Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

детский сад комбинированного вида «Солнышко»

***Городской конкурс***

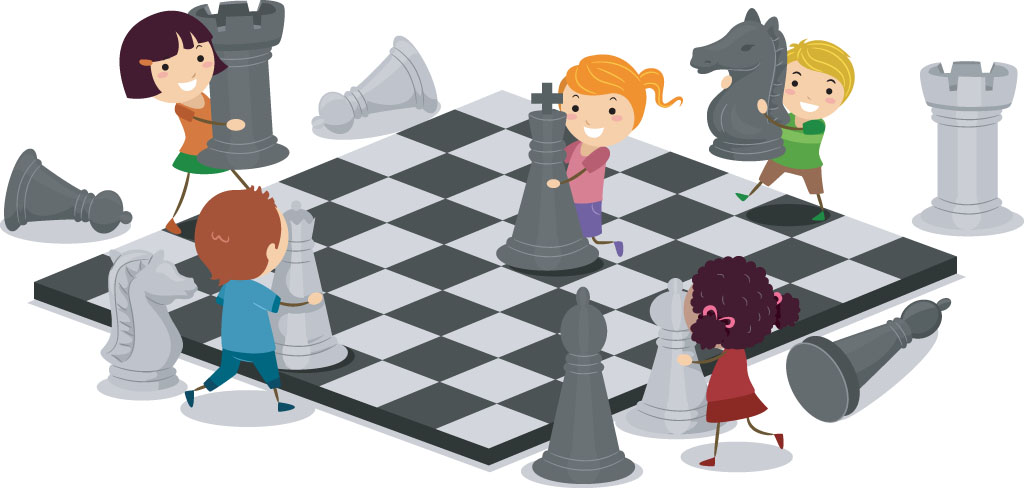
***молодежных социально-значимых инициатив***

**«Новое пространство»**

***Номинация*«Спорт и здоровье»**

**Проект**

**«Планета шахмат»**



Воспитатель:

Рзаханова Д. И.

Покачи

2017

**Содержание**

1. Описание проекта
2. Актуальность
3. Цель и задачи
4. Реализаторы проекта
5. План конкретных мероприятий с указанием этапов и сроков реализации проекта
6. Бюджет проекта (смета расходов)
7. Ожидаемые результаты
8. Литература
9. Приложение

«Игроков, которым мастер может с успехом давать ферзя вперед, существуют

миллионы; игроков, перешагнувших эту ступень, можно насчитать, наверно,

не более четверти миллиона, а таких, которым мастер ничего не может дать

вперёд,вряд ли наберётся больше двух-трех тысяч».

ЭмануилЛаскер

1. **Описание проекта**

Проект «Планета шахмат» разработана в целях получения дополнительного образования всеми детьми независимо от их здоровья и индивидуальных возможностей. Он выполняет образовательные, коррекционно-развивающие и лечебно-оздоровительные задачи.Проект «Планета шахмат» предназначен для спортивно - оздоровительной работы с воспитанниками дошкольного учреждения, проявляющими интерес спорту. Шахматы в ДОУ определенно влияют на развитие у детей таких качеств, как: внимание, воображение, мышление память, усидчивость. Обучение детей с ОВЗ игре в шахматы с самого раннего детства помогает детям не отставать в развитии от своих сверстников. Здесь представляется расширение круга общения ребенка, тем самым дети преодолевают свою замкнутость.

1. **Актуальность**

Современной России в новых условиях развития нужны граждане новой формации. В «Концепции модернизации Российского образования на период до 2010 года» отмечается: «Развивающемуся обществу нужны…люди, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, прогнозируя их возможные последствия, способны к сотрудничеству, отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью…».

Одним из способов решения данной задачи может стать увеличение количества занимающихся шахматами на всех уровнях и во всех возрастах. При обучении шахматам, по данным исследований, отмечается увеличение познавательных потребностей, жизненной активности и самостоятельности мышления, повышается общий уровень развития, идет латентный процесс психических преобразований.

В современном мире все больше дети увлекаются физическими видами спорта и совсем забыли, что шахматы тоже вид спорта, но только умственный. Правительство РФ уделяет большое внимание продвижению шахматного образования, что отмечается в Программе развития шахмат.В связи с этим одной из ключевых задач модернизации в системе образования является развитие интеллектуальных способностей у подрастающего поколения. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает расширить круг общения, развивает логическое мышление, внимание, память, воображение и воспитывает волю. С воспитанниками своей группы я начала играть в шахматы уже со средней группы. С первого дня моим детям знакомство с шахматами было очень интересным. В прошлом году один воспитанник на городских соревнованиях занял первое место среди подготовительных групп, и ещё одна воспитанница заняла второе место среди воспитанников старших групп. А в этом году трое из моих воспитанников участвовали на городских соревнованиях, одна из них Набиева Э. Э., воспитанница подготовительной группы опять заняла первое место. Мою группу посещает ребенок с ограниченными возможностями здоровья, а именно со слабым зрением. Этому ребенку тоже стало интересно знакомство с фигурами. Но чтобы обучить ее даже элементарным понятиям необходимо приобрести напольные шахматы. При помощи этих шахмат можно обучить не только детей с ОВЗ, но и остальных детей завлечь в эту игру.

Анализ результатов опроса родителей показал: 80% родителей считают, что игра в шахматы положительно влияет на развитие детского интеллекта, 100 % родителей хотели бы, чтобы их ребенок научился играть в шахматы и 60% считают, что начинать обучение игре в шахматы можно уже в детском саду.

1. **Цель и задачи проекта**

**Цель:**Формирование системы привлечения дошкольников, в том числе с ОВЗ, к занятиям шахматами через создание и внедрение вертикально-ориентированной схемы развития шахмат в ДОУ.

Для реализации поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Создание условий для раскрытия интеллектуальных способностей воспитанников путем введения в обучение занятий по шахматам;

2. Совершенствование организационной деятельности по привлечению дошкольников к занятиям шахматами в кружковой деятельности, и совместной деятельности;

3. Создание материально-технических, кадровых и методических условий для повышения профессионального мастерства педагогов.

**Этапы проекта**

1 этап. Подготовительный

* Разработка проекта «Планета шахмат»
* Подбор художественной литературы
* Собрать и изучить информацию о шахматной игре
* Обеспечение организации напольными шахматами

2 этап. Основной

* Знакомство с шахматной доской и фигурами (показ презентаций)
* Проведение дидактических и малоподвижных игр
* Чтение художественной литературы детям (заучивание стихов)
* Рисование шахматных фигур, заготовка шахматных масок для театра
* Просмотр шахматных мультфильмов
* Шахматные партии при использовании интерактивной доски

1. этап. Заключительный

* Организация досуговой деятельности «В шахматном королевстве», «Умники и умницы»
* Создание шахматного уголка
* Проведение шахматных турниров, привлечение к участию в шахматном турнире неограниченных детей с ОВЗ.

1. **Реализаторы программы**

Главными исполнителями мероприятий Проекта являются: воспитанники, родители, педагогический коллектив, администрация. Они обеспечивают реализацию запланированных мероприятий, предусмотренных в Проекте.Данная деятельность будет направлена на достижение единства взглядов административно-управленческого персонала, педагогических коллективов образовательных учреждений города на роль и место воспитания в процессе формирования у обучающихся мотивации для развития социально-значимой деятельности обучающихся, стимулирования активности. Для реализации проекта привлекается воспитанница, победитель городских соревнований среди дошкольников, в качестве тьютера, для оказания деятельностной помощи поддержки детям с ОВЗ.

1. **План конкретных мероприятий с указанием этапов и сроков реализации проекта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Мероприятия | Сроки реализации | Ответственный | Результат |
| **1 этап** | | | |
| Формирование предложений в план воспитательной работы детского сада | Январь – февраль 2018г. | Рзаханова Д. И. | Планы работы |
| Подбор литературы для знакомства с шахматами | Воспитатели | Собеседования |
| Создание обогащенной развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ:  - организация помещения для занятий;  - оснащение помещения необходимым оборудованием (игральные наборы, тематический библио-видеофонд, мультимедийная коллекция, наглядный материал); |
| Воспитатели | Информационная справка |
| **2 этап** | | | |
| ***Организация дидактического оснащения реализации проекта:***  - Организация шахматного уголка в группах;  - Альбом «Великие гроссмейстеры»;  - Книжки-малышки «Азбука маленького шахматиста»;  - Организация работы мини-музея, выставочной экспозиции «Черно-белое королевство»;  - Выставка детских творческих работ «Ход конем»;  - Макеты: фрагменты шахматной доски, шахматных фигур;  - Фотовернисаж «С шахматами на ты»;  - Дидактические игрушки: шахматная матрешка, разрезные шахматные картинки, шахматное лото, кубики с картинками шахматных фигур, темные и светлые кубики и др.  ***Образовательная деятельность:***  *Тематические образовательные ситуации:*  -Шахматная доска  - Шахматные фигуры  -Начальное положение  -Ладья  - Слон  - Ладья против слона  - Ферзь  -Ферзь против ладьи и слона  -Конь  - Конь против ферзя, ладьи, слона  - Пешка  - Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня  - Король  - Король против других фигур  - Шах  - Мат  - Ничья  - Рокировка  - Шахматная партия  *Развлекательно-игровые и развивающие программы:*  - мастер-класс по шахматам;  -Турнир «Поиграй со мной гроссмейстер»;  -Развлечение «Шахматная ярмарка»;  - Презентация «Шахматы - это спорт или игра»;  -Изобразительная мастерская «Пешка.Ферзь.Король.»;  - Спортивный праздник «Страна черно-белых королей»  *Кульминационное мероприятие:*  - звездный шоу-турнир «Что могут короли!»  ***Совместные мероприятия с родителями:***  - шахматный турнир «Мама, папа, я – шахматная семья»;  - энциклопедия для родителей «Малыш и шахматы»;  - семейный конкурс творческих работ «Волшебные фигуры»  ***Методическое обеспечение воспитательно-образовательной деятельности:***  - разработка комплексно-тематического планирования и приложений к проекту;  - пополнение библиотечки проектной деятельности в ДОУ. | Февраль – Апрель  2018г.  В течении года  2 раза в год,  Апрель, октябрь 2018г.  1 раз в месяц | Педагог-тренер  Рзаханова Диана Идаятовна  Воспитатели групп  Педагог- тренер  Педагог- тренер  Воспитатели групп совместно с педагогом-тренером | Стендовая информация |
| Оформление выставки рисунков |
| Оформление альбома |
| Театрализация  Проверка знаний  Праздничные мероприятия  Организация турнира |
| **3 этап** | | | |
| **Итоговый проектный день:**   * Творческий отчет педагогов о реализации проекта; * Мониторинг и анализ реализации проекта, на основе разработанных критериев; * Анализ сравнительной диагностики уровня развития детей, социализации; анализ влияния реализации проекта на динамику развития детей;   Пополнение банка данных о реализации проекта (мониторинг проведенных мероприятий, фото, видео, медиаархив, данные об участниках проекта) | Ноябрь 2018г. |  |  |
| Итоговое отчетное родительское собрание:   * Мультимедийная презентация «ДОУ, где все дети одаренные»;   Анкетирование родителей по итогам реализации проекта (удовлетворенность проведенной работой, уровень вовлеченности родителей в реализацию проекта, перспективы дальнейшего развития) | Ноябрь 2018г. |  |  |

1. **Бюджет проекта (Смета расходов)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование | Сумма | |
|  | Средства гранта | Средства обр. организации |
| 1 | Комплект напольных шахмат КШ-8 | 7900 руб. |  |
| 2 | Магнитная демонстрационная доска |  | 6000 руб. |
| 3 | Шахматное виниловое поле | 2100 руб. |  |
| Итого: | | 10000 руб. | 6000 руб. |
| 16000 руб. | |

**7. Ожидаемые результаты**

Воспитанники:

С помощью внедрения шахматного образования   у старших дошкольников будут развиты интеллектуальные способности, улучшены важные компоненты школьной готовности, такие как:

* развитие логического мышления;
* развитие пространственной ориентации на плоскости;
* развитие коммуникативных навыков;
* повышение интереса детей к игре в шахматы.

Родители:

* создано единое образовательное  пространство дошкольного учреждения  и семьи по шахматному образованию дошкольников;
* увеличено количество родителей, вовлеченных в совместные мероприятия по шахматной деятельности на 40%, имеется понимание необходимости в шахматном образовании дошкольников;
* сформирован положительный позитивный имидж МАДОУ ДСКВ «Солнышко».

Педагоги:

* приобретен  педагогами новый опыт работы по организации шахматной деятельности дошкольника, произошел рост профессионального мастерства;
* повысилась квалификация педагогов по шахматному образованию, имеется понимание необходимости в развития шахматного образования в ДОУ, городе, регионе;
* пополнилась обновленная развивающая предметно-пространственная среда в группах и территории дошкольного учреждения;
* повысилось мастерство в организации активных форм сотрудничества с семьей.
  1. **Литература**

1. В.Г. Гришин «Малыши играют в шахматы» М: «Просвещение» 1991.
2. Гришин В.Г., Ильин Е. «Шахматная азбука». – М.: Детская литература, 1980.
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
4. Сухин И. «Шахматы для самых маленьких». – М.: Астрель, АСТ, 2000.
5. Сухин И.  Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ.и проф. обр. РФ. М..  ПОМАТУР. 2000г.
6. С.Б. Позин. «25 уроков шахмат»– М.: «RussianCHESSHouse/Русский шахматный дом», 2011.

* 1. Приложение
  2. Игра «Черепаха»

Ход белых.

**Цель игры:** взаимное истребление.

Конь, дойдя до восьмой горизонтали, врывается в лагерь противника. Если черные не берут ответным ходом коня, то игра завершается их поражением.

**Учебная цель:** закрепить навыки хода конем, понять взаимодействие и защищенность фигур.

**Шансы сторон**: белые имеют больше шансов на успех.

Менее подготовленный ученик может играть 5, 6, 7, 8 конями,

Более подготовленный может играть 3, 2 конями.

Черепаха (тестуда) – построение пехоты в войсках Древнего Рима, основное достоинство построения черепаха: взаимозащищенность и неуязвимость.





















* 1. Игра. «Обжорный ряд»



Ход белых.

**Цель игры:** взаимное истребление.

Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя. Если белые не берут ответным ходом ферзя, то игра завершается их поражением. Шансы черных заметно выше.

**Учебная цель:** понимание силы ладьи на «обжорном» ряду, умение атаковать ладьей пешки с тылу и с фланга, умение «дружно» вести пешечную цепь и превращать пешку в ферзя.

**Шансы сторон**: при точной игре черные выигрывают.

Менее подготовленный ученик может играть 2, 3, 4 ладьями.



















* 1. Игра.«Роковой мат»





Ход белых.

**Цель игры:** Игра продолжается до мата, пата, голых королей.

**Учебная цель:** умение ставить мат по восьмой «роковой» линии, понятие «форточки», умение «дружно» вести пешечную цепь, умение активно играть королем (и белым и черным) в центре доски, превращать пешку в ферзя, ставить линейный мат.

**Шансы сторон**: при точной игре черные выигрывают.

Менее подготовленный ученик может играть 2 ладьями.

















1. Игра.«Мат на кухне»





Ход белых. **Первый ход белых рокировка в короткую или длинную сторону.**

**Цель игры:** Игра продолжается до мата, пата, голых королей.

**Учебная цель:умение делать рокировку**, умение ставить мат по восьмой «роковой» линии, понятие «форточки», умение активно играть королем (и белым и черным) в центре доски, умение «дружно» вести пешечную цепь, превращать пешку в ферзя, ставить линейный мат, понимания «обжорного» ряда.

**Шансы сторон**: практически равны.

Менее подготовленному ученику при игре черными можно добавлять черного коня на поле g8.

Рокировка выполняется одной рукой, в строгой последовательности: прыжок короля через клетку, прыжок ладьи через короля.

Простолюдины в шутку рокировку сравнивали с бегством короля на кухню.

















1. Игра. «Взятие Бастилии»





Ход белых.

**Цель игры:** Игра продолжается до мата, пата.

Пешка, дойдя до восьмой горизонтали, остается пешкой и в игре больше не участвует.

**Учебная цель:** закрепление понятия пат,умение «дружно» вести пешечную цепь, взаимодействую пешками.

**Шансы сторон**: при точной игре пат.

В некоторых играх предшественниках шахмат пешка, пройдя всю доску, не могла превратиться в другую фигуру.

Король играет роль коменданта крепости Бастилия.

















1. Игра «Взятие Бастилии всадниками»





Ход белых.

**Цель игры:** Игра продолжается до мата, пата.

Пешка, дойдя до восьмой горизонтали, превращается в коня.

**Учебная цель:** закрепление понятия мат, пат,умение «дружно» вести пешечную цепь, взаимодействую пешками, напоминание, что в шахматах пешка может превратиться в любую фигуру в данной игре в коня.

**Шансы сторон**: при точной игре белые матуют короля.

Король играет роль коменданта крепости Бастилия.



















1. Игра «Взятие Бастилии офицерами»





Ход белых.

**Цель игры:** Игра продолжается до мата, пата.

Пешка, дойдя до восьмой горизонтали, превращается в слона.

**Учебная цель:** закрепление понятия пат,умение «дружно» вести пешечную цепь, взаимодействую пешками, напоминание, что в шахматах пешка может превратиться в любую фигуру в данной игре в слона.

**Шансы сторон**: при точной игре белые матуют короля.

Король играет роль коменданта крепости Бастилия.

















1. Игра.«Вампир-шутник»





Ход белых.

**Цель игры:** игра ведется до первого шаха. Если ответным ходом возможно взятие шахующей фигуры или пешки, то игра продолжается. Если шах еще и мат, то такой ход особенно ценен, и это надо отметить. Пешка, дойдя до первой горизонтали, превращается в этой игре в **слона**.

**Учебная цель:** тренируются умение ставить шах слоном или пешкой и навык **защиты от шахавзятием** шахующей фигуры.

**Шансы сторон**: при внимательной игре черные побеждают.

Менее подготовленный ученик может играть 3, 4, 5, 6 слонами.

Вампир-шутник, потому, что в некоторых странах слона называют шут.

















1. Игра.«Вампир-всадник»





Ход белых.

**Цель игры:** игра ведется до первого шаха. Если ответным ходом возможно взятие шахующей фигуры или пешки, то игра продолжается. Если шах еще и мат, то такой ход особенно ценен, и это надо отметить. Пешка, дойдя до первой горизонтали, превращается в этой игре в **коня.**

**Учебная цель:** тренируются умение ставить шах слоном или пешкой и навык **защиты от шахавзятием** шахующей фигуры.

**Шансы сторон**: при внимательной игре черные побеждают.

Менее подготовленный ученик может играть 3, 4, 5, 6 конями.

Вампир-всадник, потому, что в некоторых странах конь это всадник.

















1. Игра.«Вампирв башне»





Ход черных

**Цель игры:** игра ведется до первого шаха. Если ответным ходом возможно взятие шахующей фигуры или пешки, то игра продолжается. Если шах еще и мат, то такой ход особенно ценен, и это надо подчеркнуть!

Пешка, дойдя до первой горизонтали, превращается в этой игре в **ладью**.

**Учебная цель:** тренируются умение ставить шах ладьей или пешкой и навык **защиты от шахавзятием** шахующей фигуры.

**Шансы сторон**: при внимательной игре черные побеждают.

Менее подготовленный ученик может играть 2, 3, 4 ладьями.

Вампир в башне, ладья во многих странах называется башней.

















1. Игра.«Вампирна кухне»



Ход белых. **Первый ход белых рокировка в короткую или длинную сторону.**

**Цель игры:** игра ведется до первого шаха. Если ответным ходом возможно взятие шахующей фигуры или пешки, то игра продолжается. Если шах еще и мат, то такой ход особенно ценен, и это надо подчеркнуть!

Пешка, дойдя до первой горизонтали, превращается в этой игре в **ладью или коня**.

**Учебная цель:умение делать рокировку,** умение ставить шах ладьей или пешкой и навык **защиты от шахавзятием** шахующей фигуры.

**Шансы сторон**: при внимательной игре черные побеждают.

Менее подготовленному ученику при игре черными можно добавлять черного коня на поле g8.



















1. Игра «Охота боевых слонов на раджу»





Ход белых.

**Цель игры:** объявить мат.

После каждого хода короля предводитель черных фигур считает количество ходов. Кто меньше ходов потратит на матование, тот и выигрывает матч из двух партий. Если в течение 50 ходов белые не поставили мат, то присуждается ничья.

В шахматах есть правило 50 ходов.

**Учебная цель:** тренируется навык взаимодействия фигур.

**Шансы сторон:** белые легко матуют короля.

Раджа – в Индии верховный правитель.

















1. Игра «Охота конницы на раджу»





Ход белых.

**Цель игры:** объявить мат.

После каждого хода короля предводитель черных фигур считает количество ходов. Кто меньше ходов потратит на матование, тот и выигрывает матч из двух партий. Если в течение 50 ходов белые не поставили мат, то присуждается ничья.

В шахматах есть правило 50 ходов.

**Учебная цель:** тренируется навык взаимодействия фигур.

**Шансы сторон:** белые при точной игре матуют короля.

Раджа – в Индии верховный правитель.

















1. Игра «Охота боевых слонов и конницы на раджу»





Ход белых.

**Цель игры:** объявить мат.

После каждого хода короля предводитель черных фигур считает количество ходов. Кто меньше ходов потратит на матование, тот и выигрывает матч из двух партий. Если в течение 50 ходов белые не поставили мат, то присуждается ничья.

В шахматах есть правило 50 ходов.

**Учебная цель:** тренируется навык взаимодействия фигур.

**Шансы сторон:** белые при точной игре матуют короля.

Раджа – в Индии верховный правитель.

















1. Игра «Охота боевых слонов и боевой колесницы на раджу»





Ход белых.

**Цель игры:** объявить мат.

После каждого хода короля предводитель черных фигур считает количество ходов. Кто меньше ходов потратит на матование, тот и выигрывает матч из двух партий. Если в течение 50 ходов белые не поставили мат, то присуждается ничья.

В шахматах есть правило 50 ходов.

**Учебная цель:** тренируется навык взаимодействия фигур.

**Шансы сторон:** белые легко матуют короля.

Раджа – в Индии верховный правитель. Ладья в Индии – боевая колесница.















