МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №28

ПРИНЯТ
педагогическим советом
протокол №1
от _____

УТВЕРЖДЕН
заведующий МАДОУ №28
_____И.Е. Малич
приказ № _____
от _____

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №28

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №28
ИНН=002302030862, СНИЛС=07363840071, ОГРН=1022300629020, STREET="ул. Маркова, 339", E=detsad_28@mail.ru, C=RU, S=Краснодарский край, L=Армавир, O=МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №28, G=Ирина Егоровна, SN=Малич, T=Заведующий, CN=МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №28
я подтверждаю этот документ

ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

по ОО «Познавательное развитие»

«Шахматы»

на 2021-2022 учебный год

Разработал: педагог дополнительного образования
Филиппова Марина Петровна

Армавир, 2021 г.

Содержание

№ п/п	Наименование раздела	Страница
1	Пояснительная записка	3
2	Цель и задачи Программы	3
3	Ожидаемые результаты	5
4	Учебный план	6
5	Календарно-тематическое планирование	6
6	Мониторинг	12
7	Список используемой литературы	14

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная образовательная программа ***«Обучение детей игре в шахматы»*** реализуется в **дошкольном образовательном** учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка. Вопрос о возможности и необходимости **обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы** уже давно получил в педагогике положительное решение. Предлагаемая **дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста** ***«Обучение детей игре в шахматы»*** направлена на интеллектуальное развитие **детей**, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в младшем **дошкольном возрасте**.

Педагогическая **целесообразность внедрения данной программы** заключается прежде всего в идее использования игры в **шахматы**, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – **дошкольника**. Раннее **обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы** позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс **обучения**, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления. Это подтверждается и многолетним практическим опытом: зарубежным и нашим. Можно с уверенностью говорить об огромных потенциальных возможностях развития, таящихся в **дошкольном детстве**.

Целью внедрения **программы** ***«Обучение детей игре в шахматы»*** является создание условий для личностного и интеллектуального развития **детей старшего дошкольного возраста**, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством **обучения игре в шахматы**. **Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста** помогает 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.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна **дошкольникам**. Важное значение при **обучении** имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование **шахматных** дидактических игр и пособий.

1.1. ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

-Обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой **игре** и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития;

-создание условий для личностного и интеллектуального развития **старших дошкольников**, формирования общей культуры посредством **обучения игре в шахматы**.

ЗАДАЧИ:

а) **образовательные**:

-формировать устойчивый интерес малышей к **игре в шахматы**;

способствовать освоению детьми основных **шахматных понятий**: **шахматная доска**, **шахматное поле**, **шахматная фигура**, ход фигуры, взятие, начальная позиция, **шахматная нотация**, взаимодействие между фигурами на **шахматной доске**, ценность **шахматных фигур**, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, **шахматные часы**, время, отведенное на партию, т. д. ;

-познакомить с правилами поведения партеров во время **шахматной игры**, учить **детей во время шахматной** партии действовать в соответствие с эти правилами;

-учить **детей** взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о **шахматных** фигурах в процессе игры;

-обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения **шахматной партии**;

-содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за **шахматной доской**;

-учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

б) развивающие:

-развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;

-развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, **воображение**;

-способствовать активизации мыслительной деятельности **дошкольника**;

-приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;

-формировать мотивацию к познанию и творчеству;

-создание условий для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников *(коммуникативных, интеллектуальных, социальных)*.

в) воспитывающие:

-воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;

-поставленные цели и задачи реализуются при создании необходимых условий:

-наличии кабинета и его оснащенности методической литературой, ТСО, наглядными пособиями, раздаточными материалами, играми.

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

-принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;

-принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

-принцип доступности, последовательности и системности изложения **программного материала**;

-принцип комплексной реализации целей: **образовательных**, развивающих, воспитывающих.

Основой организации работы с детьми в данной **программе** является система дидактических принципов:

-принцип наглядности;

-принцип психологической комфортности - создание **образовательной среды**, обеспечивающей снятие всех **стрессообразующих** факторов учебного процесса;

-принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

-принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

-принцип вариативности - у **детей** формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

-принцип творчества - процесс **обучения** сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего **обучения**, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата **обучения**, овладение **дошкольниками основами шахматной игры**. **Программа** основана на игровом методе с учетом **возрастных** и индивидуальных особенностей воспитанников. В течение непосредственно **образовательной** деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению:

Оборудование для реализации **программы в группе**:

дидактические игры для **обучения игре в шахматы**;

наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся **шахматистов**, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);

демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами **шахматных фигур**;

настольные **шахматы разных видов**;

шахматные часы;

обучающие видеоуроки по шахматам;

симуляторы игр.

Технические средства **обучения**: автоматизированное рабочее место педагога *(ПК, проектор, принтер)*.

3. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Дети должны знать:

Шахматные термины: белое и черное поле, вертикаль, горизонталь, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья.

Название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, а также правила хода каждой фигуры.

Дети должны уметь:

- ориентироваться на щахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами не нарущая правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ, рокировать;
- ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.

4. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Программа обучения рассчитана для детей 5-6 лет, наполненность группы 5-10 человек, поскольку работа в основном ведется индивидуально.

В середине занятий проводят физкультминутки, во время которых необходимо проветрить помещения, проводить гимнастику для глаз, мышц шеи, спины, рук в форме игры. Перерывы между занятиями не менее 10 минут. Формой подведения итогов являются выставки работ **детей**.

Продолжительность 1 занятия Периодичность в неделю Количество занятий в неделю Количество занятий в год

25 минут 1 раза 4 занятий 37 занятий

5. ПЕРСПЕКТИВНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	ТЕМА	ЦЕЛЬ	СРЕДСТВА **ОБУЧЕНИЯ/ МАТЕРИАЛ**
1.	В стране **шахматного королевства**.	Познакомить **детей с понятием *«Шахматная игра»***, способствовать развитию интереса к **игре в шахматы**.	Презентация, **шахматная доска и шахматные фигуры**
2.	Волшебная доска.	Познакомить с новыми понятиями – ***«шахматная доска»***, *«белые и чёрные поля»*, чередование белых и чёрных полей, **шахматная доска и шахматные поля квадратные**, *«центр»* **шахматной доски**.	**Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку
3.	Волшебная доска.	Продолжать знакомство с **шахматной доской**. Учить правильно располагать доску между партнёрами. Познакомить с новыми понятиями: горизонтальная и вертикальная линии. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий.	**Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация, заготовка на листе **шахматной доски**.
4.	Волшебная доска	Повторить понятия горизонтальных и вертикальных линий, познакомить с новым понятием: *«диагональ»*.	**Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация,

		Начать знакомство с ***«шахматным»*** алфавитом Закреплять полученные знания с помощью игр-заданий. Учить понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно	заготовка на листе **шахматной доски**, карточки с ***«шахматным»*** алфавитом.
5.	Волшебная доска.	Повторить понятия *«диагональ»*, продолжить знакомство с ***«шахматным»*** алфавитом, упражняться в нахождении *«адреса»* **шахматного поля**.	**Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку, интерактивная презентация, заготовка на листе **шахматной доски**, карточки с ***«шахматным»*** алфавитом.
6.	Волшебная доска	Повторить и закрепить знания о **шахматной доске – горизонтали**, вертикали, белые и чёрные поля, чередование полей, **шахматный алфавит**, **шахматная нотация**.	**Шахматная доска**, карандаши, тетрадные листы в клеточку, заготовка на листе **шахматной доски**, карточки с ***«шахматным»*** алфавитом.
7.	**Шахматные фигуры**.	Познакомить **детей с шахматными фигурами**, белыми и чёрными, учить сравнивать фигуры между собой, упражняться в нахождении той или иной фигуры в ряду остальных.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, волшебный мешочек.
8.	**Шахматные фигуры**.	Продолжение. Закрепить знания **детей о шахматных фигурах**. Упражнять в правильном названии **шахматных фигур**. Учить определять ту или иную **шахматную** фигуру в ряду остальных. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, волшебный мешочек.
9.	Начальное положение.	Познакомить **детей с новыми понятиями**: *«начальное положение или начальная позиция»*, *«партия»*, запомнить правило *«ферзь любит свой цвет»*. Закрепить новый материал посредством дидактических игр – заданий.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация.
10.	Начальное положение.	Продолжение. Продолжать знакомить **детей** с начальной расстановкой фигур. Закрепить полученные знания с помощью дидактических игр – заданий. Формировать навык самоконтроля и самооценки.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, карточки, карандаши.
11.	**Шахматная фигура** *«Ладья»*.	Познакомить **детей с шахматной фигурой** *«ладья»*, новым понятием *«ход фигуры»*.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, тетрадные листочки,

			карандаши.
12.	**Шахматная фигура** *«Ладья»*.	Продолжение. Продолжать знакомить **детей с шахматной фигурой** *«ладья»*, вспомнить место ладьи в начальном положении, ход фигуры, познакомить с новым понятием *«взятие»*. Закрепить новые знания посредством дидактических игр.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.
13	**Шахматная фигура** *«Ладья»*.	Игровая практика. Закрепить полученные знания **детей о шахматной фигуре** *«ладья»* в игровой практике на **шахматной доске**; упражняться в умении ходить ладьёй, отслеживать взаимодействие между белой и чёрной ладьёй на **шахматной доске**, учиться предвидеть события на **шахматной**доске на один ход вперёд.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.
14	**Шахматная фигура** *«Ладья»*.	Итоговое занятие. Повторить и закрепить данные детям знания о **шахматной фигуре** *«ладья»* - место ладьи в начальной позиции, ход, взятие, решение простейших **шахматных задач**.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.
15	**Шахматная фигура** *«Слон»*.	Познакомить **детей с шахматной фигурой** *«слон»*. Место слона в начальном положении. Белопольные и чёрнопольные слоны. Ход слона.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
16	**Шахматная фигура** *«Слон»*.	Продолжение. Продолжать знакомить **детей с шахматной фигурой** *«слон»*, вспомнить место слона в начальном положении, ход слона, что такое белопольные и чёрнопольные слоны. Показать детям, как слон выполняет взятие. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.
17	Ладья против слона. Игровая практика.	Закреплять полученные детьми знания о **шахматных фигурах** *«ладья»* и *«слон»* в игровой практике на **шахматной доске**. Упражняться в умении взаимодействовать между фигурами на **шахматной доске**, учить **детей** предвидеть ход событий на доске и, в соответствии с этим, выбирать методы защиты или нападения.	Набор **шахмат**.

18	Ладья против слона. Игровая практика.	Закреплять полученные детьми знания о **шахматных фигурах** *«ладья»* и *«слон»* в игровой практике на **шахматной доске**; учить **детей** следовать определённым правилам во время **шахматной** партии – делать ходы поочерёдно, учитывая предыдущий ход соперника и предвидя ответный ход; учить **детей** понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу.	Набор **шахмат**.
19	**Шахматная фигура** *«Ферзь»*.	Познакомить **детей с шахматной фигурой** *«ферзь»*. Место ферзя в начальной позиции. Ход ферзя.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
20	**Шахматная фигура** *«Ферзь»*. Продолжение.	Продолжать знакомить **детей с шахматной фигурой** *«ферзь»*, вспомнить место ферзя в начальной позиции, как ходит ферзь. Познакомить **детей** с правилами взятия ферзём. Закрепить полученные знания посредством дидактических игр.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры.
21	**Шахматная фигура** *«Ферзь»*. Игровая практика.	Закреплять полученные знания **детей о шахматной фигуре** *«ферзь»* в игровой практике на **шахматной доске**; учить **детей** следовать правилам ведения **шахматной партии**: делать ходы поочерёдно, учитывая ход соперника и предвидя ответный ход; учить **детей** понимать и правильно решать поставленную перед ними учебную задачу	Набор **шахмат**.
22	**Шахматная фигура** *«Конь»*.	Познакомить **детей с шахматной фигурой** *«конь»*. Место коня в начальной позиции. Ход коня, взятие.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
23	**Шахматная фигура** *«Конь»*. Продолжение.	Продолжать знакомить **детей с шахматной фигурой** *«конь»*, вспомнить полученные знания на предыдущем занятии *(место коня в начальной позиции, ход коня, взятие)*. Упражняться в ходе коня и во взятии. Учить **детей** правильно понимать и решать поставленную перед ними учебную задачу.	Набор **шахмат**, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
24	**Шахматная**	Закреплять полученные детьми	Набор **шахмат**,

	фигура *«Конь»*. Игровая практика.	знания о **шахматной фигуре** *«конь»* в игровой практике на **шахматной доске**; учить **детей** правильно взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, вспоминать и применять полученные знания о **шахматных фигурах** *(ладье, слоне, ферзе)* в процессе игры.	дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши, карточки с заданиями.
25	**Шахматная фигура**. Пешка.	Познакомить **детей с** *«пешкой»*. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
26	**Шахматная фигура** *«Пешка»*. Продолжение.	Продолжать знакомить **детей с шахматной фигурой** *«пешка»*, вспомнить место в начальном положении, ход пешки, взятие, правило *«взятие на проходе»*. Познакомить с новым понятием – *«превращение пешки»*. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – заданий.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
27	**Шахматная фигура** *«Король»*.	Познакомить **детей с шахматной фигурой** *«король»*. Место короля в начальной позиции. Ход короля. Взятие.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши
28	**Шахматная фигура** *«Король»*. Продолжение.	Продолжать знакомить **детей с шахматной фигурой** *«король»*, вспомнить знания, полученные на предыдущем занятии *(место короля в начальной позиции, ход короля, взятие)*. Дать новое понятие – *«контролируемое»* поле. Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр – упражнений: учить **детей** правильно понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация, дидактические игры, тетрадные листочки в клеточку, карандаши.
29	Шах.	Познакомить **детей с новым понятием** *«шах»*, тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игр – заданий, учить **детей** правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно её решать.	Набор **шахмат**, интерактивная презентация.
30	Шах и мат.	Вспомнить значение понятия *«шах»*.	Набор **шахмат**,

		Познакомить с новым понятием *«мат»*. Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить **детей** правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать.	карточки с заданиями, карандаши.
31	Мат в один ход.	Вспомнить значение понятия *«мат»*. Познакомить с новым понятием – *«мат в один ход»*. Учить определять среди остальных фигур в **шахматной позиции ту**, которая объявляет *(ставит)* мат в один ход неприятельскому королю. Закреплять полученные знания посредством практических и индивидуальных заданий, учить **детей** понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать.	Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши.
32	Ничья и пат.	Познакомить **детей** с новыми понятиями – *«ничья»* и *«пат»*. Показать несколько вариантов **шахматной игры**, которые приводят к ничейной позиции. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить **детей** правильно понимать учебную задачу и самостоятельно решать её.	Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши.
33	Ничья и пат. Продолжение.	Вспомнить значение понятия *«ничья»*, в каких случаях в **шахматной** партии может быть ничья, повторить данные ситуации на примере **шахматных позиций**. Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных знаний, учить **детей** правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно её решать.	Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши.
34	Рокировка.	Познакомить **детей с новыми понятиями**: *«рокировка»*, *«длинная и короткая рокировка»*. Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр – заданий.	Набор **шахмат**, карточки с заданиями, карандаши, дидактические игры.
35-	**Шахматная**	Познакомить **детей** с новыми	Набор **шахмат**.

36	**партия**.	понятиями – *«дебют», «миттельшпиль», «Эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный размен фигур или пешек)*. Учить **детей во время шахматной** игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнёров во время **шахматной игры**.	
37	Развлечение. **Шахматный карнавал**		

6. МОНИТОРИНГ

Педагогический мониторинг знаний и умений **детей** проводится 2 раза в год *(вводный – в сентябре, итоговый – в мае)* как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи **дошкольников на каждом этапе обучения**.

Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики

К концу первого года **обучения** ребенок должны знать:
- историю возникновения **шахматной игры**;
- **шахматные термины**: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем,
- названия **шахматных фигур**: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года дети должны уметь:
- ориентироваться на **шахматной доске**;

- играть каждой фигурой в отдельности;

- правильно помещать **шахматную** доску между партнерами;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;

- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

- рокировать;

- решать элементарные **шахматные задачи**.

- правильно располагать доску м/у партнерами, расставлять фигуры

Критерии оценки

2 *(Высокий)*: Ребенок имеет представление о ***«шахматном королевстве»***.,истории **шахмат**. Умеет пользоваться линейкой и тетрадью в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя

их вслух. Знает, различает и называет **шахматные фигуры**. Знает ходы **шахматных фигур и их отличия**. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, **воображение**. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве

1 *(Средний)*: Ребенок имеет представление о ***«шахматном королевстве»*** ,истории **шахмат**. Допускает ошибки при поиске **шахматных полей**, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название **шахматных фигур**, ходы **шахматных фигур и их отличия**. Путает понятия *«равно», «неравно», «больше», «меньше»*.

0 *(Низкий)*: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет **шахматные фигуры**. Не знает ходов **шахматных фигур и их отличия**.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Береславский Л. Я. ***«Шахматы для малышей»***.- Москва: Издательство АСТ, 2017

2. Петрушина Н. М. ***«Шахматный учебник для детей»***.- Ростов-на-Дону: Издательство *«Феникс»*, 2016

3. В. В. Костров ***«Шахматный решебник»***.Развлечение. -СПб.: Издательский дом *«Литература»*, 2013.

4. В. В. Костров ***«Шахматный решебник»*** Мат королю. -СПб.: Издательский дом *«Литература»*, 2016.

5. В. В. Костров ***«Шахматный решебник»*** Отвлечение. -СПб.: Издательский дом *«Литература»*, 2013.

Интернет-ресурсы

1. **Обучающий** курс для начинающих **шахматистов и игра в шахматы онлайн**: [сайт] URL: http://www.chess-master.net/articles/3.html;

2. **Шахматы**: [сайт] URL: http://www.shahmatik.ru/;

3. **Шахматная библиотека**: [сайт] URL: http://webchess.ru/ebook/.