Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
№4 муниципального образования Каневской район
Педагогический проект на тему:
«Модель формирования познавательных действий детей дошкольного возраста
через шахматы»
через шахматы»
Состав творческой группы:
Белицкая А.А. – старший воспитатель
Королькова Н.П. – учитель-логопед
Королькова 11.11. – учитель-логопед

Каневская, 2021

Актуальность.

«Так же, как огранка алмаза превращает его в бриллиант, занятия шахматами позволяют раскрыть умственные способности» - сказал ещё в 1798 году Бенджамин Франклин. Эту идею поддерживают и современные тенденции общества — в школах уже плотно занимаются вопросом введения не только шахматных кружков, но и шахматных уроков. В нашей стране уделяется всё большее внимания развитию шахматного спорта среди детей и подростков. Одним из последних примеров является шахматная школа в Сочи при Центре для одаренных детей "Сириус", который был создан по инициативе президента России Владимира Путина на базе олимпийских объектов.

Доказано многочисленными исследованиями, что шахматы учат и развивают:

- Память
- Логическое мышление (синтез, анализ)
- Креативность (нестандартность и оригинальность мышления)
- Целеустремлённость
- Волевые качества
- Способность к обучению
- Творческие задатки
- Дисциплинированность
- Навыки чтения

Таким образом, универсальный мир шахмат способствует актуализации всех органов чувств и психических функций формирующейся личности.

Проведённые в детском саду опросы семей воспитанников показали, что родители охотно примут участие во всех проектах, касающихся мира шахмат. Причём независимо от возраста их детей. Так как уверены, что шахматный спорт способствует развитию ребёнка.

В такой ситуации детский сад должен стать местом, где ребенок сможет познакомиться и начать проявлять интерес к данному виду спорта.

Таким образом, актуальность выбранной темы проекта обусловлена следующими моментами:

• значением шахмат в становлении и развитии познавательных действий и личности ребенка-дошкольника (интеллектуальном, нравственном, познавательном, творческом, речевом);

- малоразработанностью обозначенной нами темы проекта в дошкольных организациях;
- высоким родительским спросом.

Нормативно-правовое обеспечение проекта:

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования"
- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
- Закон Краснодарского края от 21 декабря 2018 года № 3930- «О стратегии социально-экономического развития Краснодарского края до 2030 года».
- Закон Краснодарского края от 16 июля 2013 г. № 2770-КЗ «Об образовании в Краснодарском крае».
- Постановление главы администрации (губернатора) Краснодарского края от 14 октября 2013 г. № 1180 «Об утверждении государственной программы Краснодарского края «Развитие образования».
- Приказ УО от 21.02.2019г. № 355 «О реализации инновационной деятельности в системе образования Каневского района»
- Приказ МБДОУ детский сад №4 от 10.09.2019г. № 37/1 «О реализации инновационного проекта в МБДОУ детский сад №4»

Проблема: большинство детей дошкольного возраста склонны к неусидчивости, резкой смене доминантной деятельности, отвлечению от предмета, краткосрочности внимания и памяти, что естественно для этого возраста. Но, не смотря на всё вышеперечисленное, для подготовки ребёнка к школьному обучению необходимо развитие всех психических функций и волевых процессов, а также научить ценнейшему умению, которое необходимо формировать у детей как можно раньше — умению действовать в уме, разрабатывать «внутренний план действий». Именно шахматы могут дать тот положительный результат, которого хотят как педагоги, так и родители воспитанников на этапе завершения дошкольного образования.

Цель проекта — формирование компонентов познавательных действий дошкольников через обучение их игре в шахматы.

Задачи проекта:

1. Создать развивающую предметно-пространственную среду в ДОО с учетом

развития логико-математических способностей детей.

2. Разработать систему работы по ознакомлению детей с шахматной культурой,

символикой, атрибутами, самой игрой в шахматы и шашки.

3. Содействовать развитию всех компонентов познавательных действий детей

(мотивационного, волевого, когнитивного, предметно-практического), обогащению

словаря, развитию мыслительных процессов путём реализации проектной

деятельности различной длительности.

Целевые группы: дети, родители воспитанников, педагоги ДОУ,

Направленность развития деятельности: познавательная.

Тип проекта: творческий, групповой.

Продолжительность: 4 года

Обоснование идеи. Исследования показывают, что шахматы прекрасно развивают память, логическое мышление, системное мышление, учат принимать решения. Возможно, наиболее ценный навык — способность действовать в уме, знаменитое умение просчитывать ситуацию на

несколько ходов вперед, этой теме посвящены отдельные исследования. Шахматы называют

моделью жизни, поэтому многие принципы шахматной стратегии перекликаются с жизненными

ситуациями.

Новизна проекта заключается в его массовости (в реализации участвуют все

педагоги, воспитанники и родителя детей, начиная с 1 младшей группы), доступности для

детей дошкольного возраста и внедрении в повседневную жизнь ДОО.

Критерии и показатели эффективности проекта

No	Этапы	Предполагаемые	Критерии оценки	Методы оценки
п/п	реализации	результаты		
1	I	Создание	Наличие:	Визуальное
		развивающей	- шахматных уголков	наблюдение,
		предметно-	(зон) в каждой	тематический
		пространственной	возрастной группе;	контроль

		среды в ДОО	- шахматного поля на	
			территории ДОУ;	
			- шахматных	
			атрибутов для игры и	
			с/р игр:	
			- печатно-плакатной	
			продукции,	
			иллюстраций, х/л и	
			т.д.).	
2	II	Методическая	Наличие рецензий на	Предоставление
		разработка по	различных уровнях	проекта на
		внедрению шахмат в		рецензирование
		повседневную жизнь		
		доо,		
		образовательный и		
		коррекционный		
		процесс		
3	III	Формирование	Дети умеют играть в	Индивидуальные
		познавательных	шахматы на уровне,	игры с детьми,
		действий	соответствующем их	опросы, викторина,
		дошкольников через	возрастным	турнир.
		обучение их игре в	особенностям, могут	
		шахматы	объяснить правила и	
			некоторые принципы	
			игры, у них	
			сформированы	
			компоненты	
			познавательных	
			действий:	
			мотивационный,	
			волевой, когнитивный,	
			предметно-	
		İ	практический.	

Стабильность достигнутых результатов отслеживается во второй половине дня: дети демонстрируют хороший уровень в самостоятельной деятельности, в шахматных уголках; на занятиях по познавательному развитию: умеют строить внутренний план действий, следовать алгоритму, свободно владеют синтезом анализом, целеустремленность, креативность, волевые качества, могут применять полученные знания в деятельности, находить собственное решение для достижения цели; на занятиях по речевому развитию: демонстрируют улучшенные навыки запоминания текста, прослеживается развитие навыком чтения; при проведении опросов родителей и воспитанников: у детей прослеживается устойчивый интерес к шахматам, они умеют играть, разрабатывать «внутренний план действий», мыслить неординарно, более усидчивы, целеустремлённы и дисциплинированны, мотивированы на дальнейшее обучение в школе, могут применить знания на практике (познавательные действия сформированы).

Стабильность полученных результатов характеризуется также постоянным интересом родителей воспитанников к совершенствованию проекта, о чём можно судить по их предложениям и вопросам; заинтересованностью в развитии детей, что выражается в личном вкладе в деятельность (изготовление атрибутов и пособий, участии в досугах и развлечениях, подготовке к турнирам и соревнованиям).

Диагностические методы.

При реализации проекта может проводиться оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики (оценки индивидуального развития детей дошкольного возраста, связанной с оценкой эффективности педагогических действий и лежащей в основе их дальнейшего планирования).

Приведённые ниже таблицы проведения педагогической диагностики разработаны с учётом ФГОС ДО и индивидуального подхода к воспитанникам. Педагогу, проводящему диагностику, при оценке умений, интересов, предпочтений, склонностей, личностных и поведенческих особенностей ребёнка необходимо использовать метод наблюдения, свободные беседы с детьми. В качестве дополнительных методов используются: анализ продуктов детской деятельности, простые тесты, специальные диагностические ситуации, приведённые в научно-методическом пособии «Мониторинг в детском саду» (А.Г.Гогоберидзе. - СПб.: Детство-Пресс, 2011). А именно:

1. методика «Сюжетный картинки» (модифицированны вариант Р.М. Калининой, стр.142);

- 2. методика «Закончи историю» (модифицированны вариант ситуаций Р.М. Калининой, стр.144);
- 3. методика анализа детских рисунков;
- 4. диагностическая ситуация «Рассказ далёкому другу» (стр.153);
- 5. методика изучения сформированности образа «Я» дошкольника (модифицированный вариант методики А.Б.Венгера, стр. 155);
- 6. беседа с использованием проективных заданий «Зазеркалье» (адаптированная методика Е.И.Изотовой, стр.161);
- 7. диагностическая ситуация «Выбери напарника для игры» (адаптированная методика Е.И.Николаевой, М.Л.Поведенок, стр.176);
- 8. экспресс-диагностика игровой деятельности проводится в диагностических ситуациях (стр.257-261);
- 9. методика оценки уровня развития творческого мышления (Е.Торранс, модификация Е.Е.Туник, стр.316);
- 10. диагностические ситуации математического развития (стр.327-330);
- 11. диагностика исследовательской активности (стр. 336 343);
- 12. проективная методика «Сахар» (Л.Н.Прохорова, стр.343).

Диагностика проводится 2 раза в год. Педагогам предлагается использовать буквенное обозначение уровней: низкий (Н), средний (С), высокий (В). В зависимости от результатов в сентябре, строить работу с ребёнком на учебный год.

Образовательная область «Познавательное развитие»

		1 мл.гр.		
Ребенок с	Успешно	Группирует в	Проявляет	По показу
интересом и	выделяет и	соответствии с	активность и	воспитателя
удовольствием	учитывает	образцом	интересуется	обследует
действует со	цвет, форму,	предметы по	животными	объекты природы,
взрослым и	величину,	цвету, форме,	ближайшего	использует
самостоятельно	фактуру и	величине и	природного	разнообразные
с предметами,	другие	другим	окружения,	обследовательские
дидактическими	признаки	свойствам при	замечает	действия
игрушками и	предметов и	выборе из	цветущие	
материалами	явлений при	четырёх	растения,	
	выполнении	разновидностей,	явления	
	ряда	использует	природы	

		практических		слова-названия					
		действий		для обозначения					
	формы, цвета		вета						
Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май

				2 мл.гр.					
Любопытен,	опытен, С удовольствием Проявляет		т эмоции	Задаёт		Знает	своё		
задаёт вопр	осы,	включает	ся в	радостног	o	вопросы	o	имя,	
находит об	ъект	деятельно	сть	удивления	и и	людях,	ИХ	фамил	ию,
по указан	ным	эксперим	ентирова	словесную)	действия	IX.	пол, во	зраст
признакам,		ния,		активност	ь в	Различае	т		
владеет		организов	ванную	процессе познания		людей п	о полу,		
несколькими	1	взрослым		свойств и качеств		возрасту	В		
действиями				предметов		реальной	Á		
обследовани	R					жизни	и на		
						иллюстр	ациях		
Сент. Маі	й	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май

	Cp.rp.									
Любопыт	ен, С Проявляет Понимает		Откликается							
задаёт		удовольс	твием	наблюдателн	ность,	слова,		на в	грасоту	
поисковы	ie	включается в		замечает	новые	обознача	ающие	природ	цы,	
вопросы,		поискову	7Ю	объекты	И	свойства	l	родног	го края	
высказыв	ает	деятельн	ость,	изменения	В	предмето	ов и			
мнение, д	делится	использу	ет	ближайшем		использу	ет их в			
впечатлен	имкин	разные		окружении		речи				
		поисковь	ie							
		действия								
Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	

Проявляет	Γ	Различае	Т	Знает	своё	имя,	Проявля	ет	По	свое
интерес	К	людей п	о полу,	фамилин	ю, в	озраст,	интерес	К	инициа	тиве
другим л	пюдям,	возрасту,	,	пол,	ЛЮ	бимые	архитект	ype	выполн	яет
их дейс	ствиям,	професси	ии, как	занятия			станицы,		рисунк	и о
профессия	профессиям		на картинках,				транспорту		станице	
		так и в ж	изни							
Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.		Май	Сент.	Май	Сент.	Май

		Ст.гр.		
Проявляет	Знает	Рассказывает о себе	Хорошо	Проявляет
разнообразные	название	и своей семье,	различает	интерес к
познавательные	своей	собственных	людей по полу,	станице, в
интересы, имеет	страны, ее	увлечениях,	возрасту,	которой живет,
дифференциров	государстве	достижениях,	профессии	знает некоторые
анные	нные	интересах.	(малышей,	сведения о
представления о	символы,	Проявляет интерес	школьников,	достопримечате
мире, отражает	проявляет	к жизни семьи,	взрослых,	льностях,
свои чувства и	интерес к	уважение к пожилых		событиях, датах.
впечатления в	мизни	воспитателям,	людей) как в	
предпочитаемой	людей в	интересуется	реальной	
деятельности	других	жизнью семьи и	жизни, так и на	
	странах.	детского сада.	иллюстрациях	
		Хорошо знает свое		
		имя, фамилию,		
		возраст, пол.		
Сент. Май	Сент. Май	Сент. Май	Сент. Май	Сент. Май

Подг.гр.							
Отличается	Организует и	Проявляет интерес к	Может	Проявляет			
широтой	осуществляет	предметам	длительно	познавательн			

кругозо	ppa,	познавате	ельно-	окружающе	его мира	целенапр	равлен	ый инте	рес к	
интерес	сно и	исследова	ательск	символам, з	внакам,	но набль	одать	своей се	своей семье,	
с увлеч	ением	ую деятел	ІЬНОСТЬ	моделям пытается		за объектами,		социальным		
делится	елится в соответствии с		устанавлива	ать	выделят	ь их	явлениям, к			
впечатл	тения	собствени	НЫМИ	различные		проявлен	ния,	жизни л	юдей	
МИ		замыслам	Ш	взаимосвязі	и; владеет	изменен	ия во	в родної	й	
				системой эт	галонов	времени		стране.	Вадает	
				осуществля	ет			вопросы	0	
				сенсорный	анализ,			прошлог	м и	
				выделяя в с	ходных			настояш	ем	
				предметах с	отличие, в			жизни с	граны	
				разных – сх	одство					
Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	
Рассказ	вывает	Проявляе	Т	Знает название своей		Имеет не	екоторы	ie		
о себе,		интерес к		станицы, кр	рая и	представления о жизни людей в			одей в	
некотор	рых	социальн	ЫМ	страны, ее		прошлом и настоящем, об			5	
чертах		явлениям	, к	государстве	енные	истории	города,	страны		
характе	epa,	жизни лю	дей в	символы, и	RM					
интерес	cax,	разных ст	гранах и	действующ	его					
увлечен	ниях,	многообр	азию	президента						
личных	ζ.	народов м	иира	некоторые						
предпо	чтени			достоприме	чательно					
ях и пл	анах			сти края и с	траны.					
на буду	/дущее									
Сент.	Май	Сент.	Май	Сент. Май		Сент.		Май		

Разработанные продукты:

Работа над проектом разбита на несколько этапов: итогом первого стало информирование и работа с коллективом и родителями воспитанников, план-схема проекта; итогом второго этапа стала разработка общей концепции и составление проектов педагогами.

Сейчас мы реализуем третий этап: идёт реализация проекта путём внедрения проектной деятельности различной направленности и сроков в повседневную жизнь, образовательный и коррекционный процесс ДОУ.

На данный момент мы имеем следующие результаты:

- 1. Создана методическая разработка с описанием инновационного проекта;
- 2. Защищён статус МИП (приказ УО №355 от 21.02.2019г. «О реализации инновационной деятельности в системе образования Каневского района);
- Детский сад включён в приказ УО № 1447 от 05.09.2019г. «Об организации инновационной деятельности в системе образования Каневского района в 2019 2020 учебном году»;
- 4. Размечено шахматное поле на территории ДОУ;
- 5. Организованы шахматные уголки во всех группах;
- 6. Приобретены либо изготовлены различные шахматные атрибуты (шахматные доски, шашки, математические игры, шахматная символика, одежда для сюжетноролевых игр, печатно-плакатная продукция, иллюстрации, художественная литература, мобильное шахматное поле);
- 7. Создана страница на официальном сайте ДОУ «МИП Шахматы» с размещёнными материалами и копиями документов по реализованным продуктам;
- 8. Осуществляется распространение опыта работы педагогами по данному направлению:
 - выступление на районном семинаре для старших воспитателей Белицкой А.А. (Приказ УО №2105 от 23.12.2019г.);
 - внесение в муниципальный банк данных проекта «Малыши играют в шахматы» педагогов Клименко Н.И., Минайлова С.В. (Приказ УО №1563 от 23.09.2019г.);
- проведение мастер-класса на краевом уровне старшим воспитателем Белицкой А.А. (сертификат ИРО КК от 05.06.2019г.);
- выступление на VIII муниципальных Педагогических чтениях 5 педагогов (Приказ УО №234 от 13.02.2020г.);
- внесение в муниципальный банк данных следующих работ: мастер-классы для педагогов «Увлекательные шахматы», «Математика на шахматной доске», учебнометодическое пособие «Звуковая рокировка».
- 9. На данный момент реализованы проекты: «Малыши играют в шахматы» средняя группа, «Состязание в умении» (подготовительная группа), «Использование элементов шахматной игры в логопедической работе с детьми с ОНР» (учитель-логопед), «Шахматное королевство» (комбинированная группа детей 5-7 лет), «Дети и шахматы»

(муз.рук Кетеджян Н.Н., воспитатель Костина Л.А.), «Шахматная Королева» (воспитатели Клименко Н.И., Минайлова С.В.), «В театре шахмат» (воспитатели Костина Л.А., Суворина А.Б.), «В гостях у шахмат» (воспитатели Устич Н.А., Нертик О.В.), «Королева логики» (воспитатели Найденко А.А., Нертик О.В.).

- 10. Публикация статьи «Модель формирования познавательных действий детей дошкольного возраста через шахматы» в электронном сборнике ИРО КК «Методическое пособие «Играем в шахматы и шашки в детском саду» (Белицкая А.А., Королькова Н.П.).
- 11. Выступление на РМО учителя-логопеда с темой «Автоматизация звуков с использованием авторского методического пособия «Шахматные классики» (26.08.2020г.)

Авторское методическое пособие « Шахматные классики»

Методическое пособие: «Шахматные классики» составлено для работы с детьми с общим недоразвитием речи по автоматизации звука [л] в слогах, словах и в предложениях, и содержит в себе использование макета шахматной доски и шахматных фигур. Данное пособие могут использовать не только логопеды, но и воспитатели, и родители для закрепления речевого материала.

Цель пособия: автоматизация звука [л] в слогах, словах, в предложениях.

Задачи пособия:

- 1. Формирование звукопроизношения;
- 2. Формирование фонетического восприятия;
- 3. Развитие ручной моторики.
- 4. Развитие умения ориентироваться на плоскости и в двухмерном пространстве.
- 5. Развитие психических процессов.

Оборудование: макет шахматной доски, шахматные фигуры (картинки с шахматными фигурами), предметные и сюжетные картинки со звуком [л]. Картинка паучка Локи (игрушка паучка), карточки с заданиями. Фишки (красная- молодец, синяя-повтори задание).

Предварительная работа: знакомство с шахматными фигурами во время игры в «Шахматы» в группе и на занятиях. Составление сказки о паучке Локи.

Сказка о паучке Локи:

Жил в саду на яблоневой веточке паучок Локи. Зимой он спал в своем теплом домике, а летом путешествовал с помощью своей паутинки. И вот в один из летних дней он решил отправиться в путь. Раннем утром паучок Локи сделал себе из листочка и своей паутинки летающий зонтик. Теплый ветерок подхватил зонтик с паучком и понес все дальше и дальше

от летнего сада. Долго летел зонтик и опустился на веранду, где проводили свое время много детей. Наблюдая за детьми, паучок Локи увидел интересную игру, по цветному полю ходили белые и черные фигуры. Они были разные не только по цвету, но и по виду. Паучка Локи очень заинтересовала эта игра, и он все лето и осень провел на веранде у ребят, наблюдая за их игрой. Зимой паучок Лори решил остаться с ребятами, которые взяли паучка в группу. Локи было так интересно наблюдать, как играют дети, что он попросил ребят научить его играть в шахматы. Ребята познакомили Лори с шахматными фигурами.

В игре задействовано 32 фигуры (белые и черные). Количество их одинаково, у каждого игрока по 16 фигур: 1 — король, 1 — ферзь, 2 — ладьи, 2 — слона, 2 — коня и 8- пешек. Каждая фигура имеет свое предназначение и от этого зависит ее передвижение по шахматной доске. Король — самая ценная фигура. Ходит на одно поле по вертикали, горизонтали или лиагонали.

Ферьзь — сильная фигура. Ходит на любое число полей по вертикали, горизонтали или диагонали — соединяя в себе ходы ладьи и слона.

Ладья – ходит на любое число полей по вертикали или горизонтали.

Слон – ходит на любое число полей по диагонали.

Конь – ходит на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит.

Пешка – ходит на одно поле по вертикали вперед.

Паучок Локи так увлекся игрой, что стал сам придумывать разнообразные игры с использованием макета шахматной доски и шахматных фигур. Ребятам нравилось играть с паучком Локи, и они решили его до весны оставить у себя в группе. Каждый день паучок Локи с ребятами участвовал в занимательных занятиях. Помогал выстраивать стратегию, искать верные решения и добиваться результатов, познавать окружающий мир. Делился своими знаниями о явлениях, происходящих в природе. Но перед тем как начинать играть в игры дети вспоминали правильную артикуляцию звука [л].

Дидактические игры с использованием макета шахматной доски и шахматных фигур

<u>Правила игр</u>: на мольберте весит макет шахматной доски и картинки с шахматными фигурами. Дети могут играть по очереди или подгруппами. Все задания в игре проговариваются, а педагог следит не только за выполнением заданий, но и за правильным проговариванием звука. В играх все задания на закрепление звука [л]. Для закрепления данного материала можно поменять цвет фигуры и еще раз поиграть. Ребенок, выполнивший правильно задание получает от паучка Локи — фишку. Макет шахматной доски можно положить на стол и играть с настоящими шахматными фигурами.

Игра « Найди необходимый звук» - закрепление звука [л].

Логопед предлагает вспомнить песенку «Парохода – ллллллл». Посмотреть на шахматные фигуры и выбрать себе «героя», с которым он будет играть и в котором есть звук [л] в начале слова. Ребенок из всего количества фигур выбирает – ладью.

Задание:

На столе лежит макет шахматной доски, и стоят шахматные фигуры. Логопед предлагает ребенку выбрать себе шахматную фигуру, с которой он будет выполнять очередное задание. Ребенок выбирает ладью. Разбираем как она ходит по доске, и ребенок выполняет задание (четко и правильно проговаривает звук[л]. Логопед двигает по полю шахматной доски картинку паучка — финиш, до которого должен добраться ребенок. Дойдя ладьёй до паучка, ребенок, проговаривая звук [л], написанный на полях (если ребёнок не умеет читать, повторяет вслед за взрослым). Для закрепления данного материала берем черную ладью и повторяем задание.

Игра: «Веселые слоги» - закрепление звука [л] в слогах.

Задание:

На макете шахматной доски стоит ладья и разложены слоги со звуком [л]. Логопед предлагает ребенку дойти до паучка, проговаривая все слоги (ла-ло-лу-лы), которые встречаются у нас на пути (если ребенок не умеет читать, повторяет вслед за взрослым). Задание считается выполненным, когда ребенок четко и правильно проговорит все слоги. Для закрепления данного материала можно поменять цвет фигуры и еще раз поиграть. Ребенок, выполнивший правильно задание получает от паучка Локи – фишку.

Игра: «Договори слово» - закрепление звука [л] в слогах.

Задание:

На макете шахматной доски стоит ладья и разложены слоги со звуком [л]. Логопед предлагает ребенку дойти до

паучка, проговаривая слоги, но задание усложняется надо еще договорить слово.

Ребёнок проговаривает слоги: ла – ла – ла - (говорит логопед) - жужжит и мед несет пче....ла: ло – ло – ло – зимой от снега всё бе...ло; лу – лу- лу – все танцуют на ба...лу; лы – лы – на кухне вымою по...лы. Тот ребенок, который задание выполнил правильно, получает от паучка Локи – фишку и переходит в следующий этап.

Игра: «Придумай веселое слово» - закрепление звука [л] в словах.

Задание:

На макете шахматной доски стоит ладья и разложены слоги со звуком [л]. В этот раз ребенок проговаривает слог и придумывает слово с данным слогом. Например, ла – лама, ла – лапа, ло- лоб, ло- лодка, лу – лук, лы – лыжи. Сбоку выложены картинки для помощи ребёнку. Если ребенок сам придумал слово, получает от паучка – фишку.

Игра: «**Цепочка слов**» - закрепление звука [л] в словах.

Задание:

На макете шахматной доски лежит на столе и на нем расположены картинки со звуком [л]. Необходимо дойти ладьёй до паучка не пропустив не одну цыпочку слов. Повторять задание можно лишь только после того, как повторишь ряд слов. Например: лапа — лама — лом, лупа — лук — лом, лыжи — лыко — лодка, лавка — лысый — локти.

Игра: «Отгадай загадку» - закрепление звука [л] в словах.

Задание:

- 1. На макете шахматной доски разложены картинки с данным звуком. Ребенок, может сделать очередной ход, лишь отгадав загадку. В ответе, которого скрывается слово с необходимым звуком. Например: Сама не ем, а всех кормлю (ложка). Сидит дед, в сто шуб одет. Кто его раздевает. Тот слезы проливает (лук).
- 2. Ребенок должен показать и назвать картинку, которую загадал взрослый. Выполняя задание ребенок четко повторяет мини стихотворение выделяя звук[л] (ла, ла, ла Мила в лодочке... плыла; ло, ло, ло светит солнышко. тепло; лу, лу, лу рада Милочка. теплу). Игра продолжается лишь после правильного ответ.

Игра: «Повтори и не ошибись» - закрепление звука [л] в предложениях

Задания:

- 1. Ребенку предлагается выбрать себе шахматную фигуру и пройти с ней до паучка, который постоянно меняет свое место. По дороге к паучку ребенок из предложенных картинок составляет предложение. Дойдя до паучка ребенок повторяет свое предложение. Можно предложить ребенку поставить столько шахматных фигур, сколько слов в предложении.
- 2. Ребенку предлагается выбрать себе шахматную фигуру и пройти с ней до паучка, который постоянно меняет свое место. По дороге к паучку ребенок вспоминает мини стихи и чистоговорки со звуком [л]. Например: Спал я, спал. Спать устал. Взял да встал, постоял постоял и снова устал. И опять поспал. Болонка пила у колонки. Колонка поила болонку. Болонка пила и пила, водичка текла и текла.

Игра: «Лабиринт» - закрепление звука [л] в предложениях.

Задание:

На столе лежит макет шахматной доски, в квадратах по всей доске разложены картинки — задания, ребенок ведет фигуру четко по заданию, зашифрованному на карточке. Например: клетка вверх, две влево, четыре вверх, две вправо и проговаривает предложения с данным звуком.

Игра: «**Кто быстрее**» - дифференциация звуков [л]- [р] в словах.

Задание:

Дифференциация звуков [л]- [р] в словах. На макете шахматной доски появляются препятствия в виде картинок с данными звуками. Необходимо дойти ладьёй до паучка не пропустив не одну картинку. Делать ход можно только после того, как повторишь название картинки. Например: брал, лавры, горло, кролик, зеркало и т.д.

Данное методическое пособие: «Шахматные классики» - универсальное. Схема игр остаётся в нем не измена, меняется только звук и речевой материал.

Авторское методическое пособие «Шахматный квест»

Методическое пособие: «Шахматный квест» составлено для работы с детьми старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи по усвоению ими предлогов и содержит в себе использование шахматной доски и шахматных фигур. Данное пособие могут использовать не только логопеды, но и воспитатели, и родители для закрепления речевого материала.

Цель пособия: закрепление правильного употребления пространственных предлогов в речи. **Задачи пособия**:

- 6. Формирование у детей четких лексических значений пространственных предлогов.
- 7. Дифференциация предлогов в устной речи детей.
- 8. Осознание словесного состава предложения.
- 9. Развитие ручной моторики.
- 10. Развитие умения ориентироваться на плоскости и в двухмерном пространстве.
- 11. Развитие психических процессов
- 12. Развитие стремления у детей в преодолении трудностей.

Оборудование: шахматные доски (столы), шахматные фигуры, предметные и сюжетные картинки с предлогами, карточки с заданиями. Фишки (красная- молодец, синяя-повтори задание).

Предварительная работа: знакомство с шахматными фигурами во время игры в «Шахматы» в группе и на занятиях. Выполнение заданий на закрепление пространственных предлогов.

Дидактические игры с использованием шахматной доски (стола) и шахматных фигур Правила игр: в игры могут играть дети по очереди или подгруппами. Основа игр - это квест. Перед ребенком ставиться задача, которую он должен решить. А именно выбрать те методы, с помощью которых он выполнит задание. В данных играх - это умение выбрать подходящую шахматную фигуру, выстроить себе путь с учетом ее движения по доске и проговорить речевой материал. Все задания в играх имеют речевое сопровождение, и логопед следит не только за выполнением задания, но и за правильным проговариванием предлогов. Для закрепления данного материала можно поменять цвет фигуры и еще раз поиграть. Ребенок, выполнивший правильно задание получает – красную фишку. В играх можно использовать все шахматные фигуры. Необходимые картинки раскладываются с учетом движения фигур по доске.

Игра: «Путь»

Вариант 1

<u>Правило игры</u>: На доске разложены картинки с предлогами. Ребенок должен самостоятельно выбрать себе шахматную фигуру, с помощью которой он сможет пройти заданный путь, проговаривая при движении речевой материал. Задание считается выполненным, если ребенок правильно выбрал необходимую фигуру и четко проговорил речевой материал.

Вариант 2

<u>Правило игры</u>: Ребенок выбирает себе шахматную фигуру, с которой он будет взаимодействовать. Раскладывает на доске картинки с предлогами с учетом движения данной фигуры по доске. Затем проходит заданный им путь, проговаривая речевой материал. (Приложение № 1)

Игра: «Отгадай загадку»

<u>Правило игры</u>: Ребенок выбирает себе шахматную фигуру, с которой он будет сегодня выполнять задание. Игра начинается с того, что педагог загадывает ребенку загадки. Ребенок, отгадав загадку, находит необходимую картинку и перемещает ее на доску. Отгадав все загадки и разложив картинки на доске, ребенок проходит данный путь своей шахматной

фигурой. Задание считается выполненным, если ребенок правильно выстроил себе путь (в

соответствии выбранной фигуры) и четко проговорил предложения с предлогами.

<u>Например</u>: На дороге кто сидит? (картинка - кот на дороге сидит). Над дорогой, что висит? В

доме нашем кто то спит? Перед корзиной кто сидит? Возле стола, что лежит? За стулом, что

лежит? и т.д.

Игра: «Кто быстрее»

Вариант 1

Правило игры:

В игре участвуют 2 ребенка (черные, белые фигуры). На доске разложены картинки с

предлогами. Дети выбирают себе шахматные фигуры, с которой они будут проходить

заданный путь. Двигаясь по доске, дети четко проговаривают картинки с предлогами.

Побеждает тот ребенок, который всех быстрее прошел свой путь и правильно проговорил

речевой материал.

Вариант 2

Правило игры: Ребята самостоятельно выбирают себе шахматную фигуру и с учетом ее

движения по доске раскладывают картинки с предлогами. Дети по очереди двигаются со

своей стороны по выстроенной дороге, четко проговаривая картинки. Побеждает тот ребенок,

который верно построил себе путь и правильно проговорил речевой материал.

Игра: «Составь сказку»

Вариант 1

Привила игры: Перед ребенком шахматная доска. Педагог, рассказывает свою сказку и по

ходу раскладывает картинки на доске. Ребенок, повторяет, сказку при этом проходя все

повествование шахматной фигурой, которую он выбрал для выполнения задания.

Вариант 2

Правила игры: Ребенок выбирает себе шахматную фигуру, с которой он будет выполнять

задание и картинки для составления сказки. По ходу составления сказки ребенок

раскладывает картинке на доске с учетом движения своей фигуры. Разложив картинки,

ребенок рассказывает, свою сказку при этом делая очередной ход по доске. (Приложение №

2).

Игра: «Посмотри и повтори»

Вариант 1

<u>Правила игры</u>: Педагог предлагает ребенку шаблон выполняемого задания. Ознакомившись с шаблоном, ребенок выбирает себе необходимую шахматную фигуру, раскладывает картинки на доске. По мере прохождения своего пути четко проговаривает речевой материал.

Шаблоны могут составить дети друг другу.

Игра: «Составь предложение»

Вариант 1

<u>Правила игры</u>: На доске разложены предметные картинки и картинки - схемы. Ребенок выбирает себе шахматную фигуру, с помощью которой он будет выполнять задание. По мере движения по шахматной доске ребенок составляет предложение с предлогом.

Например: Кот сидит на дереве. (Приложение № 3).

Игра: «Чего не хватает»

Вариант 1

<u>Правила игры</u>: На доске разложены картинки с предлогами. Ребенку необходимо найти подходящие картинки-схемы и разложить их на доске. Выбрать себе шахматную фигуру и пройти заданный путь, проговаривая речевой материал.

Вариант 2

<u>Правила игры:</u> На доске разложены картинки-схемы. Ребенку необходимо найти подходящие картинки с предлогами, разложить их на доске. Выбрать себе шахматную фигуру, с которой он сможет пройти заданный путь. Проходя заданный путь проговорить речевой материал. (Приложение № 4).

Данное методическое пособие: «Шахматный квест» - универсальное. Схема игр остаётся в нем не измена, меняется только речевой материал (можно взять временные предлоги, причинные и т.д.).

Авторский проект «Шахматное королевство»

Проект «Шахматное королевство» предполагается реализовать с детьми 2 смешанной дошкольной группы (комбинированной) с 1 февраля по 31 марта 2020 года. Проект направлен на обогащение знаний об игре в шахматы и развитие логического мышления у воспитанников старшего дошкольного возраста. В данном проекте представлены формы и способы работы с детьми.

Актуальность данного проекта в том, что он способствует математическому и сенсорному, а также общему интеллектуальному развитию детей дошкольного возраста: освоение детьми умений выявлять свойства, отношения, устанавливать соответствие

путем соотнесения, группировать по форме и станет в дальнейшем основой успешного освоения математических навыков, будет способствовать становлению познавательной инициативы ребёнка, его любознательности, активности.

Данный проект поддерживает и помогает реализовать Концепцию развития математического образования в Краснодарском крае (приказ МОН Краснодарского края от 31.12.2014 №5747).

Необходимость данного проекта создаётся ещё и тем, что в настоящее время детский сад является муниципальной инновационной площадкой «Модель формирования познавательных действий детей дошкольного возраста через шахматы».

Одной из основных **проблем** в усвоении детьми основ математики является незначительный сенсорный опыт, который развивается и обогащается путём реализации проекта «Шахматное королевство».

Контингент: дети 2 смешанной комбинированной дошкольной группы (5-7 лет)

Длительность проекта: 2 месяца, среднесрочный.

Продукты: атрибуты, созданные вместе с детьми для проведения развлечения и последующих игр, фотоальбом, наглядные пособия для математического центра и центра ИЗО (шаблоны, раскраски, логические игры), картотека дидактических игр с использованием шахмат, конспект развлечения.

Цель: Способствовать созданию педагогических условий для развития любознательности и логического мышления, познавательной активности у детей старшего возраста на основе шахматных пособий.

Задачи:

- 1. Активизировать интерес детей к развивающим познавательным играм.
- 2. Учить действовать в точном соответствии с игровой задачей и правилами.
- 3. Развивать интеллектуальную активность.
- 4. Продолжать учить принимать и самостоятельно ставить познавательную задачу, решить ее доступными способами.
- 5. Развивать математические представления детей на элементарном уровне через приемы сравнения, обобщения, классификации, систематизации и смыслового соотнесения через игры в шашки и шахматы.

Содержание проекта.

1. МОТИВАЦИОННЫЙ ЭТАП

Проблемная ситуация. Чтение сказки «Шахматное сражение», наблюдение за игрой старших дошкольников.

Вопросы для активизации деятельности. Вопросами активизировать детей к обсуждению: «Хотят ли они ближе познакомиться с героями шахматного королевства?». Предложить рассудить: «Какая фигура самая важная?», «Можно ли догадаться, какие правила у игры?», и т.д.

Обсуждение вариантов будущего фотоальбома, игр для математического центра, раскрасок и шаблонов для центра ИЗО.

2. ПРОБЛЕМНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ЭТАП.

Организованная	Образовательная	Самостоятельная	Взаимодействие с
образовательная	деятельность в	деятельность детей	родителями
деятельность,	режимных моментах	с использованием	
осуществляемая в ходе		ресурсов среды	
проведения			
логоритмических и			
логопедических занятий			
Просмотр мультфильма	Чтение сказки	Рисование по	Информирование
«Фиксики. Шахматы»	«Шахматное	смыслу	о проектной
«Мудрые сказки тетушки	сражение»	прочитанной	деятельности с
Совы. Шахматы»,	(Приложение)	сказки	помощью стендов
«Приключения Стремянки	Совместная		
и Макаронины. Шахматы»	деятельность с	Игры в центре ИЗО	
	педагогом по		
	изготовлению		
	шаблонов для центра		
	ИЗО		
	<i>Игра</i> «Чудесный		
	мешочек».		

Совы. Шахматы» «Кла Совл деян	с блоками Дьенеша ады» местная с с гогом по	игры (лото, домино, шашки, шахматы) Игры с блоками	«Игры с блоками Дьенеша дома» (Приложение)
Совл деяп	местная пельность с	шахматы)	
деяп	пельность с	Ź	(Приложение)
		<i>Игры</i> с блоками	1
педа	гогом по	-	Оснащение РППС
		Дьенеша.	группы
изго	товлению		
раск	расок для центра		
ИЗО	1		
Просмотр мультфильма Совл	местная	Логические <i>игры</i> в	Рисование или
«Приключения Стремянки <i>деян</i>	<i>пельность</i> с	центре математики	коллажирование
и Макаронины. Шахматы» педа	по по по		по теме:
изго	товлению игр для		«Шахматы и я»
цент	ра математики		
Игры: «Найди похожую <i>Сов</i>	местная	Украшение и	
фигуру», «Что деян	<i>пельность</i> с	доделывание	
изменилось», «По росту» педа	гогом по	атрибутов	
изго	товлению		
атри	бутов для		
пров	ведения		
разв	лечения и		
посл	едующих с/р игр:		
шах	матные домики,		
шах	матный кубик		
Наблюдение за игрой Совл	местная	Оформление	Оформление
старших дошкольников	<i>пельность</i> с	альбома	выставки
педа	гогами по		Приглашение на
изго	товлению		просмотр
фото	ральбома для		развлечения
роди	ителей о		
реал	изации и ходе		
прое	ектной		
деят	ельности		

3. ТВОРЧЕСКИЙ ЭТАП.

Проведение развлечения «В стране шахматных чудес» (*Приложение*). Проводится музыкальным руководителем и учителем-логопедом с приглашением родителей.

Ожидаемые результаты. Освоение детьми шахматно-математических представлений через игровую, совместную и самостоятельную деятельность.

Полученные результаты. Все дети, принявшие участие в проекте, успешно освоили основные шахматные понятия, научились различать ходы фигур. Навыки логического мышления, способность достигать поставленной цели, следовать алгоритму действий стали более развитыми.

Конспект развлечения в старшей группе: «В стране шахматных чудес»

Цель:

- вызвать у детей интерес к игре в шахматы, вовлечь в чудесный мир сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и шахматных фигур;

Задачи:

- учить детей ориентироваться на плоскости, познакомить с названиями шахматных фигур;
 - развивать у дошкольников мышление, память, наблюдательность, внимание.
 - воспитывать чувство сотрудничества, коллективизма

Предварительная работа.

Чтение сказки «В стране шахматных чудес»; наблюдение за игрой старших дошкольников; просмотр мультфильмов «Фиксики. Шахматы», «Мудрые сказки тетушки Совы. Шахматы», «Приключения Стремянки и Макаронины. Шахматы», рассматривание шахматной доски и шахматных фигур; игры: «Найди похожую фигуру», «Что изменилось», «По росту».

Оборудование и материалы.

Шахматная доска и шахматные фигуры; магнитная шахматная доска и фигуры; кубикмякиш (20 х 20) с изображением шахматных фигур для игры: «Шахматный кубик»; 12 домиков из картона с изображение шахматных фигур для игры: «Шахматные домики»; костюм «Волшебника»; волшебная палочка; «Ковёр-самолет» - шахматная доска, изготовленная из ткани (200 х 200 мм).

Ход:

Волшебник стоит на шахматном ковре - самолёте. Звучит музыка, заходят дети.

Волшебник: «Здравствуйте ребята!»

ДЕТИ: «Здравствуйте!»

Волшебник: «Вы узнали меня?».

Дети: Да. (Нет)

Волшебник: Я - добрый Волшебник (кланяется), из очень удивительной страны! Ребята, а как вы думаете из какой?

Дети: Увлекательной, волшебной, загадочной, далёкой, шахматной.

Волшебник: «Какие вы молодцы. Хотите со мной отправиться в необыкновенное путешествие в моё шахматное королевство».

Дети: Да...!

Волшебник: «А вот и мой необычный ковёр-самолёт, он тоже волшебный, садитесь на него скорее, (звучит музыка) держитесь крепко, начинается отчет 1-2-3-4-5 пуск, Полетели. Ой, ребята, как интересно вокруг. Что вы видите справа?»

Дети: Шахматы

Волшебник: «А теперь посмотрите налево, что вы видите?».

Дети: Шары с фигурами.

Волшебник: «А теперь держитесь крепко, наш ковёр-самолёт приземляется. Добро пожаловать в моё царство – государство».

(Приземляются, выходят, садятся на стульчики).

Волшебник: «Проходите на мою шахматную поляну, рассаживайтесь».

Волшебник: «А сейчас послушайте интересную историю про игру в шахматы».

(Под музыку Волшебник рассказывает историю – легенду про шахматного «Мудреца»).

Волшебник: « Когда – то давным-давно, на месте старинного шахматного королевства жил король. И было у него два сына. Одного звали Белый Королевич, другого Черный Королевич. Так их прозвали потому, что один любил одеваться в белый кафтан, а другой – в черный.

Вскоре старый король умер.

После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но не поделили, разругались и пошли друг на друга войной.

Сражались долго и упорно: никто не хотел уступать. Тогда - то и появился старый престарый Мудрец и сказал: «Я знаю одно надежное средство, которое может двух братьев померить. Достал Мудрец из котомки доску, поделенную на одинаковые белые и черные клеточки – квадратики и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями –

слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Белый Королевич, молвил Мудрец, указывая на белые фигуры.
 - А где же армия брата? спросил Белый Королевич.

И мудрец достал из котомки другие фигурки, только черного цвета, расставил их на противоположной стороне. По углам поставил крепостные башенки, рядом с ними коней, по соседству с конями – слонов – по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре – короля и его главного помощника ферзя. Во втором ряду поставил в ряд пешки.

- Вот твоя шахматная армия, Чёрный королевич, молвил Мудрец, указывая на чёрные фигуры.

Братья раскрыли рты от изумления и стали расспрашивать Мудреца про диковинную армию, про игру.

- Эта игра называется «шахматы». Она так интересна и увлекательна, что, начав играть, вы забудете про ваши раздоры.

И стал Мудрец обучать Королевичей этой мудрой игре. И с тех пор королевичи жили дружно и сражения устраивали только на шахматной доске».

Волшебник: «Вот и подошла к концу наша история про шахматную игру. Ребята, понравилась вам эта сказка? Кто вам понравился в этой сказке больше всех, и почему?»

Дети: «Мудрец, он придумал шахматы, помирил Королевичей, не стало войны, не попросил за это награду».

Волшебник: Вы внимательно слушали историю про шахматы, и, наверное здорово устали. Я предлагаю сделать небольшую разминку, чтобы восстановить наши с вами силы для дальнейшего путешествия. Встаём и слушаем меня внимательно, повторяем за мной.

Физкультурная минутка:

- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:

Ну- ка, пешки, поиграем.

Головой мы повращаем

Вправо – влево, а потом (вращение головой)

3-4, приседаем,

Наши ножки разомнём. (приседания)

1,2,3 – на месте шаг.

Встали пешки дружно в ряд.

Мы размялись от души.

Волшебник: « Какие же замечательные пешки у нас получились. Ребята, а вы хотите познакомиться с обитателями шахматного королевства и научиться играть эту удивительную и увлекательную игру?»

Дети: Да...

Волшебник: Только сразу скажу, что эта игра для упорных, настойчивых, и тех, кто умеет внимательно слушать. А вы сможете?

Дети: Да, сможем...

Волшебник:

«На квадратиках доски

Короли свели полки

Нет для боя у полков

Ни патронов, ни штыков».

Волшебник: «Все шахматные игры устраиваются на доске, но не простой, а шахматной (рассматривают шахматную доску). Ребята, а какие бывают шахматные доски, как вы думаете?»

Дети: «Деревянные, большие, маленькие, магнитные».

Волшебник: «А на, что похожа шахматная доска?»

Дети: «На торт, на шашечки у такси».

Волшебник: «А, что вы видите на доске?»

Дети: «Она поделена на одинаковые квадратики, они чередуются по цвету: белые – черные».

Воспитатель: «Белые и черные необычные квадраты – это поля. И сейчас мы устроим парад шахматных фигур. Ой, ребята, каждая фигура в шахматном королевстве имеет свое место на поле и может гулять только по своей дороге».

Волшебник: (показывает каждую фигуру, ставит Короля на своё место, а остальные фигуры расставляют дети сами или с помощью Волшебника (воспитателя)).

- Знакомьтесь – это Король!

Напротив друг друга поставим их

Король всех главней, всех важней, смелей.

Нет в шахматном войске важнее

вожлей!

- Знакомьтесь – это Ладья!

Эта башня боевая

- Знакомьтесь – это Ферзь!

Неуклюжа, но сильна.

Чёрный Ферзь – свой любит цвет.

Шаг тяжелый у Ладьи,

Для белого – нет цвета белого милей.

В бой её скорей веди!

Другого правила здесь нет:

- Знакомьтесь – это Конь! Чёрной тропкой Слон такой.

Прыгнет Конь, Подковы звяк! До конца игры Слоны Необычен каждый шаг: Цвету одному верны.

Буква «Г» и так и сяк.

Получается зигзаг. - Знакомьтесь – это пешка!

Мы - шахматные Пешки,

- Знакомьтесь - это Слон! В бою не любим спешки.

Если Слон на белом поле Шагаем лишь вперёд,

Встал вначале (не забудь!) Назад не знаем ход.

Он другой не хочет доли- За нами «офицеры»,

Знает только белый путь. За нами Короли,

А когда на поле чёрном Ладьи и «королевы»,

Слон стоит, вступая в бой, И конные полки.

Ходит, правилам покорный,

Волшебник: «Какие вы молодцы, быстро и правильно справились с заданием. Вы узнали название шахматных фигур и их расположение на шахматной доске».

Волшебник: «Ребята, посмотрите какие в моём царстве есть необычные домики, хотите с ними поиграть?»

Дети: «Да, хотим».

Волшебник: « 1-2-3- быстро домик свой займи».

Происходит игра «Шахматные домики».

Домики лежат на столе или на полу.

Предложить детям расставлять фигуры в домики.

Если домик найден неверно. Просто скажите «Это домик для пешек, а у тебя в руке ладья. Где же домик для ладьи?»

Волшебник: « Молодцы, ребята, вы отлично справились. Мы с вами поиграли, находили свой домик для каждой фигуры. А сейчас закройте глазки, «Кубик – Кубик покатись и ребятам покажись» (глаза открывают, на полу лежит кубик). Ребята, а что это?

Дети: «Кубик с шахматными фигурами».

Волшебник: «Правильно, молодцы. Это кубик не простой, он предназначен для игры с вами. Поиграем?»

Дети: Да, поиграем.

Волшебник: Тогда слушаем правила игры: «Шахматный кубик».

Кидаем кубик, выпадет одна фигура. Ее нужно найти и (по мере возможности ребенка) поставить на деревянную шахматную доску правильно».

Волшебник: Молодцы. Я, думаю из вас мудрые шахматисты получатся.

Если зря не зазнаваться.

Каждый день тренироваться:

Бегать, прыгать, в шахматы играть –

Сильным шахматистом можно стать! »

Волшебник: Вам понравилось в моём сказочном царстве?

Дети: Да, понравилось!

Волшебник: Впереди нас ждут встречи с обитателями моего сказочного царства. А сейчас нас ждёт путешествие домой. Приглашаю вас на наш ковёр-самолёт, занимайте свои места, мы возвращаемся домой. 5-4-3-2-1- Полетели!

Волшебник: Вот и закончилось наше с вами путешествие. Мне было с вами весело и очень интересно, но я должен спешить меня ждут другие дети чтобы отправиться в моё сказочное царство, но я к вам обязательно вернусь. И в знак нашей дальнейшей дружбы и память о нашем путешествии Я хочу вам подарить эти небольшие сувениры (раздаёт подарки). До свидания, до новых встреч (авторская разработка + опыт работы педагогов г.Белгорода).

Ожидаемые результаты внедрения массового педагогического проекта «Модель формирования познавательных действий детей дошкольного возраста через шахматы»:

- создается развивающая предметно-пространственная среда, включающая в себя: разметку шахматного поля на территории ДОУ; организацию шахматных уголков в группах; приобретение или изготовление различных шахматных атрибутов (шахматные доски, шашки, математические игры, шахматная символика, одежда для сюжетно-ролевых игр, печатно-плакатная продукция, иллюстрации, художественная литература и т.д.);
- методическая разработка по внедрению шахмат в образовательный и коррекционный процесс;
- в процессе работы в данном направлении у детей формируются представления о шахматах как виде спорта, они понимают смысл игры, проявляется устойчивый интерес. Адекватно понимают содержание шахматно-шашечных игр, могут объяснить правила и некоторые принципы игры. Объясняют историю развития и

появления шахмат. Дети отличаются высокой степенью познавательной активности;

- дети умеют играть в шахматы на уровне, соответствующем их возрастным особенностям;
- у дошкольников сформированы компоненты познавательных действий: мотивационный, волевой, когнитивный, предметно-практический.

Этапы работы над проектом:

I этап. Ориентировочный. Организация проектирования.

Содержание работы.

- 1. Анализ территории ДОУ с целью выбора места для размещения шаматного поля.
- 2. Сбор материалов, изучение литературы, нацеливание педагогического коллектива на поиск и определение проектов.
- 3.Ознакомление с проектной идеей коллектива ДОУ.
- 4. Информирование родителей о проекте на общих и групповых собраниях.

Отчетные материалы І этапа:

Составление плана-схемы территории с распланированным полем, шахматных уголков групп.

II этап. Моделирующий. Разработка проекта.

Содержание работы.

- 1. Создание творческой группы педагогов и планирование ее работы.
- 2. Разработка концепции проекта.
- 3. Составление педагогических проектов.

Отчетные материалы II этапа:

Проект "Модель формирования познавательных действий детей дошкольного возраста через шахматы ".

III этап. Деятельностный. Реализация проекта.

Содержание работы.

- 1. Проектирование пространства на территории ДОУ.
- 2. Обеспечение материальной части проекта (привлечение педагогов, родителей и детей к изготовлению атрибутов, привлечение взрослых к размещению шахматных уголков (зон), разработка проектов различного срока и содержания.
- 3. Формирование у родителей воспитанников личностной заинтересованности в реализации проекта.
- 4. Внедрение проектов в повседневную жизнь, образовательный и коррекционный процесс ДОУ.

<u>Отчетные материалы III этапа:</u>

- 1. Создание развивающей предметно-пространственной среды в ДОО.
- 2. Методическая разработка на тему «Модель формирования познавательных действий детей дошкольного возраста через шахматы», содержащая теоретический и практический материал по внедрению проекта в работу с детьми.
- 3. Педагогические проекты, различные по срокам реализации и целям.

IV этап. Оценочный. Оценка результатов и последствий реализации проекта.

Содержание работы:

- 1. Проведение блиц-опроса родителей воспитанников о полезности и необходимости проведённой работы.
- 2. Анкетирование педагогов о результативности работы по проекту.
- 3. Проведение бесед, викторин, турниров и опроса воспитанников по полученным знаниям в ходе реализации проекта.
- 3. Осмысление и описание результатов проекта.

Отчетные материалы IV этапа.

Информация о результатах работы по проекту.

Осуществление и управление проектом:

Для осуществления проекта необходимы общие усилия педагогического коллектива и работников детского сада, а также родителей воспитанников.

Управление проектом осуществляется творческой группой в составе: Заведующий детским садом — Кочергина Евгения Петровна (высшее дошкольное педагогическое образование) — общее руководство проектом;

Старший воспитатель – Белицкая Анна Алексеевна (высшее дошкольное педагогическое образование квалификация «методист – организатор дошкольного образования», высшая квалификационная категория);

Учитель-логопед — Королькова Наталья Петровна (высшее педагогическое образование, квалификация «учитель-логопед», высшая квалификационная категория).

МБДОУ детский сад № 4 муниципального образования Каневской район расположен по адресу: ст. Каневская ул. Нестеренко, 52-А и занимает типовое здание. Функционирует с 1971 года, проектная мощность 80 детей. Фактически посещают детский сад 100 человек. Образовательное учреждение рассчитано на 4 группы детей. Территория детского сада распланирована на 4 участка, оборудованных верандами, песочницами, качелями, спортивными, развивающими и оздоровительными объектами. Имеются также спортивная площадка, цветники и территория развивающего ландшафтного проекта «В гостях у сказки».

МБДОУ детский сад №4 с 2014 по 2017 годы являлся муниципальной инновационной площадкой по реализации проекта «Модель ознакомления детей с русской культурой на основе использования русских народных и авторских сказок».

В образовательном учреждении функционирует 4 группы, 3 из которых общеразвивающей направленности от 1,5 до 7-ми лет, и 1 группа – комбинированной направленности для детей с ТНР (ОНР).

Финансовые вложения:

№	Статьи расходов	Финансирование
1	П	_
1	Приобретение шахматных досок, атрибутов для игр в	бюджет
	шашки и шахматы, математических настольных	
	развивающих дидактических игр, лото, головоломок,	
	познавательно-исследовательской атрибутики	
2	Разметка шахматного поля на территории	Спонсорская
		помощь+собственные
		силы

Развитие РППС групп	Педагоги и родители

Стратегия проекта

Концептуализация проекта

3

Оригинальность нашего проекта обеспечивается внедрением в практику повседневной жизни, образовательной и коррекционной работы следующих идей:

- 1. Создание развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ, включающего в себя разметку шахматного поля на территории ДОУ; организацию шахматных уголков в группах; приобретение или изготовление различных шахматных атрибутов (шахматные доски, шашки, математические игры, шахматная символика, одежда для сюжетно-ролевых игр, печатно-плакатная продукция, иллюстрации, художественная литература и т.д.);
- 2. В образовательном и коррекционном процессе реализация основного педагогического условия интегрированный подход к развитию детей. Интеграция в нашем проекте предполагает взаимосвязь разных видов деятельности: речевой, игровой, театрализованной, изобразительной, познавательной.
- 3. Формы организации детей по ознакомлению с шахматами:
- использование сказочных сюжетов, игровых ситуаций в повседневной деятельности дошкольников, на прогулке, во второй половине дня и самостоятельной деятельности детей, любой совместной с педагогом деятельности;
- организация сюжетно-ролевых игр, игр-драматизаций, игр-путешествий, занятийпраздников, турниров, соревнований, викторин, разгадывание шарад, ребусов, решение занимательных задач;
- использование литературных произведений в процессе ознакомления дошкольников с художественной литературой в повседневной жизни и на специально организованных занятиях;
- включение материала в занятия по изобразительной (рисование, лепка, аппликация), познавательно-исследовательской деятельности детей;
- включение шахматной символики, элементов и атрибутов в физкультурных занятиях, досугах и праздниках;
- использование логико-математических игр в коррекционно-логопедических занятиях.

- 4. Основными принципы работы по обучению дошкольников игре в шахматы в соответствии с ФГОС ДО являются: построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования; поддержка инициативы детей в различных видах деятельности; сотрудничество ДОУ с семьей; формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности; возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).
- Осуществление единства взаимодействия с семьями воспитанников.
 Таким образом, вышеназванные идеи характеризуют особенности нашего проекта.

План реализации инновационного проекта на 2022 – 2024г.г.

- 1. Продолжить разрабатывать и внедрять в педагогический и коррекционный процессы проектную деятельность на основе шахмат.
- 2. Создать учебно-методическое пособие «Шахматы и музыка»
- 3. Создать авторское методическое пособие «Шахматы в детском саду», содержащее все внедрённые проекты за период работы МИП.
- 4. Пополнить развивающую среду групп оборудованием: интерактивные доски, наборы шахмат и шашек, современные логические игры, настольно-печатная продукция по тематике.
- 5. Получить статус краевой инновационной площадки.

План сетевого взаимодействия с ОО:

Семинары, круглые столы, конференции, дискуссии и встречи по обмену опытом и проблемным вопросам, дни партнерского взаимодействия с детскими садами Каневского района: №№10,11, 13, 3, 32.