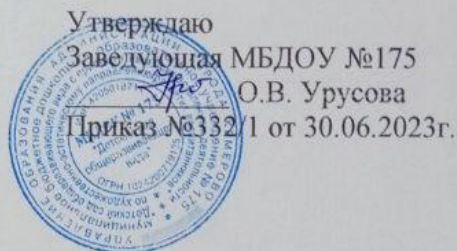


Управление образования администрации Кемеровского городского округа
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение №175
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
деятельности по художественно-эстетическому направлению развития
воспитанников»

Принята на заседании
педагогического совета
от «29» мая 2023г.
Протокол №4



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Юный шахматист»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации: 9 месяцев (сентябрь-май)

Разработчик:
Данилова Наталья Юрьевна,
воспитатель

г. Кемерово, 2023

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы	6
1.4. Планируемые результаты.....	10
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1. Календарный учебный график.....	12
2.2. Условия реализации программы.....	15
2.3. Формы аттестации/контроля.....	15
2.4. Оценочные материалы.....	16
2.5. Методические материалы.....	16
2.6. Список литературы.....	17
Приложение 1.....	19
Приложение 2.....	21

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «Юный шахматист» имеет физкультурно-спортивную направленность, составлена на основе программы шахматного образования в школе под редакцией И. Г. Сухина. Программа разработана согласно нормативным документам, регламентирующим образовательную деятельность в системе дополнительного образования:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р);
- Устав МБДОУ №175 "Детский сад общеразвивающего вида" и локальные акты учреждения.

Уровень программы: программа стартового уровня.

Актуальность программы

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей

деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: "Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели". Шахматы необходимы и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам они помогут отточить их логический аппарат, а у мечтателей они позволят создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения шахматам много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с различными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Для освоения программы предполагается использование и реализация общедоступных и универсальных форм организации учебного материала.

Отличительные особенности программы:

1. определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение расширенного перечня ожидаемых (планируемых) результатов освоения содержания развивающих курсов с акцентом на развитие навыков самостоятельной деятельности воспитанников;

2. в основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты, что во многом обусловлено привлечением в помощь педагогу членов семьи занимающихся;

3. ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов, повышение внимание к диагностической индивидуализированной работе педагога по созданию комфортной культурно-творческой развивающей среды с позиций интегративного, проблемно-ориентированного, проектного методологических подходов. Особое внимание в программе уделено подбору дидактических материалов с учетом психологии восприятия в данной возрастной группе;

4. достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, родителями, администрацией учреждения.

Адресат программы.

Программа адресована детям 5-7 лет.

Количество детей в группе - до 15 человек.

Условия набора в группу: свободный набор обучающихся.

Объем программы – 72 часа.

Срок реализации программы.

9 месяцев (сентябрь - май)

Форма и режим занятий.








Занятия проводятся в подгрупповой и индивидуальной форме.

Периодичность занятий - 2 раза в неделю.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития занимающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

Обучающие	 обучать правилам игры в шахматы
Развивающие	 развивать интеллектуальные процессы, творческое мышление;  формировать универсальные способы мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить элементарные логические операции);  развивать навыки групповой бесконфликтной работы;  способствовать развитию волевых качеств личности (управления своими эмоциями и действиями);  закладывать мотивационные механизмы, способствующие идеи развития у детей собственной активности, целеполагания, личной ответственности.
Воспитательные	 воспитывать целеустремлённость, самообладание, бережное отношение ко времени, самодисциплины, самоконтроля.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
			Теория	Практика	Всего	
1	Раздел 1.	Шахматная доска	1	1	2	Беседа
2	Шахматная доска - поле шахматных сражений	Шахматная доска	1	1	2	Игра
3		Шахматные фигуры.	1	1	2	Беседа
4.		Шахматные фигуры.	1	1	2	Игра
5.		Раздел 2.	Начальная расстановка фигур	1	1	2
6.	Шахматные фигуры. Первое знакомство.	Начальная расстановка фигур	1	1	2	Игра
7.		Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Беседа
8.		Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Игра
9.		Раздел 3.	Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2
10.	Начальная позиция.	Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Упражнения
11.		Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Тестирование
12.		Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2	Игра
13.		Раздел 4.	Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2
14.	Изучение фигуры «Король»	Ходы и взятие фигур.	1	1	2	Игра

		Король.				
15.		Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2	Упражнение
16.		Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2	Тестирование
17.	Раздел 5. Изучение фигуры «Ферзь»	Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Беседа
18.		Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Игра
19.		Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Беседа
20.		Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Упражнения
21.	Раздел 6. Изучение фигуры «Слон»	Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Наблюдение
22.		Ходы и взятие фигур. Слон.	1	1	2	Беседа
23.		Ходы и взятие фигур. Слон.	1	1	2	Игра
24.		Ходы и взятие фигур. Слон.	1	1	2	Игра
25.	Раздел 7. Изучение фигуры «Конь»	Ходы и взятие фигур. Слон.	1	1	2	Выполнение упражнений
26.		Ходы и взятие фигур. Слон.	1	1	2	Игра
27.		Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Беседа
28.		Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Игра
29.	Раздел 8. Изучение	Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Игра

30.	фигуры «Ладья»	Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Упражнения
31.		Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Тестирование
32.		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Беседа
33.	Раздел 9. Относительная ценность фигур	Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Игра
34.		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Игра
35.		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Упражнения
36.		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Тестирование
ВСЕГО:			36	36	72	

Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Тема 1-4: Шахматная доска - поле шахматных сражений.

Теория: Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали.

Практика: 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.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, дети должны назвать ее.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например, "Вторая горизонталь").

Раздел 2. Тема 5-8: Шахматные фигуры. Первое знакомство.

Теория: «Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

Практика: Дидактические игры и задания:

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей наощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадай-ка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

Раздел 3. Тема 9-12: Начальная позиция.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: "Ферзь любит свой цвет".

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика: Дидактические игры и задания:

"Мешочек". Дети по одной вынимают 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.

ПЕШКИ

Благородные пешки черно-белой доски.

«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.

«Подножка» (правило взятия на проходе).

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

«Игра на уничтожение».

Раздел 4. Тема 13-16: Изучение фигуры КОРОЛЬ.

Теория: Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика: Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

Раздел 5. Тема 17-20: Изучение фигуры ФЕРЗЬ.

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.

Ход, взятие.

Ферзь против ладьи, слона

Практика: Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Кратчайший путь".

Раздел 6. Тема 21-24: Изучение фигуры СЛОН.

Теория: Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Легкая и тяжелая фигура.

Ладья против слона.

Практика: Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт",

"Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита".

Раздел 7. Тема 25-28: Изучение фигуры КОНЬ.

Теория: Ход, взятие, сила.

Игра конем на усеченной доске.

Конь против ферзя, ладьи, слона

Практика: Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт",

"Перехитри часовых", "Кратчайший путь".

Раздел 8. Тема 29-32: Изучение фигуры ЛАДЬЯ.

Теория: Ход, взятие.

Практика: Дидактические игры и задания:

Одна против пешек. Лабиринт.

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры».

Раздел 9. Тема 33-36: Относительная ценность фигур.

Теория: Ценность фигур.

Сравнительная сила фигур.

Практика: Дидактические игры и задания:

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях педагога и ребёнка были равны.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения данной программы (шахматных занятий в игровой форме) дошкольник будет **знать**:

- шахматные фигуры и правила игры в шахматы.

Будет уметь:

- творчески и абстрактно-логическое мыслить, производить элементарные логические операции;

- бесконфликтно работать в группе;

- управлять своими эмоциями и действиями;

- БЫТЬ АКТИВНЫМ, СТАВИТЬ ЦЕЛЬ, НЕСТИ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

Будет владеть:

- ЛИЧНОСТНЫМИ КАЧЕСТВАМИ: ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬЮ, САМОКОНТРОЛЕМ, САМОДИСЦИПЛИНОЙ, БЕРЕЖНЫМ ОТНОШЕНИЕМ КО ВРЕМЕНИ.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график на 2023-2024 уч. год

ДООП – «Юный шахматист»

Воспитатель – высшей квалификационной категории
Стартовый уровень (72 часа)

№	месяц	Тема занятия	Количество часов			Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
			Теория	Практика	Всего			
1	Сентябрь	Шахматная доска	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
2		Шахматная доска	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
3		Шахматные фигуры.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
4		Шахматные фигуры.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
5	Октябрь	Начальная расстановка фигур	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
6		Начальная расстановка фигур	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
7		Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
8		Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
9.		Нояб	Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия

10		Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Упражнения
11		Ходы и взятие фигур. Пешка.	1	1	2	Соревнование	Изостудия	Тестирование
12		Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
13	Декабрь	Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
14		Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
15		Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Упражнение
16		Ходы и взятие фигур. Король.	1	1	2	Соревнование	Изостудия	Тестирование
17	Январь	Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
18		Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
19		Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
20		Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Упражнения
21	Февраль	Ходы и взятие фигур. Ферзь.	1	1	2	Соревнование	Изостудия	Наблюдение
22		Ходы и взятие фигур. Слон.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
23		Ходы и взятие фигур. Слон.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
24		Ходы и взятие	1	1	2	Игровое	Изостудия	Игра

		фигур. Слон.				занятие		
25	Март	Ходы и взятие фигур. Слон	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Выполнение упражнений
26		Ходы и взятие фигур. Слон.	1	1	2	Соревнование	Изостудия	Игра
27		Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
28		Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
29	Апрель	Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
30		Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Упражнения
31		Ходы и взятие фигур. Конь.	1	1	2	Соревнование	Изостудия	Тестирование
32		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Беседа
33	Май	Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
34		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Игра
35		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Игровое занятие	Изостудия	Упражнения
36		Ходы и взятие фигур. Ладья.	1	1	2	Соревнование	Изостудия	Тестирование
		ВСЕГО:	36	36	72			

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- оборудованный кабинет;
- стол и стул с соответствием возраста ребенка;
- шахматная большая доска (для образца);
- шахматные доски;
- шахматные фигуры;
- ноутбук;
- часы.

Информационное обеспечение:

- сайт детского сада;
- стенды для родителей;
- интернет источники;
- социальные сети.

Кадровое обеспечение:

Реализацию программы обеспечивает педагог с первой/высшей квалификационной категорией, прошедший курсы повышения квалификации по теме: «Теория и методика обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста интеллектуальной игре шахматы».

2.3. Формы аттестации/контроля

После каждого изучения шахматной фигуры проводится тестирование, где в дальнейшем планируется индивидуальная работа (Приложение 1). В конце учебного года проводятся соревнования.

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- беседа;
- игра;
- выполнение упражнений;
- тестирование;
- наблюдение.

2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- соревнования;
- участие в городском конкурсе «Юный шахматист».

2.4. Оценочные материалы

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели качества:

– степень помощи, которую оказывает педагог занимающимся при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность юных шахматистов и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение воспитанников на занятиях: живость, активность, заинтересованность занимающихся обеспечивают положительные результаты занятий;

– результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли юные шахматисты с этими заданиями в большей степени самостоятельно, чем с помощью взрослых (Приложение 1).

2.5. Методические материалы

Методы обучения:

- игровой;
- наглядный;
- репродуктивный;
- частично-поисковый.

Формы организации учебного занятия:

- игровое занятие;
- соревнование.

Педагогические технологии, используемые в образовательной деятельности:

- технология формирования логического мышления;
- технология проблемного обучения;
- информационно-коммуникационная технология;
- игровые технологии.

При организации игровых занятий используется интегрированный и проблемный подходы. Разбор ярких образных партий с участием сказочных персонажей из известных мультфильмов «Алиса в стране чудес», «Смешарики», «приключения Чебурашки и Крокодила Гены», а также –

авторов специальных шахматных пособий для детей (в т.ч. - см. книги Зенкова Г. М. «Пешка Аська», «Первых шах»)) способствует в данной возрастной группе развитию альтернативного, образно-ассоциативного мышления, творческого подхода к осмыслению ребенком возникающих среди персонажей проблемных ситуаций и пониманию важности поиска различных вариантов их преодоления, что со временем будет способствовать становлению одной из решающих качественных характеристик успешного шахматиста – выработке собственной манеры, стиля, своего подхода-почерка к игре.

Алгоритм учебного занятия.

Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Структурные компоненты (этапы) занятия:

1. Вводная часть.
2. Показ.
3. Физминутка.
4. Дидактическое задание, игра.
5. Подведение итогов.

Дидактические материалы:

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, демонстрационная шахматная доска и фигуры, комплекты шахмат.

2.6 Список литературы

Учебно-методическая литература для педагога

1. И.Г. Сухин «Шахматы первый год или Учусь и Учю». Обнинск: «Духовное возрождение», 1999
2. Интернет ресурс <http://chess.cs.msu.su>.
3. И.Г. Сухин. Обнинск: «Духовное возрождение», 2007
4. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 4-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 80с., ил.
5. И.Г. Сухин. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 80с., ил.

6. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 32с., ил.

Учебная литература для воспитанников и родителей

1. И.Весела. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. В. Гончаров. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. В. Гришин, Е. Ильин. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
4. В. Князева. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
5. И.Г. Сухин. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
6. И.Г. Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

Приложение 1

Воспитательные результаты оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение дошкольниками социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие занимающихся со своими тренерами как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение дошкольниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов принципиальное значение имеет взаимодействие дошкольниками между собой на уровне шахматной группы в ДОУ, в совместных досуговых и спортивно-массовых мероприятиях на базе клуба, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение дошкольниками начального опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды клуба, школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком.

Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немислимо существование гражданина и гражданского общества.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие формы контроля:

Текущий:

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется тренером в форме наблюдения;
- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

Итоговый контроль в формах:

- тестирование;
- практические работы;
- творческие работы занимающихся;

Самооценка и самоконтроль определение юным шахматистом границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Результаты проверки фиксируются в зачётном листе педагога. В рамках накопительной системы, создание и накопление итоговых материалов для образовательного портфолио

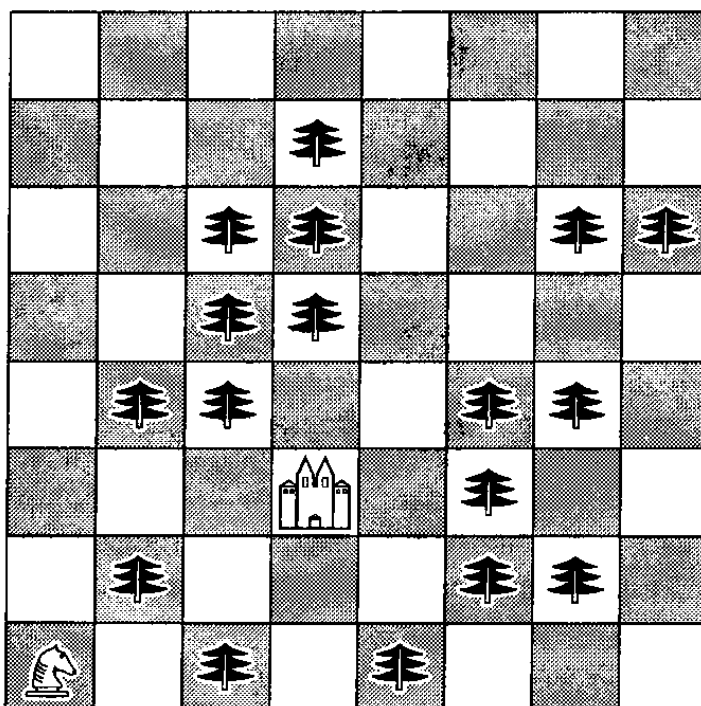
Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- ⇒ внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки
- ⇒ внешняя система оценка на основе результативности участия в турнирах, викторинах; беседы с родителями.

ИГРЫ С ШАХМАТНЫМИ ФИГУРАМИ

За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди кратчайший путь.

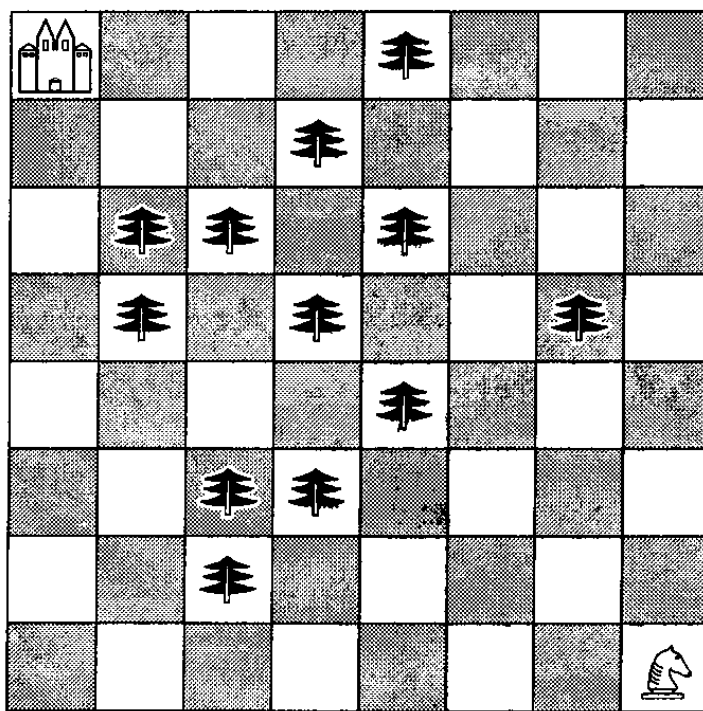
①



Клеточки с нарисованными на них елями являются препятствиями для данной фигуры и на них становиться нельзя.

За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди кратчайший путь.

2

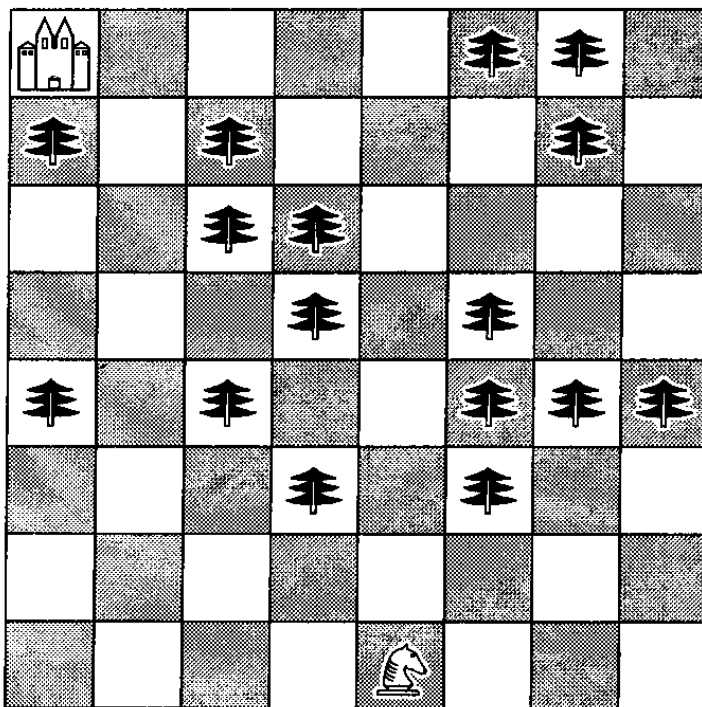


На клеточки с нарисованными на них елями становиться нельзя.

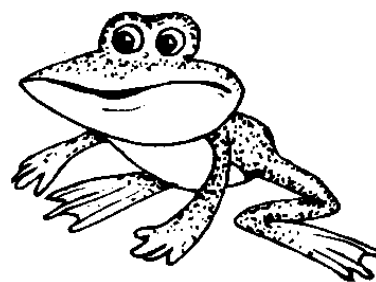


За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди кратчайший путь.

3


































На клеточки с нарисованными
на них елями становиться нельзя.



6

За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди зашифрованное слово.

4



























	Л	Е				О	Т
И	О	Д	А	У			
		Т		О	Х	Ш	И
	Ф		Р		Ч	Х	С
	Л	Е				Г	
					Е	В	
О	П	К	Ш	Ю		Ж	
У		И					Б

На клеточки с нарисованными
на них елями становиться нельзя.



За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди зашифрованное слово.

5

	Л	О	М	Е	Р	С	Я
К	П		Н		П		Т
Н	Е	У		Ж	Д		
			А		У	К	
Ф		И				О	Т
	Т	А				П	К
А	Б	Е	В			Е	А
С			И	Ш		М	

На клеточки с нарисованными
на них елями становиться нельзя.



За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди зашифрованное слово.

⑥

М	Ы	Ч	♣	Н	♣	♣	У
Е	Р	♣	♣	И	♣	♣	К
М	♣	♣	♣	♞	М	♣	♣
Н	С	♣	♣	Е	Р	♣	♣
♣	♣	♣	♣	♖	Э	♣	Т
Т	Б	О	Л	♣	К	♣	♣
♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣
А	В	♣	♣	♣	И	♣	Д

На клеточки с нарисованными
на них елями становиться нельзя.



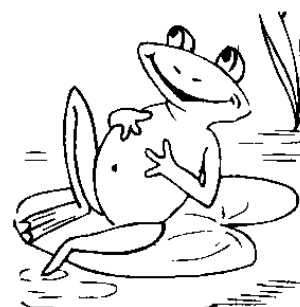
За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди зашифрованное слово.

7

♣	♣	А	♣	Ф	Х	♣	Ц
Л	Т	♣	♣	♣	♣	♣	Ш
С	К	Е	♣	У	♣	♣	О
♣	♣	Н	♞	Й	С	Р	♣
♣	♣	♣	♣	♣	♣	Д	♣
М	♖	♣	♣	♣	♣	К	♣
Е	Г	Ж	И	О	♣	М	♣
Ф	В	П	Л	К	♣	♣	♣

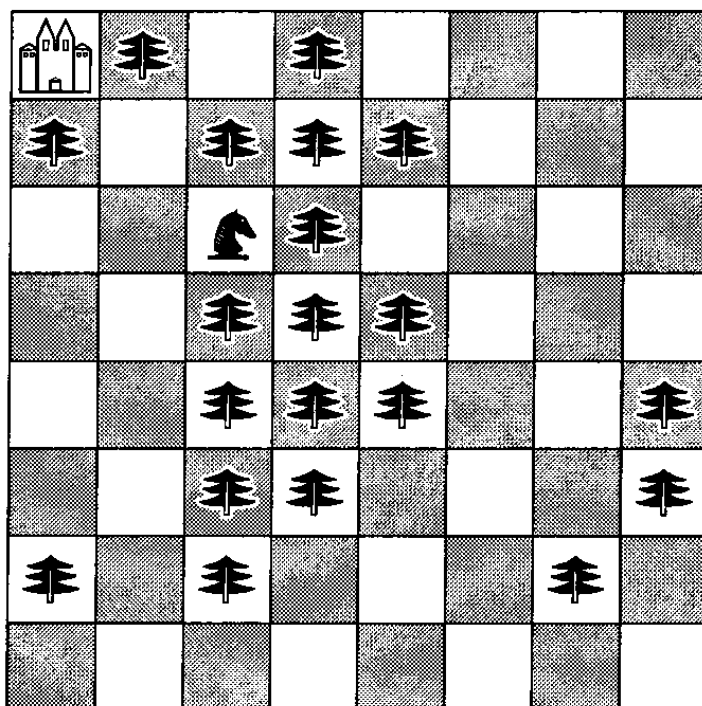


На клеточки с нарисованными
на них елями становиться нельзя.

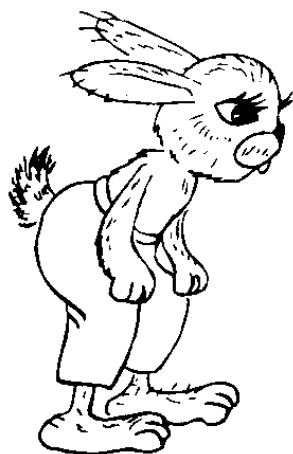


За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди кратчайший путь.

15

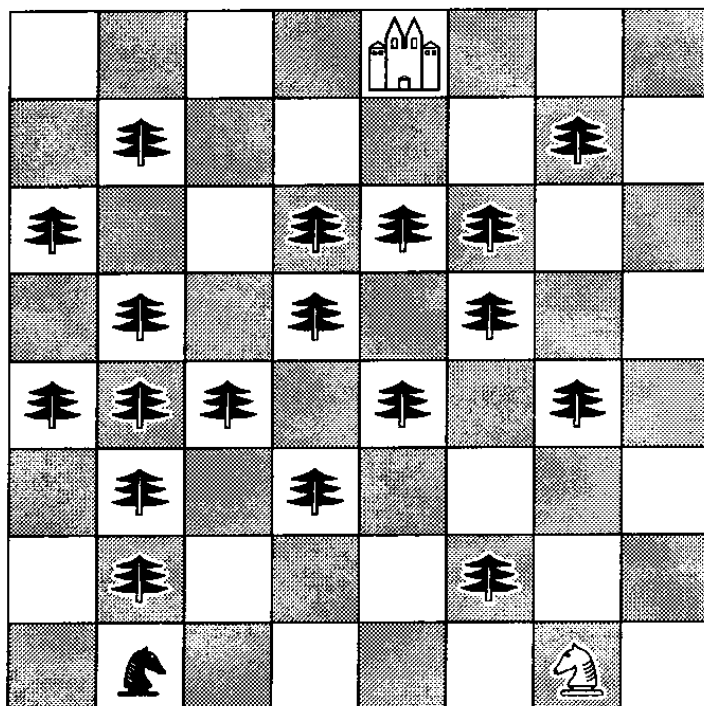


На клеточки с нарисованными на них елями становиться нельзя.



Найди наименьшее количество ходов, за которое
оба коня попадут в замок.

14

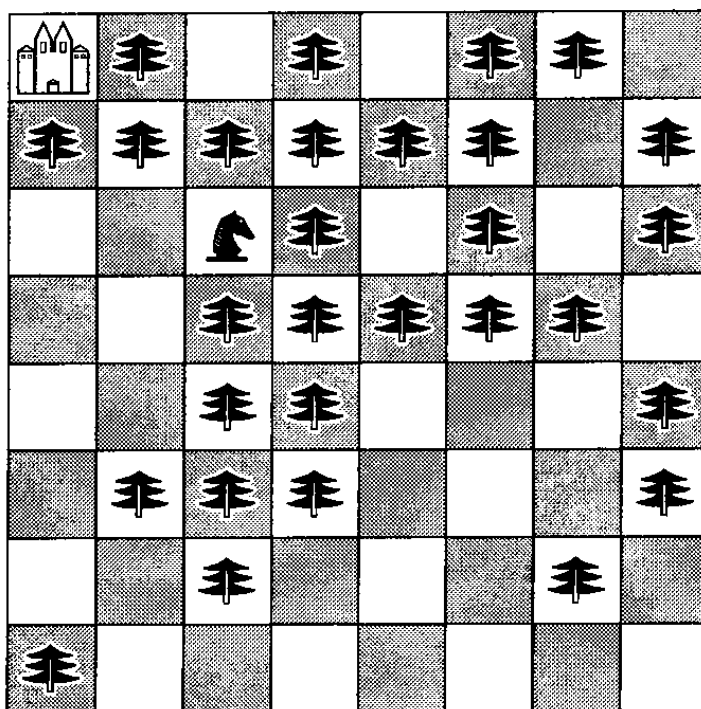


На клеточки с нарисованными
на них елями становиться нельзя.

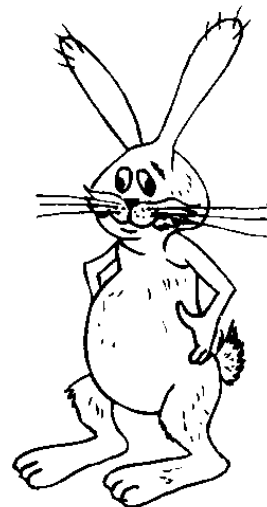


За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?
Найди кратчайший путь.

16

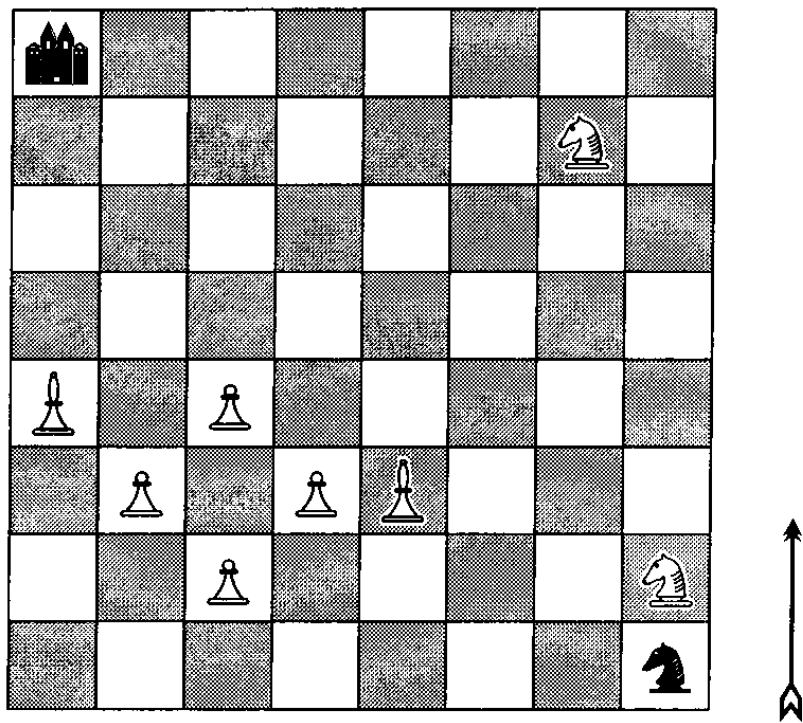


На клеточки с нарисованными на них елями становиться нельзя.



Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрному коню добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.

17

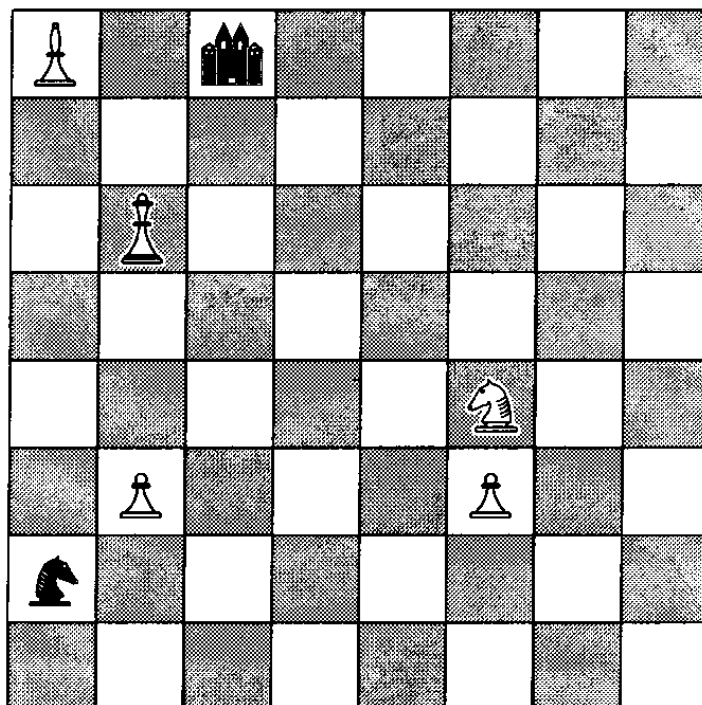


(Белые фигуры ходят по стрелке)



Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрному коню добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.

18

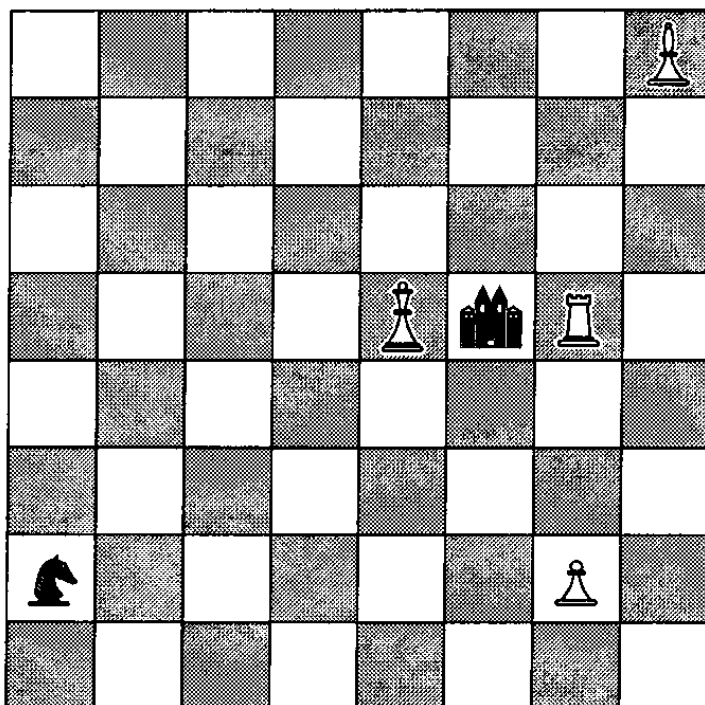


(Белые фигуры ходят по стрелке)



Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрному коню добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.

19

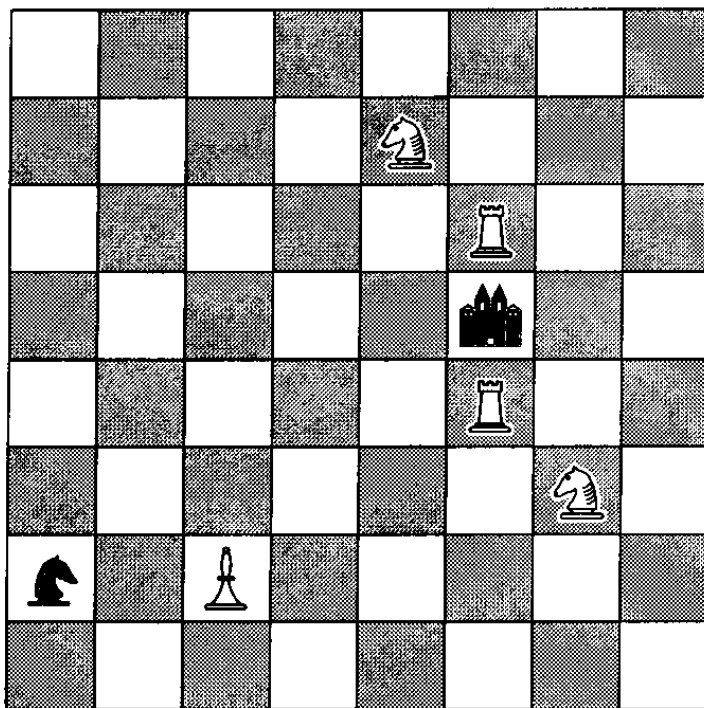


(Белые фигуры ходят по стрелке)



Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрному коню добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.

20

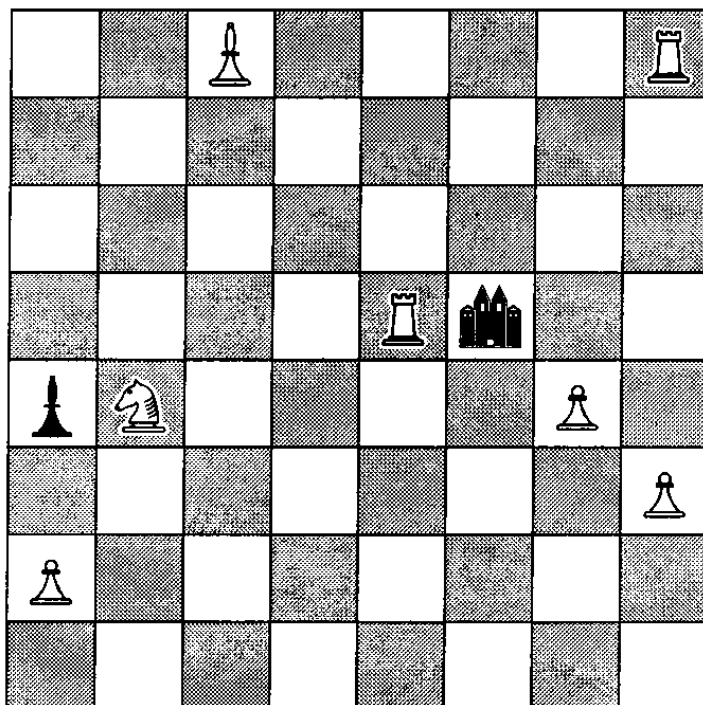


(Белые фигуры ходят по стрелке)



Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрному слону добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.

21



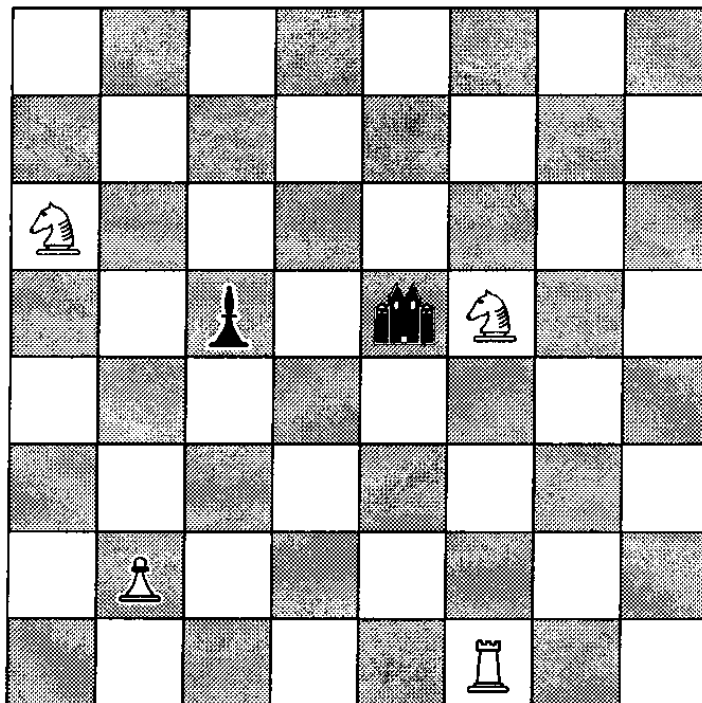
(Белые фигуры ходят по стрелке)



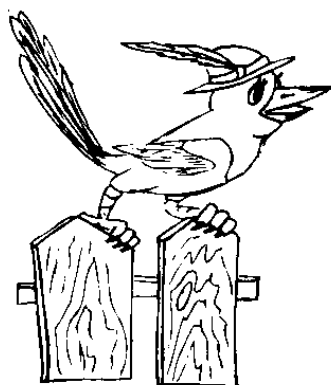
24

Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрному слону добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.

22

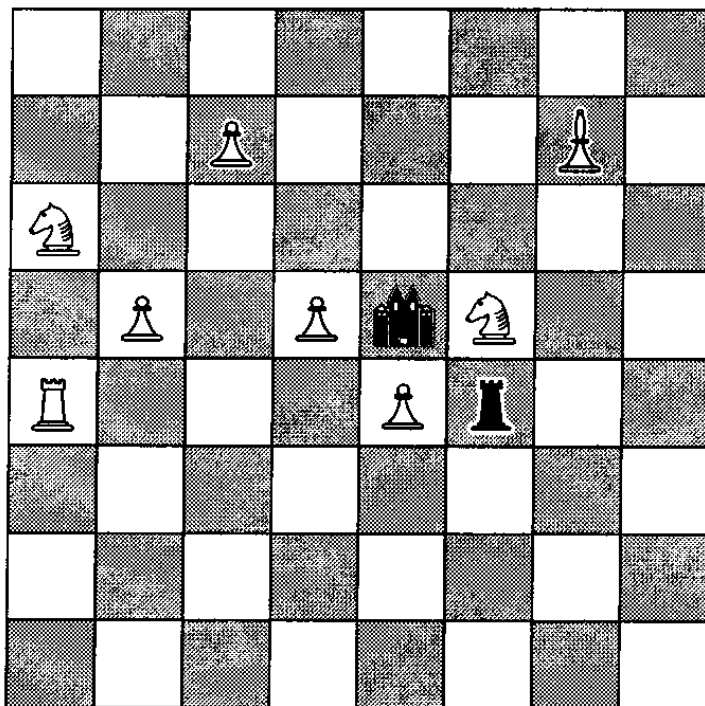


(Белые фигуры ходят по стрелке)

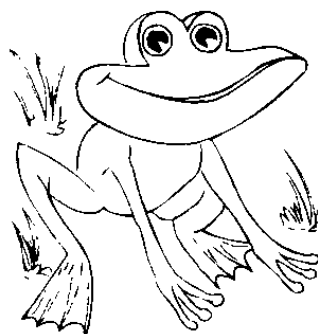


Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрной ладье добраться до своего замка, избегая полей, на которых её могут сбить.

23



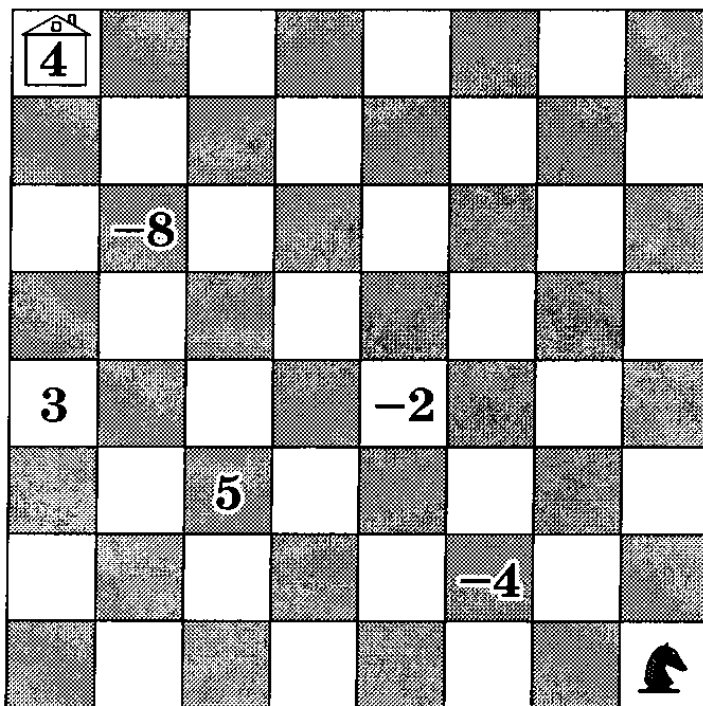
(Белые фигуры ходят по стрелке)



26

Найти число, закрытое конём, если результат действий, произведенных над неизвестным числом, находится внутри домика.

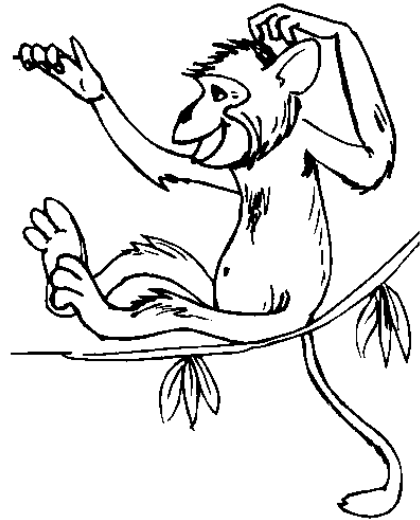
33



Найти две дороги к замку, набрав ровно 14 очков.



32

			0				
♞		7		🏰	1		
		3				-2	
	-2						
			6				8
					-1		



Найти число, закрытое конём, если результат действий, произведенных над неизвестным числом, находится внутри домика.

34

	7				4		
		2	-1				
-6						3	
	-7						
					-2		
				-5			
		1					

