

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №9 комбинированного вида г. Нового Оскола Белгородской области»

Рассмотрен
на заседании
Педагогического совета
МБДОУ д/с № 9
протокол
от 28.08.2019 № 01

Согласован
на заседании Управляющего
совета МБДОУ д/с № 9
протокол
от 30.08.2019 № 05



**Дополнительная образовательная программа
«Юный шахматист»**

Возраст воспитанников: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
педагог дополнительного образования
(шахматы)
Гончарук Сергей Валерьевич

г. Новый Оскол,
2019 г.

Содержание

I. Целевой раздел	
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Планируемые результаты освоения содержания Программы.....	5
II. Содержательный раздел Программы	
2.1. Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в шахматы.....	5
2.2. Тематическое планирование.....	7
2.3. Методика обследования уровня развития умений и навыков детей.....	12
2.4. Основные формы и средства обучения.....	13
III. Организационный раздел Программы	
3.1. Материально-техническое сопровождение Программы.....	13
3.2. Методическое обеспечение Программы.....	13

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, развивают умение концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Играя в шахматы с соперником, ребенок постепенно начинает также играть и с самим собой, приходя к выводу, что моделировать ситуацию и последствия ходов в уме – эффективнее, чем испытывать их непосредственно на практике. Мозг ребенка постепенно начинает работать не только на запоминание и воспроизведение информации, но и на поиск оригинальных идей и нестандартных решений для достижения желаемого результата. В игре ребенок начинает ощущать себя творческой личностью, даже если чувствует подчас неудовлетворенность.

Шахматы по своей природе являются игрой. И для ребенка в начале обучения, прежде всего, игрой и остаются. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта и реальность такова, что все детские соревнования носят разную спортивную направленность.

Развитие личности ребенка через шахматную игру происходит на основе ее спортивной направленности. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость; терпение, концентрацию внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе еще элементы науки и искусства, могут вырабатывать эти качества еще более эффективно и всесторонне. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и правильно извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к самовоспитанию определенных качеств.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Программа предусматривает поэтапное последовательное воспитание и развитие таких качеств как: предвидение, умение немного заглядывать в будущее и взвешивать последствия, осторожности, умению видеть взаимоотношения различных фигур и положений, опасности, которым подвергаются фигуры сейчас и в будущем, логическое и перспективное мышление, осмотрительность, умение находить средства, чтобы преодолеть непреодолимые, казалось бы, затруднения.

Дополнительная образовательная программа «Юный шахматист» (далее – Программа) составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, имеет спортивно – техническую направленность.

Цель Программы - создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Образовательные:

- Познакомить детей с правилами поведения партнёров во время шахматной игры.
- Учить ориентироваться на шахматной плоскости.
- Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий.
- Учить взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.
- Обеспечить успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии.
- Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.
- Формировать устойчивый интерес к игре в шахматы.

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.

Воспитывающие:

- Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

Отличительные особенности Программы Дополнительная образовательная программа «Юный шахматист» для детей старшего

дошкольного возраста разработана на основе программы "Как научить шахматам" А. Костюк, Н. Костюк, которая опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок, а именно:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину "мат".

Основные принципы Программы:

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 психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессовых факторов обучающего процесса.

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

Принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом.

Принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.

Принцип творчества - процесс обучения ориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Программа составлена на возраст детей 5-7 лет, её реализация предполагает 1 год (сентябрь – май).

Программа реализуется в ходе дополнительной образовательной деятельности и предусматривает 74 шахматное занятие (два - в неделю).

Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного СанПиН 2.4.1.2731-10 и составляет 25 минут для детей старшей группы (5-6 лет) и 30 минут для детей подготовительной к школе группы (6-7лет) и предусматривает физкультминутки и подвижные игры.

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.

1.2. Планируемые результаты освоения содержания Программы

К концу обучения воспитанники должны:

Знать	Уметь
<ul style="list-style-type: none">- шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, 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 и взятия каждой фигуры.	<ul style="list-style-type: none">- 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 партнёрами;- правильно расставлять фигуры перед игрой;- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;- рокировать;- объявлять шах;- ставить мат;- решать элементарные задачи на мат в один ход

II. Содержательный раздел Программы

2.1. Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в шах-маты

Учебный план охватывает 6 блоков: шахматная доска, шахматные фигуры, начальная расстановка фигур, ходы и взятие фигур, цель шахматной партии, игра всеми фигурами из начального положения. Каждый блок рассчитан на определённое количество занятий и часов.

1. **Шахматная доска.** Шахматная доска, белые и чёрные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

2. **Шахматные фигуры.** Белые, чёрные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура»,

3. **Начальная расстановка фигур.** Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания: «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

4. **Ходы и взятие фигур.** Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, превращение пешки.

Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5. **Цель шахматной партии.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат», «Первый шах», «Рокировка».

6. **Игра всеми фигурами из начального положения.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания: «Два хода».

Неделя №	Количество занятий	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-3	5	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты. Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «горизонталь», «вертикаль». Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки. Схематическое изображение доски. «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
	1	Шахматные фигуры	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Чтение сказки «Чудесные фигуры» Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?"
4	2	Начальное положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
5	2	Слон.	Формировать представления о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая фигуры. Отрабатывать практические навыками.	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин". Отгадывание загадки о слоне
6	2	Ладья.	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
7	2	Ладья против слона.	Отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона,

8	2	Ферзь.	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые" "Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
9	2	Ферзь против ладьи и слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
10	2.	Конь.	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию. Показать позицию в которой конь ставить «вилку». Рассказать и показать сложность ходов коня. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности", «Секретная фигура».
11	2	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Д/и «Волшебный мешочек» Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". "Выиграй фигуру". Дидактические иг-
12	2	Пешка «Ни шагу назад!»	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладья, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка". Рассказ о пешке. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин" Д/и «Волшебный мешочек»
13	2	Пешка.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля".
14	2	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры: "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух). "Ограничение подвижности".
15-18	4	Король	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам,	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ста-
	4	Король «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Ограни-

19	2	Шах.	Формировать представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь. Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
20	2	Шах и мат.	Формировать представления о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар).	Практические упражнения.
21	2	Мат.	Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	Чтение сказки "До свидания, Шахматная страна" Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
22-23	4	Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат» Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
24	2	Ничья.	Формировать представления о положении «пат», выделение отличий пата от мата. Отрабатывать практические навыки.	Чтение сказки "Мат и пат", Рассказ о позициях «мат» и «пат». Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". «Загадки из тетрадки». Практические упражнения.
25-26	4	Игра в парах.	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практические упражнения.
27	2	Тренировочная шахматная партия.	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально – волевых качеств ребят.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
28	1	Практические навыки: мат белыми в один ход; лучший ход белых; лучший ход чёрных; грозный ферзь» побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Практические упражнения.

	<i>1</i>	Шахматная партия	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми из начального положения. Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
29	<i>2</i>	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	Дидактическое задание "Рокировка".
	<i>2</i>	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	Итоговое практическое занятие по теме рокировка.
30	<i>1</i>	Конь. «Вилка»	Закрепить знания о фигуре «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию в которой конь ставить «вилку».	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Д/и «Секретная фигура
	<i>1</i>	Король. Мат. Пат.	Вспомнить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Дидактическая игра «Шах или не шах». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода».
31	<i>1</i>	Дебют. Три правила дебюта.	Познакомить с понятием «Дебют» Три правила дебюта. Разобрать «плохие» дебюты и «хорошие». Развивать творческое мышление, интеллект, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения.	Объяснение, показ нового материала. Дидактическое задание «Спёртый мат».
	<i>1</i>	Мат ферзем.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение. Отрабатывать	Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм. Дидактическая игра «Мат или не мат».
32	<i>1</i>	Линейный мат.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение. Отрабатывать практические навыки. Развивать логику мышления и смекалку.	Показ, объяснение нового материала.
	<i>1</i>	Мат двумя слонами.	Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение. Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Показ, объяснение нового материала. Разбор готовых диаграмм.
33	<i>1</i>	Пешечный эндшпиль. «Ключевые поля».	Познакомить с понятиями пешечный эндшпиль и ключевые поля. Отрабатывать практические навыки.	Показ, объяснение. Разбор готовых диаграмм и решение новых.

	<i>1</i>	Комбинации.	Познакомить с понятием комбинации. Развивать комбинационное зрение, логическое мышление, организованность. Отрабатывать практические навыки. Развивать логику и смекалку,	Чтение дидактической сказки «Волшебный мир комбинаций». Разбор готовых комбинаций. Разбор готовых комбинаций.
34	<i>1</i>	Типичные комбинации.	Познакомить с типичными комбинациями. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Отрабатывать практические навыки. Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать.	Показ, объяснение нового материала. Закрепление.
	<i>1</i>	Матовые комбинации.	Познакомить с комбинациями, приводящими к мату. Мат в один ход. Отрабатывать практические навыки. Воспитывать усидчивость.	Практическое занятие. Игра. Разбор известных матовых комбинаций. Дидактическая игра «Мат или не мат», «Мат в один ход».
35	<i>1</i>	Этюды.	Познакомить с понятием этюд. Решение этюдов. Отрабатывать практические навыки. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Чтение дидактической сказки «Реши этюд, отгадай задачу - сыщешь удачу». Дидактическое задание «Реши этюд».
	<i>1</i>	Шахматные турниры «Игровая практика»	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
36	<i>1</i>	Шахматные турниры «Игровая практика»	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практическое занятие. Игра.
	<i>1</i>	Мониторинг.		
37	<i>2</i>	Мероприятие «В гостях у Белой ладьи».	Закреплять знания игры в шахматы.	Праздник.

2.4. Основные формы и средства обучения

С целью формирования у детей предпосылок учебной деятельности, становления субъектной позиции ребенка в образовательном процессе, первоначального овладения дошкольниками знаково-системными формами мышления в образовательном процессе используются следующие.

1. Теоретические занятия.
2. Практическая игра.
3. Шахматные турниры.

III. Организационный раздел Программы

3.1. Материально-техническое сопровождение Программы

- демонстрационная настенная шахматная доска с комплектами шахматных фигур;
- настольные шахматы разных видов;
- столы;

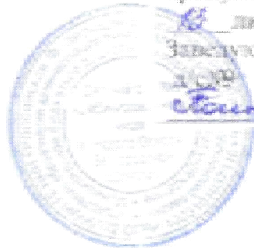
3.2. Методическое обеспечение Программы

1. Костенюк, А.К., Костенюк Н.П. Как научить шахматам. - М.: «Russian chess house», 2009.
2. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004.
3. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000.

Прошнуровано,
прокумеровано

16 листов
Заведующий МБДОУ

А.И. Попова



Получено
2019