражнение с объяснением и исправлением ошибок
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях

Образовательные технологии:

- Здоровьесберегающие (физкультминутки, подвижные игры)
- Игровые технологии (логико-математического содержания)
- Информационно-коммуникативные технологии (игры в программе Mimio)
- Личностно-ориентированное обучение (учет уровня заинтересованности, развития)

Наглядные средства обучения:

- Дидактические игры
- Игрушки, пособия
- Иллюстрации
- Раздаточный и изобразительный материал
- Рабочие листы с заданиями
- Презентации по теме

Информационные источники:

- 1) Весела И., Веселы И. «Шахматный букварь»; М.: Просвещение, 1983.
- 2) Гришин В. Г. «Шахматная азбука». М.: Детская литература, 1980.
- 3) Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы: кн. Для воспитателя дет. сада: из опыта работы. - М.: Просвещение, 1991.
- 4) Зак В. Г., Длуголенский Я. «Я играю в шахматы». Л.: Детская литература, 1985.
- 5) Игорь Сухин «Шахматы для самых маленьких, сказка-игра». <http://chess555.narod.ru/volsh2.htm>
- 6) Игорь Сухин: «Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет» <http://suhin.narod.ru/chessland2.htm>
- 7) Игорь Сухин: «Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя» <http://chess555.narod.ru/1pos.htm>
- 8) Истории и сказки про шахматы: <http://chessdeti.ru/articles/istorii-i-skazki.html#articles>
- 9) Карпов А. Е. «Учитесь шахматам». М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004.
- 10) Костров В. В. «Шахматный учебник для детей и родителей». СПб.: Литера, 2005.
- 11) Петрушина Н. М. «Шахматный учебник для детей». Ростов н/Д Феникс, 2006
- 12) Приключения Шашечки и Шахматика: <http://www.labirint.ru/books/363840/>
- 13) Рекомендуемые шахматные учебники: <http://chessnigi.ru/chess-books/rekomenduemuj-komplekt.html>
- 14) Статьи о ранних шахматах: <http://www.2mm.ru/razvitiie/630/hod-konem.-shahmaty-dlya-malyshey>
- 15) Шахматные сказки, шахматные мультфильмы: <http://fenix64.com/obuchenie/do-6-let/shaxmatnye-skazki-dlya-detej/>

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности усвоения программы используются следующие этапы контроля: входной, текущий и итоговый контроль.

Входной контроль проводится на первом занятии, с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей, их заинтересованности.

Формы входного контроля: беседа с детьми; игра «Получи подарок», игра «Чудесный мешочек».

Текущий контроль осуществляется по результатам выполнения детьми игровых упражнений, заданий на каждом занятии.

Формы текущего контроля: игры и упражнения «Какой фигуры не хватает?», «Кто где живет?»; ответы на вопросы «Волшебного сундучка»: «Назови соседей», «Что такое рокировка?», «Что такое вилка?», «Во что превращается пешка, которая добралась до последней противоположной диагонали»; выполненные задания; наблюдения за игрой детей.

Итоговый контроль определяет эффективность программы и уровень освоения детьми игры в шахматы.

Формы итогового контроля: совместное итоговое занятие с родителями (шахматный турнир).

Форма предъявления результата освоения программы: презентация успехов обучающихся.

Формы проведения диагностики: педагогическое наблюдение; контроль качества выполнения заданий; фото- и видео фиксация игр детей.

Диагностическая карта уровня знаний и умений по программе «В гостях у королевы шахмат»

№ п/п	Ф.И. ребенка	Ориентиро вка на плоскости координат		Ориентиров ка на шахматной доске		Знание шахматных фигур		Знание порядка расположе ния фигур на шахматной доске		Знание ходов шахматных фигур		Знание необходимой терминологи и		Знание правил игры		Итого	
		Н.	К.	Н.	К.	Н.	К.	Н.	К.	Н.	К.	Н.	К.	Н.	К.	Н.	К.
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	

Н. – начало реализации программы

К.– конец реализации программы

Высокий уровень – 3 балла. Показатель сформирован (Достаточный уровень) – наблюдается в самостоятельной деятельности ребенка, в совместной деятельности с взрослым.

Средний уровень – 2 балла. Показатель в стадии формирования (уровень, близкий к достаточному) - проявляется неустойчиво, ребёнок справляется с заданием с помощью взрослого. Оценки «достаточный уровень» и «близкий к достаточному» отражают состояние нормы развития и освоения Программы.

Низкий уровень – 1 балл. Показатель не сформирован (недостаточный уровень) — не проявляется ни в одной из ситуаций, на все предложения взрослого ребёнок не даёт положительного ответа, не в состоянии выполнить задание самостоятельно.

Итоговый уровень: 0 - 7 баллов – низкий уровень; 8 - 16 баллов – средний уровень; 17 - 21 балл – высокий уровень.

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 61 Фрунзенского района Санкт-Петербурга «Ягодка»

ПРИНЯТА
Протокол Педагогического совета № 1
от «27» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказ № 53од/о от «27» августа 2025 г.
Заведующий ГБДОУ детский сад № 61
Фрунзенского района Санкт-Петербурга
«Ягодка»
_____ О.В. Шевченко

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ «В ГОСТИХ У КОРОЛЕВЫ ШАХМАТ»**

Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
04.09.2025	20.11.2025	12	12	12	1 раз в неделю

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 520251343390373548250310750880108285629354443774

Владелец Шевченко Ольга Валерьевна

Действителен с 13.05.2025 по 13.05.2026