**I.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Направленность:** социально-педагогическая.

* 1. **Актуальность.**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Дьозур» (далее-Программа) предназначена для интеллектуального развития, реализации творческих, личностных потребностей детей.

Программа направлена на формирование общей культуры дошкольников и развитие интереса к игре в шашки, шахматы, «Сонор» как к интеллектуальному досугу, развитие интегративных качеств, обеспечивающих социальную успешность, формирование предпосылок учебной деятельности, сохранение здоровья детей дошкольного возраста в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования к выпускнику детского сада.

Все малыши в дошкольном детстве проявляют способности в пении, танцах, рисовании и лепке. Но однажды возник вопрос: «А можно ли обучать дошколят игре в шахматы, шашки?» Проанализировав историю шахмат, убедились – многие выдающиеся шахматисты познакомились с этой игрой в достаточно раннем возрасте: А. Карпов – в 4 года, Г. Каспаров в 6-ти летнем возрасте.

Шахматы, шашки популярны во всех уголках нашего Земного шара. С помощью шахмат, шашек многие люди начинают приобретать важные качества для личности, необходимые нашей жизни. Ведь согласитесь, без концентрации внимания, хорошего логического мышления, долговременной и оперативной памяти и самое главное без принятия решения нельзя представить себе качественную шахматную партию. Во время занятий шахматами, шашками у ребёнка развивается всё это, и в последствии у него появляется возможность использовать эти навыки в повседневной жизни.

Шахматы – это целый мир со своими законами, легендами и правилами. Игра является «королевским инструментом для развития логического мышления, памяти, пространственного воображения, умения прогнозировать свои действия и тут же проверять себя.

Неоценима роль шахмат в воспитании сильного характера, усидчивости, настойчивости, привычки к преодолению трудностей, уверенности в себе, выдержки, взаимопомощи. Перейдя от взрослых к детям, удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причём ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Мирная шашечная борьба – это состязание в выдержке, логичности мышления, а также умении предвидеть развитие событий. Правила игры в шашки просты и общедоступны. Поэтому у некоторых людей существует об этой игре ошибочное мнение как о весьма легкой и простой. В действительности же научиться хорошо играть в шашки – дело далеко не легкое и не простое, так как игра эта содержит в себе много трудностей, тонкостей и глубины.

Нет необходимости доказывать очевидную полезность игры в шашки. Оно поможет воспитывать в детях дисциплинированность, усидчивость, умение концентрировать внимание и логически мыслить. И совершенно необходимо сохранять и развивать систему обучения шашкам в дошкольных учреждениях.

Интеллектуальная динамическая игра преследования «Сонор» интересна тем, что открывает новые пути к использованию творческого подхода в воспитательном процессе, каждому дает возможность работать творчески.

Игра «Сонор» развивает у детей речевую активность, умение мыслить, самостоятельно ставить перед собой определенные цели. Определять пути и способы их достижения и добиваться определенного результата, глубже знакомиться с бытом, фольклором и искусством своего народа.

Во время игры у детей формируется игровая позиция, соответствующая принятым в обществе нормам, правилам, способам поведения в различных ситуациях; умение общения и взаимодействия, как со сверстниками, так и с людьми другого возраста.

Программа занятий предусматривает в кратном, описательном виде усвоение основ знаний по теории и практике игры в шашки, шахматы и ДИП «Сонор». В творческом отношении систематические занятия по данной программе должны приблизить начинающего игрока к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на шахматной доске, на поле игры остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера. С дальнейшим совершенствованием техники игры нужно научиться искать и терпеливо находить в каждом положении наиболее целесообразный ход.

Для успешной работы кружка требуется достаточное обеспечение оборудованием: шашки и шахматы с досками, шахматные часы, демонстрационная доска, поля и атрибуты ДИП «Сонор», кабинет для занятий, методическая литература для педагога.

Таким образом, у детей развивается познавательная активность, образное и аналитическое мышление, пространственное воображение, расширяется кругозор. Ребенок может сам организовать партнеров по деятельности, усваивает основы культуры поведения в игре, использует деловую, познавательную и личностную формы общения. Играя, дети и взрослые познают окружающий мир, тренируют в нужном направлении детские эмоции и ряд других душевных качеств (умение сдерживаться, рассуждать при выборе нужного хода в сложившейся игровой ситуации). Игра позволяет ребенку осознать, что и в реальной жизни есть определенные правила, которые мы должны соблюдать. Немаловажным является то, что в игре происходит сплочение детского коллектива и эмоциональное сближение членов семьи.

Отличительной особенностью данной программы является акцентирование внимания на подготовку детей старшего дошкольного возраста, начинающих с «нуля», ориентация на изучение основ игры в шашки, шахматы и ДИП «Сонор».

Программа разработана в соответствии с:

- Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- Законом РФ «Об образовании» от 29.12. 2012, приказ № 273 – ФЗ;

- Конституцией РФ и учетом Конвенции ООН о правах ребенка (Сборник Международных договоров, 1993);

- Федеральным Государственным образовательным стандартом дошкольного образования (приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 № 1155);

- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (от 15 мая 2013 года №26 «Об утверждении САНПИН» 2.4.3049-13);

- Детство: Примерная образовательная программа дошкольного образования /Т.И.Бабаева, А.Г.Гогоберидзе, О.В.Солнцева и др.СПб.:ООО «Издательство-пресс», 2014.-352 с;

- Основной образовательной программы МБДОУ ЦРР-д/с «Ымыы»;

- Уставом МБДОУ ЦРР-д/с «Ымыы».

**1.2. Цель программы:**

Раскрытие интеллектуального и волевого потенциала личности воспитанников в процессе обучения игр в шашки, шахматы ДИП «Сонор».

**1.3. Задачи программы:**

**Вторая младшая группа**

- развивать игровой опыт каждого ребенка.

- поддерживать новые возможности игрового отражения мира.

- развивать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со

сверстниками.

**Средняя группа**

- ознакомить с содержанием и правилами интеллектуальных игр, развивать логическое мышление, воображение, творчество, интерес к игровому экспериментированию.

- формировать умение следовать игровым правилам в интеллектуальных, дидактических, подвижных, развивающих играх.

- воспитывать доброжелательные отношения между детьми, обогащать способы их игрового взаимодействия.

- ознакомление детей с теорией шашечно-шахматной игры и ДИП «Сонор».

- обучение умению ориентироваться на плоскости.

**Подготовительная группа**

***Образовательные:***

- обучение технике игры в шашки, шахматы ДИП «Сонор»;

- ознакомление детей с теорией шашечно-шахматной игры и ДИП «Сонор»;

- ознакомление детей с правилами турнирного поведения;

- обучение умению анализировать свои и чужие ошибки, правильно относиться к собственным поражениям.

***Развивающие:***

– активизация мыслительной деятельности дошкольников: тренировка логического и стратегического мышления, памяти и наблюдательности;

– развитие умственных способностей: умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образного и аналитического мышления;

– обучение умению ориентироваться на плоскости.

***Воспитательные:***

– воспитание отношения к интеллектуальным играм как к серьезным и полезным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;

– воспитание настойчивости, целеустремленности, уверенности и воли к победе;

– выработка у воспитанников умения применять полученные знания на практике.

При приеме детей в кружок «Дьозур» учитываются три момента:

– желание ребенка,

– способности ребенка,

– желание родителей.

**1.4. Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса:**

- игра и игровое общение (способствуют возникновению и проявлению активности, стимулирующей познавательную активность);

- проблемно-поисковый метод (способствует достижению высоких результатов);

- игры- соревнования.

Организация занятий:

Занятия построены на интеграции различных видов детской деятельности (рассматривание, слушание, познавательные беседы, выполнение творческих заданий, рисование, чтение художественной литературы, интеллектуальные игры) и проводятся в подготовительной, средней группах 2 раза в неделю не более 20-30 минут и во второй младшей группе 1 раз в неделю не более 15 минут.

Форма занятий – подгрупповая и индивидуальная в зависимости от темы занятия.

Особенности руководства

Руководство кружковой деятельностью осуществляется на основе сотрудничества, при этом учитываются цели и задачи самого ребенка, его способности и потенциальные возможности.

**1.5. Планируемые результаты освоения программы**

**Вторая младшая группа**

* ребенок отражает в ДИП «Сонор» разные сюжеты.
* активно осваивает правила в подвижном варианте игры «Сонор»: называет свою роль и обращается к сверстнику по имени игрового персонажа.
* охотно вступает в диалог с руководителем кружка и со сверстником.
* у ребенка есть любимые игры, которые он охотнее всего играет.
* использует разнообразные игровые действия, называет их в ответ на вопрос воспитателя.
* в интеллектуальных играх принимает игровую задачу и действует в соответствии с ней.
* проявляет интерес к интеллектуальным играм и игровому общению со сверстниками.

**Средняя группа**

* в подвижной игре «Сонор» наблюдается разнообразие сюжетов. Ребенок называет роль до начала игры, и выполняет свою роль до конца игры.
* проявляет самостоятельность в выборе и использовании предметов-заместителей, с интересом включается в игру со сверстниками.
* выдвигает игровые замыслы, инициативен в развитии игрового сюжета или в создании интересных (выразительных) образов игровых персонажей.
* проявляет интерес к игровому экспериментированию с предметами и материалами.
* проявляет творчество в создании игровой обстановки, в театрализации эпизодов любимых сказок, в имитации действий животных, сказочных героев и пр.
* в интеллектуальных играх принимает игровую задачу, проявляет интерес к результату, выигрышу.
* доброжелателен в общении с партнерами по игре.
* знает шашечные термины: белое и черное поле.
* знает название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
* умеет ориентироваться на шахматной доске.

**Подготовительная группа**

**К концу обучения дети должны знать:**

* шашечные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, ход, ничья.
* шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, 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;
* правила хода и взятия каждой фигуры;

**К концу обучения дети должны уметь:**

* ориентироваться на шахматной доске;
* правильно располагать доску между партнерами;
* решать простые шашечные задачи.
* 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;
* объявлять шах;
* ставить мат;
* играть фигурами без нарушения правил в турнирах;
* играть настольный и подвижный варианты ДИП «Сонор»
* анализировать и рассуждать простейших стратегий убегающих и преследования.

**Прогнозируемый результат освоения программы:**

– развитость умений анализировать, сравнивать, прогнозировать результаты деятельности;

– повышение уровня развития развиваются пространственное воображение и мышление;

– сформированный интерес к шашкам, шахматам и ДИП «Сонор» как к спортивно-интеллектуальному досугу.

**Форма подведения итогов реализации программы**: участие на турнирах по шашкам, шахматам и ДИП «Сонор» в республиканских, региональных, улусных и внутри садовских уровнях.

**Приобретение универсальных учебных действий (ууд)**

**Коммуникативные:**

* общение с педагогом, сверстниками, партнерами по игре, соперниками с  использованием шашечно-шахматного этикета.
* уважение к сопернику,
* выработка лидерских качеств, собственного мнения, отстаивание его,
* контролирование собственных эмоций,
* использование профессиональных терминов.

**Познавательные:**

* применение знаний, правил, тактических приемов при решении задач,
* решение многоходовых задач по заданному алгоритму,
* использование знаний в практической игре,
* ориентирование на плоскости,
* схематизация шахматной доски и шашек, осуществление взаимопереходов между шахматной доской и диаграммой,
* анализ диаграмм, состояния партии с выделением сильных и слабых сторон, существенных и несущественных критериев для победы над соперником.

**Регулятивные:**

* понимание и объяснение целесообразности соблюдения правил игры в различных стадиях партии, ошибочные и верные ходы,
* создание плана реализации преимущества,
* предвидение развития позиций,
* предсказывание результата партии на основании оценки позиции партии,
* оценка позиции, оценка возможности применения нового материала в практической игре: возможность применения тактического приема, проведения шашки в дамки, блокировка шашек.

**II.УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Названия разделов и тем | | Количество занятий | | |
| 2 мл.гр | Средняя | Подгот. |
| 1 | **ДИП «Сонор»** | Начальные сведения об игре «Сонор». | 3 | 8 | 2 |
| 2 | ДИП «Сонор» настольная игра | 4 | 10 | 7 |
| 3 | ДИП «Сонор» рисование, лепка | - | 4 | 2 |
| 4 | ДИП «Сонор» подвижная игра | 8 | 8 | 4 |
| 5 | **Шахматы** | Знакомство с шахматами | 2 | 2 | 2 |
| 6 | Шахматная доска | 1 | 2 | 4 |
| 7 | Шахматные фигуры | 5 | 2 | - |
| 8 | Дифеле «Волшебная шахматная страна» | - | 2 | 2 |
| 9 | **Шашки** | Знакомство с шашками | 2 | 2 | 4 |
| 10 | Комбинация | - | - | 3 |
| 11 | Игры в шашки | - | 10 | 2 |
| 12 | Стоклеточные шашки | - | - | 2 |
| 13 | Игры по желанию детей | | 1 | 2 | - |
| 14 | Индивидуальная работа | | 2 | 4 | 5 |
| 15 | Повторение | | 2 | 4 | 2 |
| 16 | Развивающие игры | | 2 | - | - |
| 17 | Подготовка к республиканскому турниру | | - | - | 3 |
| 18 | Мониторинг | | - | 4 | 4 |
| 19 | Соревнование | | - | - | 12 |
| 20 | Выездное соревнование | | - | - | 3 |
|  | **Итого:** | | **33** | **64** | **63** |

**III.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Программа кружковой деятельности по обучению детей шашкам, шахматам и ДИП «Сонор» построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей от 3 до 7 лет. Дети в кружке занимаются по расписанию, принятым педсоветом и утвержденным Заведующим МБДОУ ЦРР-д/с «Ымыы».

Программа рассчитана на 1 учебный год, имеет 3 раздела и 20 тем:

1 раздел - динамическая игра преследования «Сонор» состоящих из 4 тем.

2 раздел - «Шахматы» включены 4 темы.

3 раздел – «Шашки» включены 4 темы.

А так же включены такие темы как:

1. Игры по желанию детей
2. Индивидуальная работа
3. Повторение
4. Развивающие игры
5. Подготовка к республиканскому турниру
6. Мониторинг
7. Соревнование
8. Выездное соревнование

Содержание кружковой деятельности во второй младшей группе отличается от других групп.

Вторая младшая группа. Поддерживать детское любопытство и развивать интерес детей к совместному со взрослым и самостоятельному познанию (наблюдать, обследовать, экспериментировать с разнообразными материалами).

Развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, количестве, числе, пространстве, движении и др.).

Различение цветов - черный, белый.

Узнавание, обследование осязательно-двигательным способом и название некоторых фигур (круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник, звезда, крест). Использование (при поддержке взрослого) простейших способов обследования с использованием разных анализаторов: рассматривание, поглаживание, ощупывание ладонью, пальцами по контуру, прокатывание, бросание и др.

Сравнение (с помощью взрослого) двух предметов по 1-2 признакам, выделение сходства и отличия. Овладение действием соединения в пары предметов с ярко выраженными признаками сходства, овладение группировкой по заданному предметно образцу и по слову (по цвету, форме, размеру, материалу).

Освоение простых связей и отношений: больше (меньше) по размеру, такое же, больше (меньше) по количеству, столько же, одинаковые и разные по цвету и размеру, ближе (дальше), раньше (позже). Овладение умением ориентироваться в небольшом пространстве: впереди (сзади), сверху (снизу), справа (слева).

**РАЗДЕЛ 1.** **Начальные сведения об игре «Сонор».** В игре «Сонор» дети имеют все возможности реализовать свои интеллектуальные, психические, социальные, нравственные возможности в зависимости от возраста и индивидуальных способностей.   
Очень важно в процессе обучения игры научить детей преодолевать трудности, строя занятия по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от известного к неизвестному, время от времени внося в занятия элементы занимательности, новизны.С помощью игры «Сонор» можно сравнивать развитие мышления детей, достигаемого в процессе поэтапного обучения.  
Обучаясь этой игре, дети развивают логическое мышление и важные личностные качества: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, усидчивость, развивают конструктивные умения, учатся планировать свои действия, обдумывать их, размышлять в поисках результата, проявляя при этом творчество.

При обучении детей, использую два варианта ДИП «Сонор»: настольная, подвижная.

**Настольный вариант игры «Сонор»** является базовой частью игры. Партия игры проходит на прямоугольной доске шириной в 30 см. и длиной 42 см. Имеются 8 игровых фигурок: две больших фишки (диаметр 4см) и шесть фишек диаметром 2см. Игровые фишки сделаны из дерева, ПВХ, они могут быть пластмассовыми или глиняные. Сюжетами для игры могут послужить персонажи якутских и русских народных сказок, а также персонажи полюбившихся героев современных мультфильмов. Воплощаясь в своих любимых героев, дети передают содержание путем различных соответствующих языковых средств. Перед тем, как использовать героев сказок и мультфильмов в игре, детей знакомим с содержанием сказки. Подсчет очков дети проводят самостоятельно, по общему количеству набранных очков, определяется победитель игры. Игра способствует формированию у детей способности «прослеживать» последовательность развития сюжета при различных приемах игры.

Таким образом, приводим детей к пониманию пространственного моделирования как одного из важных средств развития мыслительной деятельности.

**2 вариант - подвижный вариант игры «Сонор».** Правила подвижного варианта игры: такие же, как в настольном варианте, только вместо игровых фигурок дети сами становятся героями игры.

Оборудование: Игровое поле с длиной 630 см, шириной-450 см каждому ребенку по два кружочка. Кружочки  «убегающих» с диаметром 25-30 см, а «преследующих»- 38-40 см.  По теме игры можно в атрибутах использовать разные костюмы и шапочки.

1 Игроки по полю передвигаются по игровому полю по кружочкам.

2.Кто начинает игру выбирают жеребьевкой.  «Убегающие» стоят на своей стороне игрового поля как хотят, «преследующие» тоже.

3. У каждого игрока по два кружочка. Один кружок ставит на поле (землю) и встает туда, второй - держит в руках. Ходы выполняют по кружочкам.  Если «преследующий» делает 1 шаг, то «убегающие» тоже все вместе делают шаг. Иногда по ходу игры могут пропустить  ход (стоят на месте).

4. Если «убегающего» поймали, то он стоит на месте, не делает ход. При этом если другой «убегающий» дотронется до его кружочка, то он дальше может выполнять ходы.

5. Очки засчитываются так же, как и в настольной игре.

**РАЗДЕЛ 2. Знакомство с шахматами.** С чего же мы начнём? Со знакомства с этой древней игрой. ШАХМАТЫ родились в одной прекрасной стране с названием Индия 2000 лет назад. Название этой игры очень загадочное, но в переводе на русский язык всё достаточно просто. «Шах» — это Король, а «Мат» — это конец. Вместе получается «Конец Королю». Индийский Шах-Падишах очень полюбил эту игру и играл в неё все дни и ночи напролёт. А когда к нему приезжали гости из других стран, шах обязательно дарил им шахматный набор.

Со временем шахматы разъехались по всему свету, и сейчас в эту замечательную игру играют во всех странах мира. Долго-долго путешествовали шахматы в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и большие пустыни. Поэтому в нашу страну дорогим гостям шахматам пришлось плыть на кораблях-ладьях через моря-океаны.

**Шахматная доска.** Это поле сражения, состоящее из белых и чёрных клеток. Всего на доске их 64 — 32 белых и 32 чёрных. По краям доски сверху и снизу буквы, а справа и слева цифры. Белые и черные поля.Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.

Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

**Шахматные фигуры**.Белые и черные фигуры.Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. В шахматы играют особыми шахматными фигурами. На шахматной доске сражаются две армии шахматных фигур. Один из противников командует армией светлых фигур. Это БЕЛЫЕ. Другой шахматист командует армией темных фигур. Это ЧЁРНЫЕ. Детям показываю первые шахматные фигуры: белая и черная пешка!

Дети хором повторяют три раза: "Пешка!" Так же происходит знакомство с белой и черной ладьей белым и черным конем, белым и черным слоном, белым и черным ферзем, белым и черным королем. Расстановка фигур перед началом шахматной партии. Дидактические задания и игры “Волшебный мешочек”, “Угадайка”, “Секретная фигура”, “Угадай”, “Что общего?”, “Большая и маленькая”.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Шахматный Король*** - Его Величество, он в партии самый высокий и самый заметный. На шахматной доске его фигура похожа на человечка с короной на голове в виде пики или креста. А вот ручек и ножек у него не хватает! На демонстрационной шахматной доске король выглядит немного иначе, обычно это изображение царской короны с крестом наверху. В каждом войске (шахматных наборах соперников) королей всего лишь по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться. |  |
| ***Шахматный Ферзь*** - фигура ростом вышла чуть меньше короля. А еще у него на голове есть небольшая круглая шапочка (корона). На демонстрационной шахматной доске у ферзя красивая корона с пятью остроконечными зубцами. В древние времена в Индии главного военачальника именовали визирем или ферязью. А в вот в странах Европы эта шахматная фигура приобрела имя шахматной королевы или дамы. В России же сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – ферзь. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по **шахматной доске** разными способами. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Шахматная Ладья*** на доске весьма напоминает крепостную неприступную башню. А во Франции и в других странах мира она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, подобные боевые крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться.  В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались лодьями), что эта фигура в итоге и превратилась в ладью. Да и сами старинные шахматные ладьи в России были очень похожи на корабли. Но в шахматы сегодня играют во всём мире, и фигуры везде должны быть одинаковы. Вид фигуры в конечном результате изменился, она стала похожа на башню, название же осталось прежним. Ладей в каждом войске по две. |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***Шахматный Слон.*** А фигура на слона совсем и не похожа. Правда, давным-давно шахматный слон был слоном - это подтверждают старинные шахматные наборы в Эрмитаже. Но в нашей холодной стране ведь слоны не везде водятся, да и, если упадёт шахматный слон со стола, то хобот и хвост могут отвалиться, больно хрупкая фигура. Поэтому со временем на шахматной доске и появилась фигура, похожая на человечка, который и управлял этим могучим животным. Кстати, слоны перевелись не только в России. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом! Слонов в каждой армии по два. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Шахматный Конь***. Фигуру коня никогда ни с кем не перепутаешь. Какое-то время конь таскал своего наездника на себе. Теперь же об этом говорит лишь название шахматного коня в западных странах Европы. Там эту фигуру кличут и кавалером, и наездником, и рыцарем, и всадником.Прежде всего, гордый конь решил скинуть с себя своего седока – решил, что сам прекрасно справится. Да ещё за долгое время конь потерял длинные ноги и хвост. Осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая – прыгает! В славянских странах за свои прыжки его прозвали прыгуном и скакуном. Шахматных коней у противников по два. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***Шахматная Пешка*** - маленький человечек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком - вот почему эта шахматная фигура так называется. Шахматные пешки ходят только вперёд. Их смело бросают в бой на врага и особо не жалеют. Но части пешек доверяют особую почётную роль - охрану Его Королевского Величества. Почти во всех странах пешки - это воины, солдаты. Пешек в каждой армии больше всего - по восемь. |

**Дефиле «Волшебная шахматная страна».** Показ авангардной моды на тему «Волшебная шахматная страна».

**РАЗДЕЛ 3.** **Знакомство с шашками.** Занятие включает в себя знакомство с шашечными правилами:

• белые ходят первыми

• в начале партии расстановка шашек с нижнего ряда по 12 штук белых и чёрных

• бить обязательно

• шашка ходит только вперёд на одну клетку

• дотронулся до шашки-ходи

• хочешь поправить шашки, объяви вслух

• шашка бьёт вперёд и назад

• дамка имеет большие полномочия, ходит по диагонали вперёд и назад на одну или несколько клеток.

Комбинация. Показ решения шашечных комбинаций на демонстрационной доске. Самостоятельное решение детьми комбинаций по карточкам заданиям. Дети подготовительной группы решают элементарные комбинации. После чего руководитель просит их расставить шашки в первоначальное положение и показать решение снова. Такие занятия развивают память, пространственное воображение.

**Игры в шашки.** Занятие включает тренировочные партии между детьми с соблюдением шашечных правил под наблюдением руководителя, который указывает на ошибки, помогает грамотно построить партию. Результаты тренировочных партий не считаются, это ведёт к доброжелательному отношению к сопернику и лучшему усвоению материала.

**Стоклеточные шашки.** Игра ведется на доске 10х10 клеток, шашки занимают первые четыре ряда с каждой стороны, располагаясь на темных клетках.Противники ходят поочередно, перемещая шашки своего цвета. **Обычная шашка** (в начале партии все шашки обычные) может совершать два типа ходов.

* **тихий ход** - перемещение шашки на одно поле вперед по диагонали. Согласно правил игры, тихий ход возможен, если соответствующее поле свободно и нигде на доске не требуется выполнить взятие шашки соперника.
* **взятие шашки противника** - перемещение шашки на два поля вперед или назад по диагонали, перепрыгивая при этом через шашку противника, которая затем снимается с доски (**простая шашка может бить назад**). В международных шашках, в отличие от русских, при бое простой шашкой через поле превращения она не превращается в дамку, и продолжает бой по правилам простой.

    Когда обычная шашка достигает последней горизонтали, **она становится дамкой.** Дамки способны перемещаться на произвольное количество полей по диагонали, причем как вперед, так и назад.

    По правилам игры в международные шашки - взятия шашек противника обязательны. Если после взятия одной, есть возможным побить ещё одну шашку соперника, взятие продолжается. Если существует несколько вариантов битья, бить необходимо максимально возможное количество шашек.

**По правилам игры, в международных шашках выигрывает** тот, кому удалось уничтожить или заблокировать движение всех шашек противника. В международные (стоклеточные) шашки, в принципе, играют по тем же правилам, что и в русские. Отличия заключаются лишь в количестве белых и черных полей доски, количестве шашек в исходном положении, шашечной нотации, некоторых правил боя и признания окончаний ничейными.

Взятие наибольшего количества шашек обязательно. Если имеется выбор боя дамкой или простой, то можно брать любой из них, соблюдая и в этом случае правило взятия наибольшего количества шашек вне зависимости от их качества.В данном случае дамка не пользуется никакими преимуществами и не накладывает на игрока никаких дополнительных обязательств.

Если простая в процессе взятия достигает поля последнего ряда и ей следует продолжать бой как простой шашке, то она этим ходом продолжает бой и остается простой.Если простая в процессе взятия шашек партнера достигает дамочного поля и ей предоставляется возможность дальнейшего взятия по правилам боя дамкой, то она превращается в дамку, останавливаясь на поле последнего ряда. Право боя по правилам дамки она приобретает лишь со следующего хода.

Например, белая простая после взятия трех шашек становится дамкой на поле десятого горизонтального ряда. Взять остальные шашки она имеет право лишь своим следующим ходом, если возможность этого боя сохранится.

**Игры по желанию детей.** Создается условия для выбора игры.

**Индивидуальная работа.** Индивидуальные занятия проводятся по темам для групповых занятий. Акцент делается на индивидуальные особенности детей, развитие их интеллектуальных, творческих способностей, личностных качеств. Уровень подачи материала усложняется. Подготовка к республиканскому турниру.

**Развивающие игры.**Настольные игры, медиаигры «Четвертый лишний»-развивающее логику и речь, логические игры для детей 5 лет, мультфильмы, домино «Животные», детское домино «Лесные жители», обучающий конструктор Буклет со схемами сборки, настольная игра «Лото», пирамида-головомка для развития мелкой моторики, координации и воображения малышей «Сказочный замок», многослойный пазл для развития мелкой моторики и воображения малышей.

**Соревнования.** Участие в соревнованиях по русским, так и по международным шашкам внутри детского сада, улусного, республиканского уровнях.

**Мониторинг.** Два раза в учебном году проводится диагностика сформированности умения детей играть в шашки.(Давыдова Т.Г., Атаян Г.М. Обучение детей игре в шашки. - Справочник старшего воспитателя. № 8\август 2011).

1. Ребенку предлагается расставить шашки в количестве 24 штук двух цветов для дальнейшей игры.

2. Педагог спрашивает у ребенка, кто начинает игру и почему? Как определить, кто играет белыми шаш­ками?

3. Педагог предлагает ребенку начать игру, наблюдая за тем, как он делает ходы.

4. В игре педагог создает ситуацию, при которой ребенок имеет возможность бить шашки соперника как по одной, так и несколько.

5. Педагог предлагает разыграть диаграммы в соответствии с определенным условием.

6. Проверка понимания игроком преимущества дамки перед обычной шашкой проходит непосредствен­но во время игры.

7. Проверку целесообразно проводить в игре как со взрослыми, так и со сверстниками.

8. Если ребенок оставляет партию незаконченной, педагог должен попытаться выяснить причину. Нежела­ние проиграть партию, обида на соперника, отставание в счете битых у соперника шашек расценивает­ся как низкий уровень развития игровой мотивации.

**Критерии оценки результатов:**

*Высокий уровень* – ребенок самостоятельно и правильно справился с заданием;

*Средний уровень* – для правильного выполнения задания ребенку требуется несколько самостоятельных по­пыток или подсказка педагога;

*Низкий уровень* – ребенок не выполнил задание даже после подсказки педагога.

**IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

Процесс достижения поставленных целей и задач образовательной программы осуществляется в сотрудничестве детей и педагога.При этом реализуются различные методы осуществления целостного педагогического процесса:

* словесный
* наглядный, демонстрационный
* практический
* репродуктивный
* проблемный
* исследовательский

Наиболее распространенные в практике работы кружка получают такие словесные

методы как обьяснение, инструктаж, беседа, рассказ.

Демонстрационные методы реализуют принцип наглядности обучения.

Репродуктивные методы способствуют формированию умений запоминать информацию и воспроизводить ее.Направлены на закрепление знаний и навыков.

Проблемный метод предусматривает постановку определенных проблем, которые решаются в результате творческой деятельности детей.Этот метод раскрывает логику.

Исследовательский метод - творческая деятельность детей.

**Условия реализации программы**

Место и оборудование для занятий:

- помещение площадью 13.3 кв.м с окном,

- удобные столы и стулья, к

- шкаф для хранения шахмат, шашек, ниг,

- демонстрационные магнитные шахматные доски,

- шахматы, шашки и доски.

- карточки-комбинации

- компьютер

-настольное поле и фишки ДИП «Сонор»

-напольное поле и кольца ДИП «Сонор»

-шапки атрибуты игры «Сонор»

- простой карандаш, фломастеры

- линейка

- бумага А-4, фотобумага

-дидактический материал

-иллюстрации

**Формы и виды контроля**

После знакомства с детьми педагог отслеживает работу каждого ребенка и исправляет его ошибки при необходимости. Педагог наблюдает за всеми детьми, задает вопросы, чтобы понять, насколько ребенок усвоил материал. В некоторых случаях дети самостоятельно проверяют, правильно ли выполнено задание.

В декабре, марте проводится шашечный турнир, в мае – шахматный и ДИП «Сонор». Дети подготовительной группы и июне будут участвовать в республиканском турнире по русским шашкам РС(Я) и фестивалю интеллектуальных игр «Интеллектуальное будущее Якутии».

Кроме того, на занятиях постоянно используются похвала и поощрение, которые способствуют выработке интереса к шахматам и шашкам.

**Литература**

1. Аммосова Р.В. Дьиктилээх хонуулар: орто саастаах оскуола озолоругар остуол оонньуулара/Аммосова Р.В.-Дьокуускай: Бичик, 2003.-40с.
2. Андреенко Т.А., Алекинова О.В.Развитие эмоциональной отзывчивости старших дошкольников.-СПб.:ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2014.-96с.
3. Барахсанова Е.А.,Голиков А.И., Саввинов Т.Т.О5о ейун кыра эрдэ5иттэн сайыннарыы: Дьокуускай: «Бичик» нац. Кинигэ кыьата, 1993.-72 стр.
4. Воспитание детей в игре:пособие для воспитателя дет.сада/Сост.А.К.Бондаренко, А.И.Матусик.-М.:Просвещение, 1983-192
5. Гик Е.Я.Занимательные игры и развлечения/Ил.Д.Полякова;Табл. и диаграммы автора; Обложка В.Васильева.-М.:Дет.лит..2001.-240с.:ил.-(Знай и умей)
6. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. – М.: Просвещение, 2007
7. Давыдова Т.Г., Атаян Г.М. Обучение детей игре в шашки. - Справочник старшего воспитателя. № 8\август 2011
8. Детство: Примерная образовательная программа дошкольного образования /Т.И.Бабаева, А.Г.Гогоберидзе, О.В.Солнцева и др.СПб.:ООО «Издательство-пресс», 2014.-352 с.
9. Малахова А.Н.Развитие личности ребенка.Психолого-педагогическая работа со сказкой.-СПб:ООО»ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО\_ПРЕСС», 2015.-224 с.+цв.вкл.16с.
10. Медведев В.Шашки для начальной школы/В.Медведев.-Ростов н/Д:Феникс, 2016.-91,(1)с.-(наша началочка).
11. Михайлова З.А.Игровые задачи для дошкольников.-СПб.:ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2015.-144с., ил.-(Библиотека программы «Детство»).
12. Никитин Б.П.Ступеньки творчества или развивающие игры.-М.:просвещение, 1989.-160 с.
13. «Сонор» оонньуу (Уус-Алдан оройуонун Суоттутаа5ы «Кустук» о5о тэрилтэтин улэтин опытыттан)
14. Социально-эмоциональное развитие дошкольников/Под ред.Н.В.Микляевой.-М.:ТЦСфера, 2013.-160 с.(Конструктор образовательной программы)
15. Силантьева С.В.Игры и упражнения для свободной двигательной деятельности детей дошкольного возраста.-СПб.:ООО «Издательство «Детство-пресс», 2013.-208 с.
16. Сухин И.Г.Приключения в шахматной стране.-М.:Педагогика, 1991.-144с.
17. Сухин И.Г.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.-5-е изд.-Обнинск: Духовное возрождение, 2014.-80 с.,ил.
18. Сухин И.Г.Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры:учебник для начальной школы. Первый год обучения.В 2-х частях.Часть 2.-5-е изд.-Обнинск: Духовное возрождение, 2014.-80 с.,ил.
19. Тосхол (национальнай о5о тэрилтэтин базовай программата) уерэх министерствотын учебнай методическай сэбиэтэ бигэргэппитэ
20. Панов В.Н.Саахыматчыт бастакы кинигэтэ /тылб.Ефимов Ф.П.-Якутскай:Кинигэ изд-вота.1980с.-216 с., ил.
21. Погрибной В.К.Шашки для детей/В.К.Погрибной, В.Я.Юзюк.-Изд.5-е-Ростов н/Д:Феникс,2015.-137, (1)с.;ил.-(Шахматы).
22. Картузова М.Е.Дуобат хонуутунан айан.-Дьокуускай:Бичик, 2006.-64 с.
23. Оскуолаза киириэн иннинээзи саастаах озолорго «Сонор» ейу сайыннарар оонньууну уерэтии:оскуола иннинээзи саастаах озону кытта улэлиир иитээччилэргэ, тренердэргэ, тереппуттэргэ аналлаах метод.пособие /К.С.Садовникова; Саха Респ.Уерэзин м-та, уус Алдан улууьун уерэзин салата.-Дьокуускай: Дани алмас, 2007.-52с.
24. Оскуола5а киириэн иннинээ5и саастаах о5олорго «Сонор» ейу сайыннарар оонньууну уерэтии:оскуола инининээ5и саастаах о5ону кытта улэлиир иитээччилэргэ. Тренердэргэ, тереппуттэргэ аналлаах метод.пособие /К.С.Садовникова;уус Алдан улууьун уерэ5ин салата.-Дьокуускай: Дани алмас, 2007.-52 с.
25. Интернет сайт для любителей шашек [http://www.kombinashki.ru/roditelyam.php](http://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.kombinashki.ru%2Froditelyam.php)