

ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

для детей старшего дошкольного возраста
«ШАХМАТНАЯ АЗБУКА»



Подготовила: воспитатель МБДОУ № 15
Клименко Надежда Евгеньевна

Пояснительная записка

Программа для старших дошкольников «Шахматная азбука» реализует общеинтеллектуальное направление игровой деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на основе Программы «Шахматы, первый год», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в дошкольном детстве происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается формирующая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению психики старших дошкольников и наиболее полному раскрытию способностей детей.

Введение кружка позволяет реализовать многие позитивные идеи — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в ДОУ положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как память, восприятие, внимание, воображение, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Игра в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально доступен детям-дошкольникам.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование мнемотехнических приёмов для развития памяти, приёмы обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Цели и задачи программы:

1. Развитие и тренировка психических процессов:

- Обучение навыкам запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; развитие логического мышления, ориентировки на плоскости, внимания, памяти. Развитие аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений.

2. Развитие познавательных интересов: изучение основ шахматной игры, расширение кругозора;

3. Развитие творческих способностей: развитие творческого воображения, фантазии, изобретательности.

4. Развитие нравственно- коммуникативных качеств личности: активизирует объективность, самостоятельность, настойчивость,

спокойствие, выдержку, усидчивость, собранность, волю; уверенность в своих силах, стойкий характер, умение предвидеть исход

событий. Воспитание умения вести себя в группе во время движения, формирование чувства такта, культурных привычек в процессе группового общения с детьми и взрослыми.

5. Подготовка ребёнка к школе. Дети, вовлеченные в шахматы, лучше воспринимают в школе точные науки и быстрее делают домашнее задание.

Объем программы: программа рассчитана на два года обучения.

Режим образовательной деятельности обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей старшего дошкольного возраста.

Проводятся 1 раз в неделю по 25-30 минут●





Основные формы образовательной деятельности: индивидуальные, групповые.

Структура образовательной деятельности включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

Для закрепления знаний используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Содержание программы «Шахматная Азбука»

Программой предусматривается 30 шахматных ОД (одно ОД в неделю) для старшей группы и 30 шахматных ОД для подготовительной группы.

Учебный курс включает в себя 6 тем.

На каждом из ОД прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем.

Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей.

Программа разработана для детей старших и подготовительных групп.



К концу курса дети должны знать:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода каждой фигуры.

К концу курса дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

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 с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле.

При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

Список литературы

Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 1972 г.

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57с

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования – Электронный ресурс: минобрнауки.рф/новости/3447/файл/2280/13.06.14-ФГОС-ДО

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ !

