

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 ГОСТЯХ У КОРОЛЕВЫ ШАХМАТ»**

Возраст обучающихся 5 - 8 лет

Срок освоения 12 дней

Разработчик: Брейтман Марина Семеновна, педагог
дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая 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 общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга».

Направленность дополнительной общеразвивающей 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, создаёт условия для самостоятельной активности, организации досуга, сотрудничества и позволяет правильно оценивать свою работу.

Уровень освоения программы – общекультурный.

Объём 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), деятельностьную (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.

- научиться классифицировать объекты по форме, цвету, размеру, общему названию,
- научиться 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 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> <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>
<p>3. История шахмат, знакомство с шахматной доской</p>	<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, вертикали, диагонали, количеством горизонталей, вертикалей, диагоналей на доске, чередованием белых и черных полей в горизонтали, вертикали 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> <p>Контроль: игры «Кто где живет?», «Белое поле, черное поле»</p>
<p>4. Знакомство с шахматными фигурами</p>	<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>
<p>5. Знакомство с правилами игры: как ходят разные фигуры</p>	<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 вертикали, 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, вертикали, диагонали, количеством горизонталей, вертикалей, диагоналей на доске, чередованием белых и черных полей в горизонтали, вертикали 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			

	художников». Рассматривание шахматных фигур, сравнение, называние. 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?»				
5. Знакомство с правилами игры: как ходят разные фигуры	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 вертикали, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Отвечаем на вопросы из «Волшебного сундучка». 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.	1			
6. Пешки и слоны	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. Практика:	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			

	<p>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: Расставляем фигуры на доске, соревнуясь друг с другом, играем пешками + ладья, слон, конь, ферзь и король. Игра «Шахматное лото», «Игра на уничтожение»</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 свой уровень сложности). Анализируем ошибки.</p>	1			
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>	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:</p> <p>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, увлекателен 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.labyrinth.ru/books/363840/>
- 13) Рекомендуемые шахматные учебники: <http://chessknigi.ru/chess-books/rekomenduemyj-komplekt.html>
- 14) Статьи о ранних шахматах: <http://www.2mm.ru/razvitie/630/hod-konem.-shahmaty-dlya-malyshey>
- 15) Шахматные сказки, шахматные мультфильмы: <http://fenix64.com/obuchenie/do-6-let/shahmatnye-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	Ориентировка на плоскости координат		Ориентировка на шахматной доске		Знание шахматных фигур		Знание порядка расположения фигур на шахматной доске		Знание ходов шахматных фигур		Знание необходимой терминологии		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 ГОСТЯХ 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