



ГОУ ДПО ТО
«ИНСТИТУТ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
РАБОТНИКОВ ОБРАЗОВАНИЯ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ»

ИННОВАЦИОННОСТЬ
ПРОФЕССИОНАЛИЗМ
КАЧЕСТВО

Реализация дополнительной общеобразовательной программы в разделах «Информатика» и «Шахматы»



Особенности современных детей

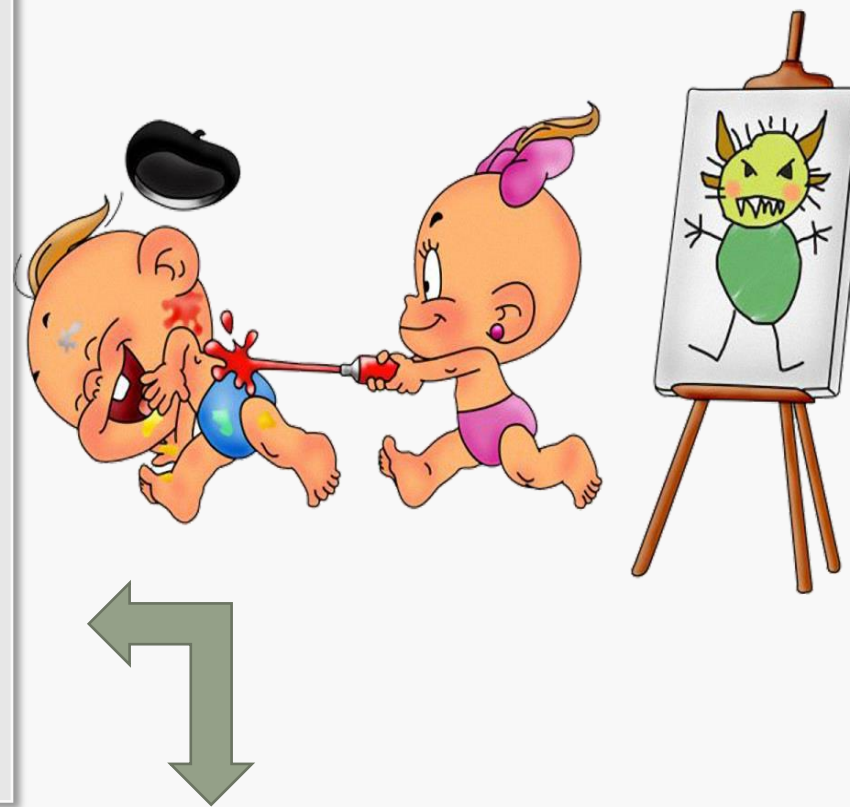
Главные болевые точки современных детей - это повышенная тревожность и агрессия, возбудимость и гиперактивность, потребность к восприятию информации и вместе с этим — повышенные утомляемость и эмоциональность.

Дети настойчивы и требовательны, не желают выполнять бессмысленные действия.

Современные дети находятся в постоянном, непрерывном движении, их трудно удержать на одном месте.

В организованных видах деятельности они зачастую не могут сосредоточиться, им по-прежнему нужны игровые и интересующие моменты.

Этому во многом способствует предоставление возможности не только начать новое дело, довести его до конца, но и представить его результаты



Эти особенности современных детей диктуют необходимость **использования средств и способов для целостного развития** дошкольников, создания условий для общения, роста мотивации к деятельности, усвоения общечеловеческих норм и ценностей



Проект «Современные дети»

Основная цель проекта

целостное и разностороннее развитие детей дошкольного возраста, соответствующее актуальной социокультурной ситуации детства и требованиям современного общества и государства, через создание условий, поддерживающих активное участие детей в образовательной деятельности, обеспечивающих индивидуализацию их развития и позитивную социализацию





Цифровизация

проникла практически во все сферы жизни и деятельности современного человека.

Причина тому - повышение роли информации, превращение ее в одну из важнейших движущих сил всей производственной и общественной жизни. Для современного человека очень важно уметь пользоваться цифровыми технологиями. Это дает невероятные возможности для хранения, передачи и поиска информации. Вся информация преобразована в двоичный код 0-1, что и дало миру название «цифровой». Многие считают, что цифровая революция изменила общество гораздо больше, чем техническая. Мы как раз находимся в ее эпицентре



Цифровизация

Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 02.07.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 13.07.2021)

Статья 16. Реализация образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

1. Под электронным обучением понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников. Под дистанционными образовательными технологиями понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

2. Организации, осуществляющие образовательную деятельность, вправе применять электронное обучение, дистанционные образовательные технологии при реализации образовательных программ в [порядке](#), установленном федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере высшего образования, по согласованию с федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере общего образования.

(в ред. Федерального [закона](#) от 26.07.2019 N 232-ФЗ)

(см. текст в предыдущей [редакции](#))

3. При реализации образовательных программ с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в организации, осуществляющей образовательную деятельность, должны быть созданы условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся. [Перечень](#) профессий и специальностей



Цифровизация

Федеральный проект
"Цифровая
образовательная
среда"

Утверждена
постановлением Правительства
Российской Федерации
от 26 декабря 2017 г. № 1642

Государственная программа Российской Федерации "Развитие образования"

С изменениями и дополнениями

от: 22 февраля, 30 марта, 26 апреля, 11 сентября, 4 октября 2018 г., 22 января, 29 марта 2019 г.

Паспорт

государственной программы Российской Федерации "Развитие образования"

Срок реализации Программы - 2018 - 2025 годы

создание условий для внедрения к 2024 году современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей формирование ценности к саморазвитию и самообразованию у обучающихся образовательных организаций всех видов и уровней, путем обновления информационно-коммуникационной инфраструктуры, подготовки кадров, создания федеральной цифровой платформы. К 2024 году во всех субъектах Российской Федерации внедрена целевая модель цифровой образовательной среды. К 2024 году 100 процентов образовательных организаций обеспечены Интернет-соединением со скоростью соединения не менее 100 Мб/с - для образовательных организаций, расположенных в городах, 50 Мб/с - для образовательных организаций, расположенных в сельской местности и в поселках городского типа, а также гарантированным интернет-трафиком.



Цифровизация

Цифровые устройства оказались также и в руках наших детей, дав им возможность иметь доступ к любой информации, пробовать множество сетевых развлечений и круглосуточно общаться друг с другом. Не утонуть в этом информационном море, а, точно ориентируясь, решать практические задачи ребенку может помочь знание основ информатики



В Организации должны быть созданы условия для информатизации образовательного процесса.

Для этого желательно, чтобы в групповых и прочих помещениях Организации имелось **оборудование** для использования информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе (стационарные и мобильные компьютеры, интерактивное оборудование, принтеры и т. п.).

При наличии возможности может быть обеспечено подключение всех групповых, а также иных помещений Организации к **сети Интернет** с учетом регламентов безопасного пользования Интернетом и психолого-педагогической экспертизы компьютерных игр





Соблюдение техники безопасности при использовании компьютерного оборудования

При работе компьютерного оборудования в помещении

уменьшается
влажность

повышается
температура

увеличивается
количество тяжелых
ионов

возрастает
электростатическое
напряжение в зоне рук детей

Напряженность
электростатического поля
усиливается при отделке
кабинета полимерными
материалами

- Пол должен иметь антистатическое покрытие, а использование ковров и ковровых изделий не допускается.
- Для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий, влажная уборка до и после занятий



Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и/или безвредности для человека факторов среды обитания»

Нормативы размера экрана электронных средств обучения

Таблица 6.3

Электронные средства обучения	Диагональ экрана, дюйм/см, не менее
Интерактивная доска (интерактивная панель)	65/165,1
Монитор персонального компьютера, ноутбука	15,6/39,6
Ноутбук	14,0/35,6
Планшет	10,5/26,6

187. Для вычисления продолжительности использования электронного средства обучения (ЭСО) индивидуального пользования определяется непрерывная продолжительность их использования на занятии.

188. При использовании 2-х и более ЭСО суммарное время работы с ними не должно превышать максимума по одному из них.

189. Для детей 6-7 лет и обучающихся 1-4 классов использование ноутбуков возможно при наличии дополнительной клавиатуры.



Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и/или безвредности для человека факторов среды обитания»

Продолжительность использования ЭСО

Таблица 6.8

Электронные средства обучения	Классы	на уроке, мин, не более	суммарно в день в школе, мин, не более	суммарно в день дома (включая досуговую деятельность), мин, не более
1	2	3	4	5
Интерактивная доска	5-7 лет	7	20	—
	1-3 классы	20	80	—
	4 классы	30	90	—
	5-9 классы	30	100	—
	10-11 классы, 1-2 курс ПОО	30	120	—
Интерактивная панель	5-7 лет	5	10	—
	1-3 классы	10	30	—
	4 классы	15	45	—
	5-6 классы	20	80	—
	7-11 классы, 1-2 курс ПОО	25	100	—
Персональный компьютер	6-7 лет	15	20	-
	1-2 классы	20	40	80
	3-4 классы	25	50	90
	5-9 классы	30	60	120
	10-11 классы, 1-2 курс ПОО	35	70	170
Ноутбук	6-7 лет	15	20	-
	1-2 классы	20	40	80
	3-4 классы	25	50	90
	5-9 классы	30	60	120
	10-11 классы, 1-2 курс ПОО	35	70	170
Планшет	6-7 лет	10	10	—
	1-2 классы	10	30	80
	3-4 классы	15	45	90
	5-9 классы	20	60	120
	10-11 классы, 1-2 курс ПОО	20	80	150

Занятие с использованием ЭСО, может включать деятельность детей за компьютером, познавательную беседу, игру, гимнастику для глаз и др.



Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и/или безвредности для человека факторов среды обитания»

Требования к организации образовательного процесса

Таблица 6.6

Показатель	Организация, возраст		Норматив
1	2		3
Начало занятий, не ранее	все возрастные группы		8:00
	детский санаторий		9:00
Окончание занятий, не позднее	при реализации образовательных программ дошкольного образования		17:00
	при реализации программ начального, общего основного и среднего общего образования и программ профессионального обучения (ПОО 1,2 курс)		19:00
	при реализации дополнительных образовательных программ, деятельности кружков (студий), спортивных секций	до 7 лет	19:30
		7 – 10 лет	20:00
		10– 18 лет	21:00
детские санатории		18:00	
Перерыв между последним уроком (занятием) и началом внеурочных / дополнительных занятий следующей смены, не менее			20 мин
Продолжительность занятия для детей дошкольного возраста, не более	от 1,5 до 3 лет		10 мин
	от 3 до 4 лет		15 мин
	от 4 до 5 лет		20 мин
	от 5 до 6 лет		25 мин
	от 6 до 7 лет		30 мин
Продолжительность учебного занятия для обучающихся, не более	1 класс (сентябрь-декабрь)		35 мин
	1 класс (январь-май)		40 мин
	классы, в которых обучаются дети с ограниченными возможностями здоровья		40 мин
	2-11 классы		45 мин
Продолжительность дневной суммарной образовательной нагрузки для детей дошкольного возраста, не более	от 1,5 до 3 лет		20 мин
	от 3 до 4 лет		30 мин
	от 4 до 5 лет		40 мин
	от 5 до 6 лет		50 мин или 75 мин при организации 1 занятия после дневного сна
	от 6 до 7 лет		90 мин



Цифровизация

У истоков информатизации дошкольного образования стояли ученые и специалисты НИИ дошкольного воспитания АПН СССР (ныне центр «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца), ЦНИИ «Электроника», ВНИИ технической эстетики, МГУ им. Ломоносова, НИИ общей и педагогической психологии АПН СССР (ныне Психологический институт РАО) и других организаций, объединившихся позднее в 1990 г. в независимую Ассоциацию «Компьютер и детство». Первоначальный этап исследований был связан с разработкой подходов к пониманию места компьютера в ряду других развивающих средств дошкольной дидактики.

В результате критического анализа отечественного и зарубежного опыта информатизации образования было признано нецелесообразным приобщение дошкольников к «мини - информатике».

На ступени дошкольного образования необходимо идти не от информатики к деятельности, а, наоборот:

от деятельности к информатике



Модуль «Информатика детям»

- Категория обучающихся: дети старшего дошкольного возраста (6-7 лет).
- Сроки освоения модуля: модуль рассчитан на 1 год обучения, 2 часа в неделю

Цель: способствовать формированию представлений в области информатики у детей старшего дошкольного возраста

Задачи:

формировать основы грамотности воспитанников в области информатики;
дать представление об основах программирования;
развивать образное и логическое мышление;
развивать творческие способности;
способствовать адаптации детей дошкольного возраста к цифровой среде;
воспитывать привычку соблюдать здоровьесберегающие правила использования цифровой среды



Модуль «Информатика детям»

Планируемые результаты

- В результате реализации модуля дети будут знать:
- основы информатики;
- правила поведения за компьютером;
- назначение компьютера;
- основные блоки и устройства компьютера;
- назначение и возможности устройств ввода и вывода информации;
- способы работы в текстовом редакторе;
- способы создания графических изображений;
- понятия «курсор», «множество», «истинное высказывание», «ложное высказывание», «исполнитель», «команда»;
- основы программирования

В результате реализации модуля дети будут уметь:

- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- сопоставлять части и целое предметов и действий;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- проводить аналогию между разными предметами;
- находить похожее у разных предметов;
- переносить свойства одного предмета на другие;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;
- находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»);
- формулировать отрицание по аналогии;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- анализировать информацию;
- применять полученную информацию в практической деятельности



Модуль «Информатика детям»

№п/п	Темы НОД	Сроки	Количество часов
	Раздел 1. Изучаем компьютер		20
1	Состав компьютера. Демонстрация возможностей компьютера	Сентябрь 1 неделя	2
2	Разучивание упражнений для глаз. Использование мыши в обучающей программе	Сентябрь 2 неделя	2
3	Носители информации. Рабочий стол компьютера. Папки и ярлыки	Сентябрь 3 неделя	2
4	Из истории вычислений. Понятие меню	Сентябрь 4 неделя	2
5	«Перетаскивание» объектов мышью (показывает педагог). Самопроверка усвоения материала главы «Общие правила работы»	Октябрь 1 неделя	2
6	Работа с текстом. Знакомство с программой «Блокнот»	Октябрь 2 неделя	2
7	Работа в программе Блокнот. Знакомство с клавиатурой. Расположение пальцев на клавиатуре	Октябрь 3 неделя	2
8	Работа в программе Блокнот. Курсор. Основные клавиши на клавиатуре для управления курсором. Написание цифр	Октябрь 4 неделя	2
8	Работа в программе Блокнот. Написание букв и заглавных букв с помощью клавиши Shift	Ноябрь 1 неделя	2
10	Работа в программе Блокнот. Удаление символов. Повторение написания цифр и букв	Ноябрь 2 неделя	2



Модуль «Информатика детям»

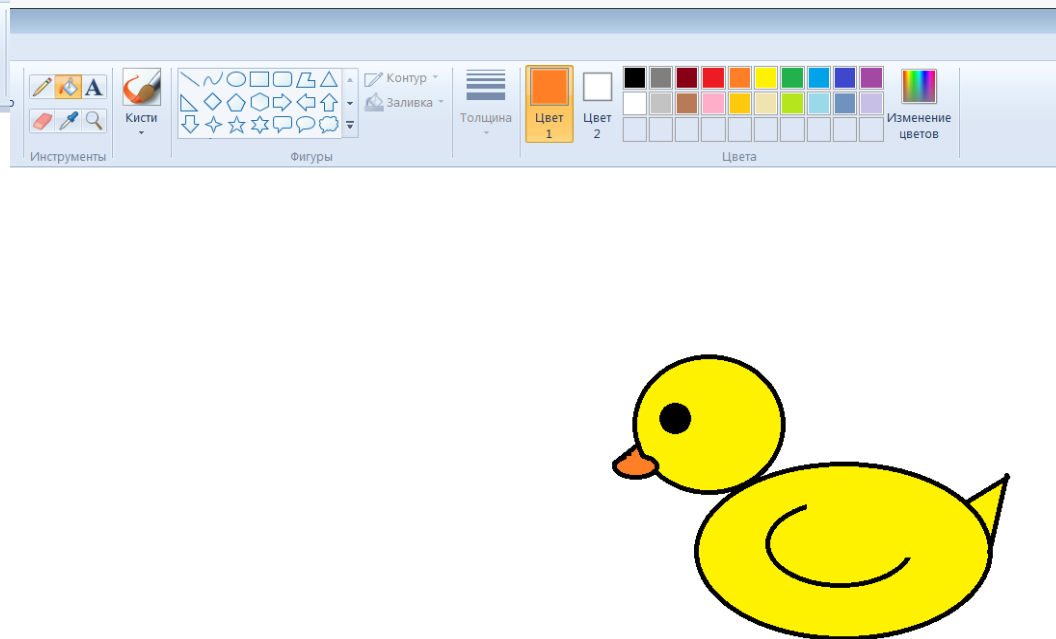
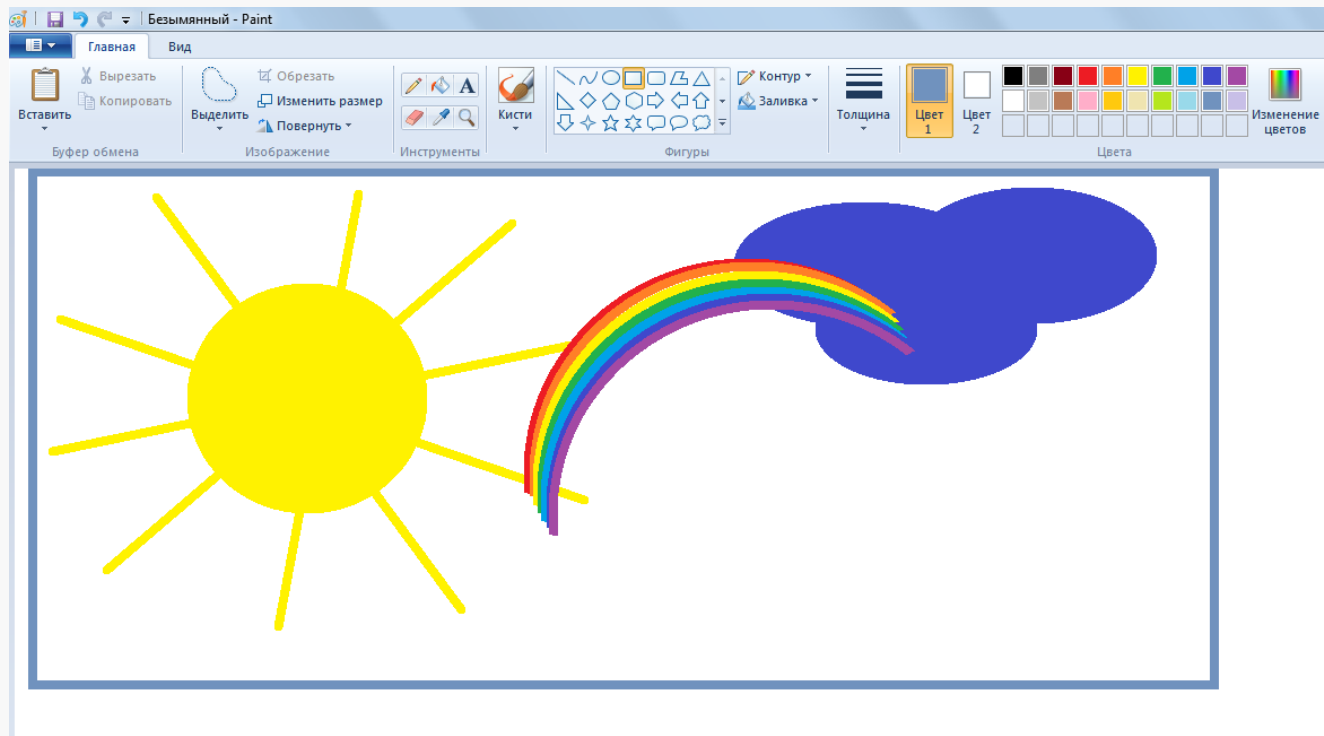
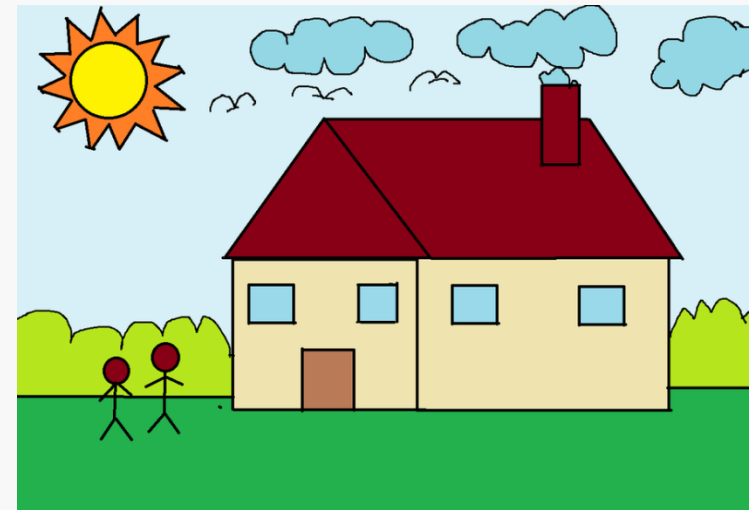
№п/п	Темы НОД	Сроки	Количество часов
	Раздел 2. Рисуем на компьютере		22
1	Знакомство с программой Paint. Управляющие значки окна. Палитра. Состав панели инструментов программы	Ноябрь 3 неделя	2
2	Работа в программе Paint. Инструмент «Прямая линия», толщина и цвет. Инструмент «Распылитель»	Ноябрь 4 неделя	2
3	Работа в программе Paint. Инструменты «Карандаш», «Кисточка»	Декабрь 1 неделя	2
4	Работа в программе Paint. Инструмент «Овал»	Декабрь 2 неделя	2
5	Инструмент «Дуга»	Декабрь 3 неделя	2
6	Инструмент «Заливка»	Январь 3 неделя	2
7	Исправление ошибок: пункт «Правка» меню программы Paint	Январь 4 неделя	2
8	Работа в программе Paint. Инструмент «Прямоугольник»	Февраль 1 неделя	2
9	Работа в программе Paint. Клавиша «Shift»	Февраль 2 неделя	2
10	Работа в программе Paint. Инструмент «Текст»	Февраль 3 неделя	2
11	Работа в программе Paint. Комбинирование инструментов	Февраль 4 неделя	2



Модуль «Информатика детям»

Практическое задание:

- Нарисуйте в графическом редакторе **Paint** любой рисунок





Модуль «Информатика детям»

№ п/п	Темы НОД	Сроки	Количество часов
	Раздел 3. Учимся программировать		22
1	Пиктомир. Первое знакомство	Март 1 неделя (1 занятие)	1
2	Пиктомир. Рассуждаем о программах	Март 1 неделя (2 занятие)	1
3	Пиктомир. Робот Вертун	Март 2 неделя (1 занятие)	1
4	Пиктомир. Тренируем Вертуна	Март 2 неделя (2 занятие)	1
5	Пиктомир. Робот Двигун	Март 3 неделя (1 занятие)	1
6	Пиктомир. Робот Ползун	Март 3 неделя (2 занятие)	1
7	Пиктомир. Делаем программу короче – повторители	Март 4 неделя (1 занятие)	1
8	Пиктомир. Игры на расшифровку программ «Секретные пакеты»	Март 4 неделя (2 занятие)	1
9	Пиктомир. Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Апрель 1 неделя (1 занятие)	1
10	Пиктомир. Играем с Ползуном	Апрель 1 неделя (2 занятие)	1
11	Пиктомир. Делаем программу короче – подпрограммы	Апрель 2 неделя (1 занятие)	1

12	Пиктомир. Шифруем. Подпрограмма А	Апрель 2 неделя (2 занятие)	1
13	Пиктомир. Робот Тягун	Апрель 3 неделя (1 занятие)	1
14	Пиктомир. Играем с Ползуном	Апрель 3 неделя (2 занятие)	1
15	Пиктомир. Вертун рисует «буковки»	Апрель 4 неделя (1 занятие)	1
16	Пиктомир. Проверяем шифровку на просвет	Апрель 4 неделя (2 занятие)	1
17	Пиктомир. Разгадываем шифр вдвоем	Май 2 неделя (1 занятие)	1
18	Пиктомир. Тренируем роботов. Секретные пакеты 2.	Май 2 неделя (2 занятие)	1
19	Пиктомир Придумываем Роботов	Май 3 неделя (1 занятие)	1
20	Пиктомир. Тренируем Ползуна	Май 3 неделя (2 занятие)	1
21	Пиктомир. Команды для любопытных. Команды вопросы	Май 4 неделя (1 занятие)	1
22	Пиктомир. Команды вопросы роботов Двигуна и Тягуна	Май 4 неделя (2 занятие)	1



Модуль «Информатика детям»

Интернет-ресурсы

№ п/п	Наименование интернет-ресурса	Электронный адрес
1.	Игры Никитиных	http://nikitiny.ru/igri_nikitinyh
1.	Дары Фребеля	http://rodnaya-tropinka.ru/dary-frebelya/
1.	Логика и мышление для 5 лет	https://iqsha.ru/uprazhneniya/run/ejler-round/5-let
1.	Задания на логику для детей 5-6 лет	https://mishka-knizhka.ru/poznavajka-dlja-detej-4-6-let/logika-vnimanie-pamyat/zadaniya-na-logiku-dlja-5-6-let/
1.	Paint. Уроки работы в графическом редакторе	https://www.youtube.com/watch?v=_HJPdYACzeU
1.	Пиктомир. Программная система для изучения азов программирования	https://piktomir.ru/
1.	Пиктомир. Уроки работы в программе	https://www.youtube.com/results?search_query=%D0%BF%D0%B8%D0%BA%D1%82%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D1%80



Модуль «Информатика детям»

- Абрамов С.А., Зима Е.В. Начала информатики - М., Наука, 1989. Код доступа: <https://bookree.org/reader?file=504079&pg=2>
- Венгер А. А., Дьяченко О М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста, М. 2001. Код доступа: https://vk.com/doc32189393_497731495?hash=1931b0fb3c374826f6
- Л. А. Венгер, А. Л. Венгер Домашняя школа мышления (для пятилетних детей). - М.: Знание, 1984. - 80 с. Код доступа: http://www.bim-bad.ru/docs/the_vengers_thinking_development.pdf
- Горячев А.В. «Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет». - М., БАЛАСС, 2012. - 64 с. Код доступа: https://vk.com/doc-172860932_537760929?hash=a70080af4748107926&dl=2ed842dce43f8d328f
- https://vk.com/doc67443860_485266489?hash=05771a2012011bba9e
- Информатика. Энциклопедия для детей. Т. 22_2007 -618с.. Код доступа: https://vk.com/doc112594009_437211252?hash=71b6063678e05dec63
- Коган И. Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 1999. Код доступа: <https://bookree.org/reader?file=591026&pg=1>
- Никитин Б. П. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994. Код доступа: <http://libarch.nmu.org.ua/bitstream/handle/GenofondUA/43720/4dddc5838fd1f7e0ba67469e5661a783.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1999. Код доступа: https://ds-olenenok.saha.prosadiki.ru/media/2018/07/26/1226234701/2_mikhajlova_z.a-igrovyie_zadachi_dlja_doshkolnik.pdf
- Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, 2019. Код доступа: <https://www.niisi.ru/piktomir/%D0%90%D0%BB%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B0%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2.%2019.09.2019.pdf>
- Пионтовская Н.А. Как с компьютером дружить. Учебно-методическое пособие - М.: СОЛОН-Пресс, 2015. - 96 с. Код доступа: <https://mirlib.ru/knigi/deti/156416-kak-s-kompyuterom-druzhit.html>
- 35 занятий для успешной подготовки к школе. Логическое мышление. Автор составитель Н. Терентьева - М. ООО «Стрекоза», 2012. - 34 с. Код доступа: https://docviewer.yandex.ru/view/363133539/?page=28&*=Wf26t0vZNA6ZC%2FGYnZbdVvDhvLI7InVybCI6InlhLW1haWw6Ly8xNzU5MjE4NjA0NDQxNzg2MDEvMS4yIiwidGltbGU0bGU0iJk62M0MjgxNzI1OF81OTk5OTI3MjQjLCJub2lmcmlFtZSI6ZmFsc2UsInVpZCI6IjM2MzEzMzUzOSIsInRzIjoxNjlyNTUzMjQ4MTU3LCJ5dSI6IjcyNTI0ODIzNzE1MzExMTgwMTUifQ%3D%3D



Развитие мышления

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться **образное** мышление, а к его завершению начинает формироваться **словесно-логическое** мышление.

Оно предполагает умение оперировать словами, понимать логику рассуждений. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и в уме совершить преобразование объекта и т. д. Развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств





Модуль «Шахматы и дети»

- Категория обучающихся: дети старшего дошкольного возраста (6-7 лет).
- Сроки освоения модуля: модуль рассчитан на 1 год обучения, ~~1 час~~ в неделю

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

Основные задачи

- формировать устойчивый интерес детей 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.);
- способствовать приобретению детьми коммуникативных умений, партнерским отношениям детей во время игры;
- развивать способность к волевому усилию по соблюдению правил игры, игровых заданий;
- обеспечить успешное овладение детьми основополагающих принципов и правил ведения шахматной партии;
- учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию;
- развивать мыслительные операции сравнения, установления причинно-следственных связей и отношений, внимание, воображение;
- содействовать самостоятельному решению логических задач



Модуль «Шахматы и дети»

- Неоценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий - способности действовать в уме.
- Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность.
- И в то же время шахматы важны как способ самовыражения творческой активности человека.
- Игра в шахматы способствует партнерскому взаимодействию.
- Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах



Модуль «Шахматы и дети»

№п/п	Тема. Содержание	Сроки	Количество часов
	Раздел 1. Изучаем шахматную доску		15
1	Шахматная доска.	Сентябрь 1 неделя	1
2	Краткая история шахмат.	Сентябрь 2 неделя	1
3	Шахматная доска. Расположение доски между партнерами.	Сентябрь 3 неделя	1
4	Шахматные фигуры.	Сентябрь 4 неделя	1
5	Ладья.	Октябрь 1 неделя	1
6	Слон.	Октябрь 2 неделя	1
7	Ладья против слона. Дидактические задания	Октябрь 3 неделя	1
8	Ферзь.	Октябрь 4 неделя	1
9	Ферзь против ладьи и слона.	Ноябрь 1 неделя	1
10	Конь.	Ноябрь 2 неделя	1
11	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Ноябрь 3 неделя	1
12	Пешка.	Ноябрь 4 неделя	1
13	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Декабрь 1 неделя	1
14	Король.	Декабрь 2 неделя	1
15	Король против других фигур.	Декабрь 3 неделя	1



№п/п	Тема. Содержание	Сроки	Количество часов
Раздел 2. Шахматные комбинации			17
1	Шах.	Январь 3 неделя	1
2	Шах. Открытый шах.	Январь 4 неделя	1
3	Мат.	Февраль 1 неделя	1
4	Мат. Мат в один ход.	Февраль 2 неделя	1
5	Ничья, пат.	Февраль 3 неделя	1
6	Рокировка.	Февраль 4 неделя	1
7	Ценность шахматных фигур.	Март 1 неделя	1
8	Техника матования одинокого короля.	Март 2 неделя	1
9	Достижение мата без жертвы материала.	Март 3 неделя	1
10	Матовые комбинации.	Март 4 неделя	1
11	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Апрель 1 неделя	1
12	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства.	Апрель 2 неделя	1
13	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Апрель 3 неделя	1
14	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика	Апрель 4 неделя	1
15	Комбинации для достижения ничьей.	Май 2 неделя	1
16	Шахматная партия.	Май 3 неделя	1
17	Шахматный турнир.	Май 4 неделя	1



Модуль «Шахматы и дети»

Перечень учебно-методического обеспечения

Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. - М.: ФиС, 1972. Код доступа: https://disk.yandex.ru/i/-Po__FkvYfivdA

Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.
<https://bookree.org/reader?file=589799&pg=17>

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет. - М.: Новая школа, 1994. Код доступа: <http://suhin.narod.ru/chessland2.htm>

Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Поматур, 2000. <https://bookree.org/reader?file=591954&pg=10>

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. - М.: Астрель, АСТ, 2008. Код доступа: https://disk.yandex.ru/i/pDAmX9moldl_vw



Модуль «Шахматы и дети»

Художественная литература для детей

Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.

Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт.

Добрыня, посол князя Владимира (былина).

Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.

Ильин Е. В стране деревянных королей.

Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.

Пермяк Е. Вечный Король.

Сендюков С. Королевство в белую клетку.

Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.

Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.

Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Берестов В. В шахматном павильоне.

Берестов В. Игра.

Ильин Е. Приключения Пешки.

Ильин Е. Средневековая легенда.

Квитко Л. Турнир.

Никитин В. Чья армия сильнее?

Сухин И. Волшебная игра



Модуль «Шахматы и дети»

Интернет-ресурсы

№ п/п	Наименование интернет-ресурса	Электронный адрес
1.	Путешествие в шахматное королевство	https://www.youtube.com/watch?v=cMKWDiOUmx4
1.	Шахматы для детей. Уроки шахмат. Будь успешен	https://www.youtube.com/watch?v=pFrMV6-0Nh0
1.	Гамбит. Мультфильм	https://www.youtube.com/watch?v=13_3XDHEWHw
1.	Смешарики. Шахматы	https://www.youtube.com/watch?v=wEf6lVAuYQ0
1.	Академия «Шахматная сказка». Видеоролики для родителей	https://www.youtube.com/watch?v=LLTh0I57Y3U
1.	Шахматы онлайн	https://chess-com.ru/



Модуль «Шахматы и дети»

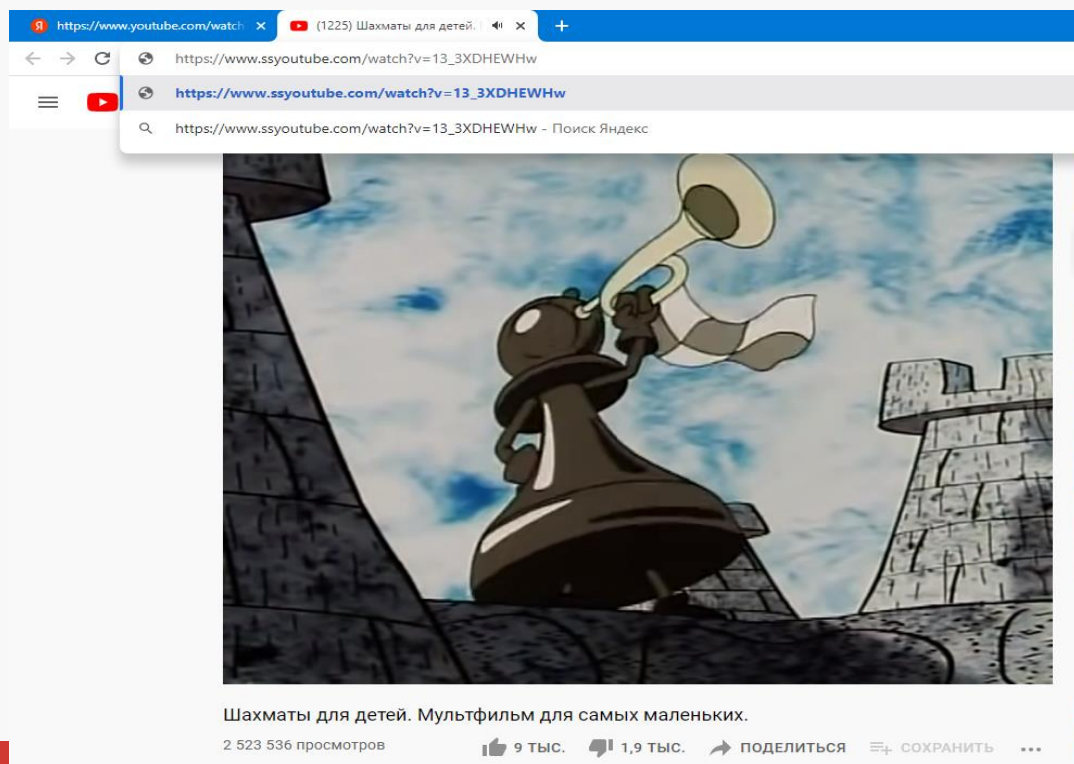
Практическое задание:

Скачайте с ютуб мультфильм «Гамбит».

Инструкция: Пройдите по ссылке:

https://www.youtube.com/watch?v=13_3XDHEWHw

Далее в адресной строке перед буквой «у» наведите курсор и поставьте две буквы «ss», затем нажмите «Enter», перейдете на другую страницу нажмите «скачать без установки», затем «скачать».

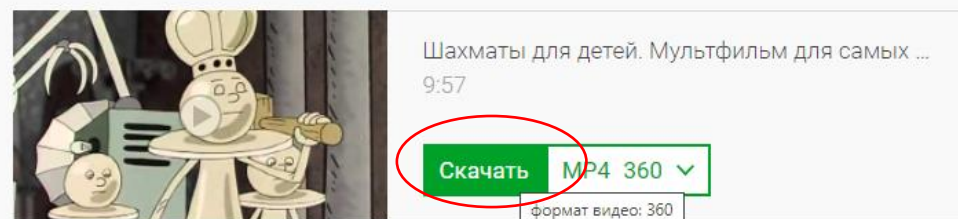


СКАЧАТЬ ВИДЕО
с помощью SaveFrom.net помощник

Установите SaveFrom.net помощник для скачивания прямо с YouTube

Скачать без установки расширения SaveFrom.net помощник

Скачать видео онлайн





Самостоятельная работа

КОНСПЕКТ НОД

(Тема НОД)

ФИО (полностью)

Место работы

Должность

Группа/возраст детей

Образовательные области

Задачи НОД

-обучающие

-развивающие

-воспитательные

Необходимое техническое оборудование

Ход НОД

Мотивационный этап.

Ориентировочный этап.

Исполнительский этап.

Рефлексивный этап.

Перспективный этап.

Критерии оценивания: max. 20 баллов



Гайдукова Светлана Алексеевна,

доцент кафедры дошкольного и начального общего образования

ГОУ ДПО ТО «ИПК и ППРО ТО»,

тел. 8(4872)50-53-18, каб. 209

e-mail: gayd.s@yandex.ru

Адрес ГОУ ДПО ТО «ИПК и ППРО ТО»:

300041, г. Тула, ул. Ленина, д. 22.

сайт: <http://ipk-tula.ru>