

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида поселка Октябрьский

Принята

на педагогическом совете

от «30 » августа 2021 г. №1



В.П.Мурина

Приказ №03-04/23 от 30.08.2021г

Дополнительная общеразвивающая программа –
дополнительная общеобразовательная программа
математической направленности:

Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы.

«Белая ладья».

для детей 5 - 6 лет

Разработала:
Воспитатель МДОУ детский сад
п. Октябрьский
1 квалификационной категории
Муравьева Н.В.

2021-2022г. г.

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида поселка Октябрьский

Принята
на педагогическом совете
от «30 » августа 2021 г. №1

«Утверждаю»:

Заведующая МДОУ детский сад
п. Октябрьский

_____ В.П.Мурина

Приказ №03-04/23 от 30.08. 2021г

Дополнительная общеразвивающая программа –
дополнительная общеобразовательная программа

Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы.

«Белая ладья».

для детей 5 - 6 лет

Разработала:
Воспитатель МДОУ детский сад
п. Октябрьский
1 квалификационной категории
Муравьёва Н.В.

Срок реализации программы: 1 год

2021-2022г. г.

Содержание

1. Пояснительная записка
- 2.Содержание программы
 - 2.1. Учебный план
 - 2.2. Содержание учебного плана
3. Формы аттестации и оценочные материалы
4. Организационно – педагогические условия
5. Приложения (календарный учебный график, календарно-тематические планы по учебным группам, методические материалы)

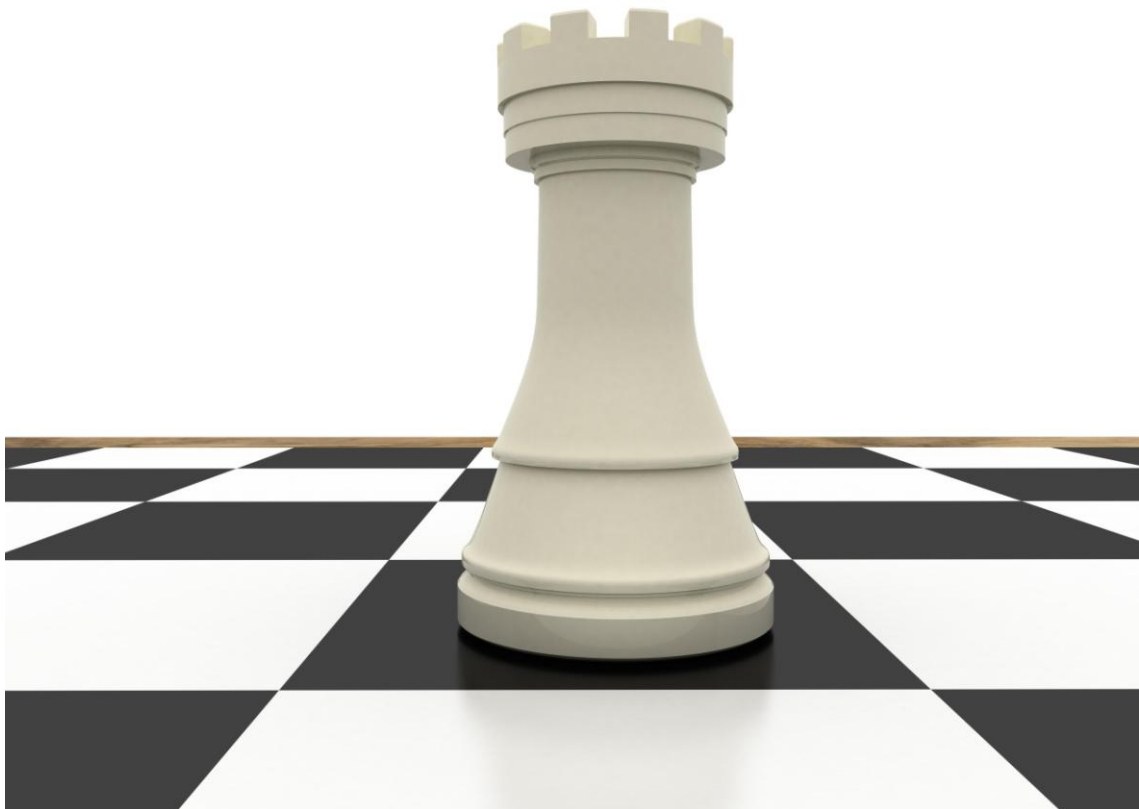
«Шахматы - это не просто спорт.

**Они делают человека мудрее и дальновиднее,
помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию,
просчитывать поступки на несколько «ходов» вперед».**

Путин В.В.

Маршал Советского Союза Конев И.С. сказал: «На мой взгляд, если считать шахматы игрой, то нет ей равной среди игр по тренировке памяти и логике мышления, по воспитанию выдержки, силы воли и других качеств человеческого характера».

Известный русский педагог Сухомлинский В.А., который намного раньше других осознал воспитательную роль шахмат для детей, считал так: «Шахматы – превосходная школа последовательного, логического мышления. Эта игра дисциплинирует, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Шахматы с самого раннего возраста должны войти в жизнь детей, как один из элементов умственной культуры».



1. Пояснительная записка

В «Национальной доктрине образования в Российской Федерации», утвержденной постановлением Правительства Российской Федерации от 04 октября 2000 г. № 751 (СЗРФ.2000 № 41 ст.4089), в разделе «Основные цели и задачи образования» сказано, что «система образования призвана обеспечить разностороннее и своевременное развитие детей и молодежи, их творческих способностей, формирование навыков самообразования, самореализацию личности».

Актуальность заключается в том-что, увлекаясь шахматами уменьшается рассеянность, развивается аналитические способности. Обучение игре помогает многим детям не отставать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству детям не коммуникативного типа, расширяет круг общения, возможность полноценного самовыражения, самореализация позволяет этим детям преодолеть замкнутость.

Занятия шахматами способствуют развитию логического и интуитивного мышления, а также долговременной и оперативной памяти. Совершенствует способность к концентрации внимания, усидчивости, способности к выбору решения. Необходимость последовательно претворять в жизнь принятое решение (например: в игре делать ход). Осуществление определенных замыслов – способствуют формированию решимости и эмоциональной деятельности. Поэтому - реализация данной программы соответствует потребности времени.

Востребованность

Известный факт, что возможности ребенка велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые дадут возможность быстро и легко освоить точные науки, сложную технику и новые технологии.

Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более короткое вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на

процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Цель:

1. Создание условий для самореализации личности, воспитание человека, готового к решению жизненных проблем, развитие интереса у детей к игре в шахматы.

Задачи программы:

Личностные:

- формировать установки на здоровый образ жизни;
- развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развивать этические чувства, доброжелательность и эмоционально-нравственную отзывчивость, понимание и сопереживание чувствам других людей;
- создать условия для интеллектуального развития ребенка, формировать общую культуру и организацию содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Метапредметные:

- формировать познавательную мотивацию в процессе обучения;
- развивать логическое и образное мышление, память, внимание, усидчивость.

Образовательные:

- усвоить с детьми стратегические основы шахматной игры методом долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- формировать основы шахматной культуры.

Планируемый результат

В результате реализации программы дети должны:

- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;

- называть и различать шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление об элементарных правилах игры, играть малым числом фигур;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- овладеть основными шахматными средствами;
- правильно применять элементарные правила игры;
- иметь представление о некоторых тактических приемах.

Программа «Белая ладья» социально - педагогической направленности, рассчитана на детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет)

Форма обучения – очная, групповая.

Занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня по 30 минут

Характеристика особенностей развития детей старшей группы (5-6 лет).

В целом, детский коллектив дружный, эмоционально отзывчивый. Поведение дошкольников всё чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей своих сверстников и наставников. Дети много общаются со взрослыми, которые для них являются авторитетом. Следует отметить, что некоторые дети, в силу особенностей своего характера (застенчивости, скромности) испытывают затруднения в общении.

Большую значимость для детей данного возраста приобретает общение между собой. Их избирательные отношения становятся устойчивыми, зарождается детская дружба. Дети продолжают активно сотрудничать, играть то с одним, то с другим партнёром. Иногда у них наблюдаются и конкурентные отношения.

Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл. Усложняется игровое пространство. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дети

способны отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение в зависимости от места в нем.

Дети уже способны осознавать себя как личность, как самостоятельный субъект деятельности и поведения. Они могут давать определения некоторым моральным понятиям (добродетель, жадность и т.д.), эмоционально оценивают свои поступки в соответствии с правилами и нормами («что такое хорошо и что такое плохо»).

У детей увеличивается объем памяти, что позволяет им произвольно запомнить достаточно большой объем информации (особенно у девочек), складываются интеллектуальные предпосылки к учебной деятельности. В связи с этим дети хорошо ориентируются в окружающем мире, уверенно выделяют объекты живой и неживой природы, предметного и социального мира.

Усложняются образы, передаваемые детьми в изобразительной деятельности. Рисунки приобрели более детализированный характер, обогатилась цветовая гамма. Более явными стали различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т.п. Девочки чаще рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей и т.д. Часто встречаются и бытовые сюжеты: мама и дочка, комната и т.д.,

Человека дошкольники стали изображать более детализированным и пропорциональным. Появились пальцы на руках, глаза, рот, нос, брови, подбородок. Одежду дети могут украшать различными деталями.

Дети в значительной степени освоили конструирование из строительного материала. Они свободно владеют обобщенными способами анализа изображений и построек. Постройки стали симметричными и пропорциональными.

Усложнилось конструирование из природного материала. Дошкольникам уже доступны целостные композиции по предварительному замыслу, которые могут передавать сложные отношения, включать фигуры людей и животных.

Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится произвольными. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут.

У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь (диалогическая и монологическая). Дети начинают активно употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы и т.д.

У детей наблюдаются значительные изменения и в физическом развитии. Активно развивается моторика, наращивается и самостоятельно используется двигательный опыт. Совершенствуются ходьба и бег. Дети способны поддерживать правильную осанку. По собственной инициативе они могут организовывать подвижные игры и соревнования со сверстниками.

2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№ темы	Название тем	Кол-во занятий по теме	Кол-во часов темы
1	«История шахмат»	2	1ч.
2	«Шахматная доска»	4	2ч.
3	«Шахматный алфавит»	1	30мин.
4	«Фигуры»	17	8ч.30мин.
5	«Игра малым составом фигур»	4	2ч.
6	«Шахматные партии»	3	1ч.30мин.
7	«Шахматные часы»	1	30мин.
8	«Шахматный досуг»	4	2ч.

2.2. Перспективный план работы кружка.

1. Тема: «Шахматная сказка»

Программные задачи: познакомить детей с историей возникновения шахмат.

Пробудить интерес к шахматной игре. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты, а так-же сказки и легенды

2. Тема: «Мы будем как они»

Программные задачи: познакомить детей с известными шахматистами мира и России.

Посвятить их в мир увлеченных людей. Рассказать, что многие великие полководцы и вожди увлекались этой игрой.

3. Тема: «Путешествие на поле чудес»

Программные задачи: Знакомство с **шахматной доской**. Учить правильно располагать доску между партнерами. «Удивительные клетки» И.Г.Сухин.

4.Тема: «Вертикалики»

Программные задачи: познакомить с новыми понятием: вертикальная линии. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.

5.Тема: «Горизонталики»

Программные задачи: познакомить с понятием: горизонтальная линия. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.

6.Тема: «Диагоналики»

Программные задачи: познакомить с понятием: диагональ. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.

7.Тема: «Шахматный алфавит»

Программные задачи: познакомить детей с шахматными буквариком. Дать понимание о необходимом использовании букв на шахматном поле.

8. Тема: «Королевский балл»

Программные задачи: Знакомство с фигурами. Черные и белые. Определенная форма, их место расположение. У каждой свои обязанности и правила.

9.Тема: «По порядку становись!»

Программные задачи: знакомить детей с расположением фигур на шахматном поле. Закрепление знаний посредством дидактических игр-заданий.

10.Тема: «Солдатики»

Программные задачи: **Пешка** -знакомство, рисование фигурки. Ход пешки, стратегические возможности. Использование загадок и стихов для - закрепление знаний.

11. Тема: «В поле воин»

Программные задачи: продолжать знакомить с фигурой – **пешка**. Познакомить с превращением пешки. Закреплять знания с помощью дидактических – задач.

12. Тема: «Могучая фигура»

Программные задачи: **Ферзь** -знакомство, рисование фигуры. Место в начальной позиции. Ход ферзя. Закреплять знания посредством загадывания загадок, заучивание стихов.

13. Тема: «Виртуоз и фокусник»

Программные задачи: продолжать знакомство с фигурой -**ферзь**. Познакомить детей с правилами взятия ферзем. Закрепление знаний.

14. Тема: «Хитрый и статный»

Программные задачи: **ферзь** и его задачи. Учить детей следовать правилам ведения шахматной партии, делать ходы поочередно, учитывая ход соперника и предвидеть ответный ход. Учить понимать и правильно решать поставленную учебную задачу.

15.Тема: «Прямолинейная ладья»

Программные задачи: **Ладья** -знакомство, рисование фигуры. Ход фигуры. Использование загадок -для запоминания материала.

16. Тема: «Лодка без весел»

Программные задачи: Место **ладьи** в начальном положении, положение - взятие. Закреплять новые знания используя дидактические игры.

17. Тема: «Ладья»

Программные задачи: продолжать знакомить и закреплять знания о фигуре ладьи. Упражнять в умении ходить ладьей, отслеживать взаимодействие между белой и черной ладьей на шахматной доске, учиться предвидеть события на один ход вперед.

18. Тема: «Невероятный скакун»

Программные задачи: **Конь** -знакомство, рисование фигуры. Использование загадок - для усваивания материала. Место коня в начальной позиции. Ход коня.

19.Тема: «Конь»

Программные задачи: продолжать знакомить детей с шахматной фигурой «**конь**». Упражнять в ходе коня и во взятии им других фигур. Учить детей правильно понимать и решать поставленную перед ними учебную задачу.

20. Тема: «Офицер на поле»

Программные задачи: **Слон** – знакомство, рисование фигуры. Белопольные и черно-польные слоны. Ход слона. Загадки.

21.Тема: «Слон»

Программные задачи: продолжать знакомить с фигурой «**слон**». Показать детям, как слон выполняет взятие. Закреплять знания используя дидактические игры.

22. Тема: «Боевой силач»

Программные задачи: Ладья против слона в игровой практике на шахматной доске. Учить предвидеть ход событий на доске и в соответствии с этим выбирать методы защиты или нападения.

23. Тема: «Все могут короли?»

Программные задачи: **Король** – знакомство, рисование фигуры. Король против фигур. Ход фигуры. Использование загадок -для осваивания материала.

24. Тема: «На ассамблеи»

Программные задачи: Новое понятие – «контролируемое поле». Закреплять полученные знания с помощью дидактических игр-упражнений. Учить детей правильно понимать учебную задачу.

25. Тема: «Шах»

Программные задачи: познакомить детей с новым понятием «шах», тремя вариантами защиты от шаха. Учить находить позиции, в которых объявлен шах, в ряду остальных, где шаха нет. Закреплять новые знания посредством индивидуальных игр-заданий, учить детей правильно понимать поставленную задачу и самостоятельно ее решать.

26. Тема: «Шах и мат»

Программные задачи: вспомнить значение понятия «шах». Познакомить с новым понятием «мат». Учить находить позиции, в которых объявлен мат, в ряду остальных, где мата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать поставленную учебную задачу и самостоятельно ее решать.

27. Тема: «Ничья и пат»

Программные задачи: познакомить детей с новыми понятиями – «ничья» и «пат». Показать несколько вариантов шахматной игры, которые приводят к ничейной позиции.

Учить находить позиции, в которых есть пат, в ряду остальных, где пата нет. Закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий, учить детей правильно понимать учебную задачу и самостоятельно ее решать.

28. Тема: «Рокировка»

Программные задачи: познакомить детей с новыми понятиями: «рокировка», «длинная и короткая рокировка». Познакомить с правилами рокировки. Закреплять полученные знания посредством дидактических игр-заданий.

29. Тема: «Шахматная партия»

Программные задачи: познакомить детей с новыми понятиями — «дебют», «миттельшпиль», «эндшпиль», «ценность фигур» (выгодный и невыгодный размен фигур или пешек). Учить детей во время шахматной игры действовать в соответствии с принятыми правилами поведения партнеров во время шахматной игры.

30. Тема: «Шахматная партия»

Программные задачи: продолжать знакомить детей с правилами ведения шахматной игры, показать несколько вариантов разыгрывания дебютов, закреплять полученные знания с помощью индивидуальных игр-заданий.

31. Тема: «Шахматная партия»

Программные задачи: продолжать знакомить детей с правилами ведения партии, с основными дебютными принципами, познакомить с новыми понятиями «ловушка», «детский мат».

32. Тема: «Шахматные часы»

Программные задачи: познакомить детей с часами, которыми пользуются шахматисты во время партии. Познакомить с новыми понятиями: «шахматные» часы, «время, отведенное на партию», «контроль времени».

33. Тема: Мониторинг

34. Тема: Шахматный турнир с родителями

Программные задачи: активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы.

35. Тема: Шахматный карнавал

Программные задачи: создать у детей ощущение загадочности, неожиданности доставить радость от игры в шахматы; развивать умение сосредотачивать внимание на заданиях; активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы; учить анализировать игру.

36. Тема: «Викторина»

Программные задачи: закрепление и повторение усвоенных знаний.

2. Формы аттестации и оценочные материалы

Критерии уровней развития детей

Высокий уровень: ребёнок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадью в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умением соотносить количество с числом. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат».

Средний уровень: ребёнок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия.

Путает понятия «равно», «не равно», «больше», «меньше».

Низкий уровень: ребёнок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятий «рокировка», «шах» и «мат». Полученные результаты кружковой работы «Юный шахматист» подтвердили обоснованность теоретических подходов и правильность выбранной технологии обучения с целью формирования

личности ребёнка, развитие логического мышления. О результативности кружка свидетельствует живой интерес детей к познавательной деятельности, активное участие родителей, взаимодействие с социумом.

4. Организационно педагогические условия реализации программы

4.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы шахматного кружка «Шахматы» требует наличия кабинета. Учебный кабинет со столами и стульями, который соответствует санитарным нормам и правилам для полного состава группы.

Развивающая предметно-пространственная среда в кабинете содержательно-насыщенна, трансформируема, полу функциональна, вариативна, доступна и безопасна, и эстетически-привлекательна.

1. Демонстрационная магнитная шахматная доска с комплектом шахматных фигур.
2. Настольные шахматы и шахматные деревянные доски.
3. Корзиночки для шахмат, волшебные мешочки, кубики, карточки, дидактические игры для обучения игре в шахматы.
4. Наглядные пособия: альбом с портретами выдающихся гроссмейстеров, иллюстрации, фотографии, видеоуроки.
5. Обучающие презентации по шахматам. Простые карандаши.
6. Технические средства: ноутбук.

4.2 Учебно-методическое обеспечение программы

- шахматные часы;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты);

- электронные образовательные ресурсы (обучающие видеокурсы, презентации, обучающие и игровые шахматные программы);
- книжно-печатная шахматная продукция для детей (учебники, рабочие тетради и д.п.)
- комплект методической литературы.

4.3 Информационное обеспечение программы

Нормативно-правовые акты и документы

1. Доступное дополнительное образование для детей: Федеральный проект. Утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 30.11.2016 № 11.
2. Успех каждого ребенка: Федеральный проект Национального проекта «Образование». Утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 03.09.2018 №10.
3. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ.
4. О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» в части предоставления права органам государственной власти субъектов Российской Федерации на предоставление государственной поддержки дополнительного образования детей: Федеральный закон от 03.08.2016 № 313-ФЗ.
5. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. Утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196.
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы):

приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242.

7. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей: Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПин 2.4.4.3172-14. Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41.

Список используемой литературы:

1. Венгер, Л.А. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста [текст] / Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко. - М.: Просвещение, 1989.
2. Венгер, Л.А. Мухина, В.С. Психология [текст] / Л.А. Венгер, В.С. Мухина. - М.: Просвещение, 1988.
3. Весела, И. Шахматный букварь [текст] / И. Весела, И. Веселы. - М.: Просвещение, 1983.
4. Гришин, В. Г. Малыши играют в шахматы [текст] / В. Г. Гришин - М.: Просвещение, 1991. - 158с.
5. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. - М.: Астрель; АСТ, 2000.
6. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы»,
7. Сухин И.Г. «Шахматы, первый год, или там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны».
8. Костенюк Н.П., Костенюк А.К. «Как научить шахматам».
9. Костров В.В., Давлетов Д.А. «Шахматный учебник»

5. Приложения (календарный учебный график, календарно – тематические планы, по учебным группам, методические материалы)

Календарный учебный график

Время проведения 1го занятия:	В неделю:	В месяц:	В учебном году:	Всего занятий:	Итого:
30мин.	1 раз, во второй половине дня	4 раза	9 месяцев	36	18часов

Приложение № 1

Консультация для родителей «Шахматы в дошкольном возрасте»

В наши дни шахматы стали не только спортом, но и верным методом в воспитании детей. Предлагаю вашему вниманию полезную информацию про шахматы. В этой рубрике вы узнаете: «Что такое шахматы»? «Когда лучше начать заниматься с детьми шахматами»? «Чем полезны занятия шахматами для ребёнка»? «Правила игры в шахматы» и многое другое.

Шахматы для детей

Шахматы — старинная и очень увлекательная игра, помогающая в развитии памяти и логического мышления. Это отличная возможность расширения кругозора ребенка, прекрасное средство внесения разнообразия в его досуг, ускорения развития малыша. Шахматы дают возможность развития интеллекта в игровой форме. Игра будет развивать мышление, научит ребенка обобщать и сравнивать, делать выводы. Обучение игре в шахматы дает формирование таких нужных качеств, как усидчивость, внимательность и организованность.

Когда же лучше начать заниматься с ребенком?

Различные школы раннего развития предлагают обучение с 2-3 лет, но в этом случае шахматы используются не по назначению – те же задания с равным успехом можно выполнить и с любыми другими фигурками. Осознанно дети начинают воспринимать шахматы примерно с 4 лет, многие чемпионы (например, Х. -Р. Капабланка) начинали играть именно в этом возрасте.

Чем полезны занятия шахматами для ребенка?

1. Шахматы развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают усидчивость,

внимательность, целеустремленность. Ребенок учится делать логические выводы – мыслить самостоятельно.

2. Шахматы развивают в ребенке способность принимать решения в условиях неопределенности и отвечать за них, а значит, и самостоятельность. Не менее важно умение длительное время концентрироваться на одном виде деятельности (что для гиперактивных ребят выполняет еще и коррекционную функцию).

3. Шахматы учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины неудач, делать выводы и применять их в будущем. Помимо интеллекта, развивается изобретательность и творческие способности, этому особенно способствует решение комбинаций, задач и, конечно же, «музыки шахмат» - этюдов.

4. Шахматы учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное - дети учатся создавать внутренний план действий (действовать в уме). Этот навык является ключевым для развития мышления в целом, и именно при помощи интеллектуальных игр, и в частности шахмат, его проще всего выработать.

Игра в шахматы очень полезна для детей.

Почти все великие гроссмейстеры начинали играть в шахматы в очень юном возрасте, в 4-6 лет. Но родители в первую очередь должны осознавать, что ранний старт благотворно влияет на подготовку к школе, позволяет ребенку развиваться гармонично и тренировать умственные и творческие способности.

Функции шахмат в развитии детей

В дошкольном возрасте шахматы играют важную роль в развитии ребенка. Они выполняют сразу несколько функций.

- **Познавательная.** Играя в шахматы, ваш ребенок научится мыслить, логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать. Малыш узнает много нового и интересного. Кроме того, игра способствует развитию фантазии и творческих способностей.

- **Воспитательная.** Придя в школу, многие дети не могут усидеть на одном месте и сосредоточиться на уроках. Шахматы же вырабатывают выдержку, собранность, внимательность. Дети учатся самостоятельно принимать решения и спокойнее относиться к неудачам.

- **Физическая.** Сидеть долго за доской очень трудно. Надо обладать большим запасом сил и выносливости. Поэтому у всех гроссмейстеров есть тренеры по физподготовке.

Как начать обучение шахматам

Оптимальный возраст для первого знакомства малыша с шахматами - три-четыре года. Основная форма - игровая. Ни в коем случае не ставьте своей целью вырастить "нового Крамника". Не принуждайте ребенка заниматься - рискуете "перекормить" его шахматами. Потрудитесь лучше над тем, чтоб заинтересовать малыша.

Отдавать его сразу в шахматный клуб не стоит. Во-первых, неизвестно, как поведет себя ребенок в новой обстановке с чужими людьми, а во-вторых, практически везде занятия платные. А так как на начальном этапе главное – привить интерес к игре и рассказать основы, то это смогут сделать и родители.

Приложение № 2

Поддержание интереса к игре.

Предложение для родителей.

Провести семейный шахматный турнир. Также обязательно давать ребёнку выигрывать. Но делать это нужно только в том случае, если он действительно на пути к победе.

Дети лучше всего учатся у своих родителей – это непреложная истина, доказанная столетиями. Поэтому мамам и папам нужно знать некоторые простые правила обучения маленького ребёнка игре в шахматы:

Расскажите о происхождении шахмат, о том, что это одно из старейших соревнований, дошедших до наших дней.

Представьте шахматную доску как поле боя. Расскажите о функциях каждого «бойца»: пешки исполняют роль пехоты, король – это генерал всей армии и т.д.

Посвятите одно занятие каждой фигуре. Объясните, как ходят пешки, как они «съедают» фигуры, как занимают позиции других фигур (кроме короля, конечно). Попробуйте разыграть партию одними пешками. Кто заберёт всех – тот выиграл.

На очередном занятии начального уровня попросите, чтобы малыш сам расставил фигуры на доске. Если он будет сильно путаться, помогите ему и повторите правила расстановки.

Объясните правила игры, суть понятия «шах» (что в персидском языке означает «угроза королю») и как от него спастись («съесть» угрожающую фигуру). Также расскажите о безысходности для короля позиции «мат» (не зря же в арабском это «смерть»). Ребёнок на этом этапе должен понять, что количество фигур у соперника не важно, гораздо значимее, насколько удачен ход.

Объясните функции ладьи, как ходят слон, ферзь.

Сыграйте настоящую партию, но не ленитесь снова и снова повторять малышу, как передвигаются шахматные фигуры.

Ещё одной методикой обучения игре в шахматы считается компьютерная программа, однако этот вариант подходит детям постарше, которые владеют компьютером. Но учтите, что игра с электронным тренажёром отнимет у вас несколько часов общения с дорогим человеком.

Шахматы – древняя и очень мудрая игра, которая учит не только одерживать победу, но и обосновывать её. Научите своего ребёнка этой захватывающей игре, и

вы воспитаете не только достойного соперника, но и наладите с ним прочные эмоциональные связи.

Приложение № 3

Как установить доску и расставить отряды?

Все действия проходят на доске, состоящей из 64 черно-белых квадратов. На ней будут стоять две армии, совершаться тщательно продуманные ходы с целью поставить мат противнику. Первое, что нужно узнать начинающим игрокам – как правильно расставить все. Об этом вам расскажет любой самоучитель.

Расстановка начинается с правильной установки доски - нужно убедиться, что у белых в правом нижнем углу находится белая клетка.

Каждому игроку предстоит расставить свою армию, в которой состоят:

- 2 ладьи;
- 2 слона;
- 2 коня;
- Его величество с королевой (ферзем);
- 8 пешек.



Правила расстановки довольно просты. На крайних клетках в первом ряду стоят ладьи, за ними ставятся кони и слоны. Центральные клетки первого ряда предназначены для главных фигур. Для ферзя предусмотрена клетка одного с ним

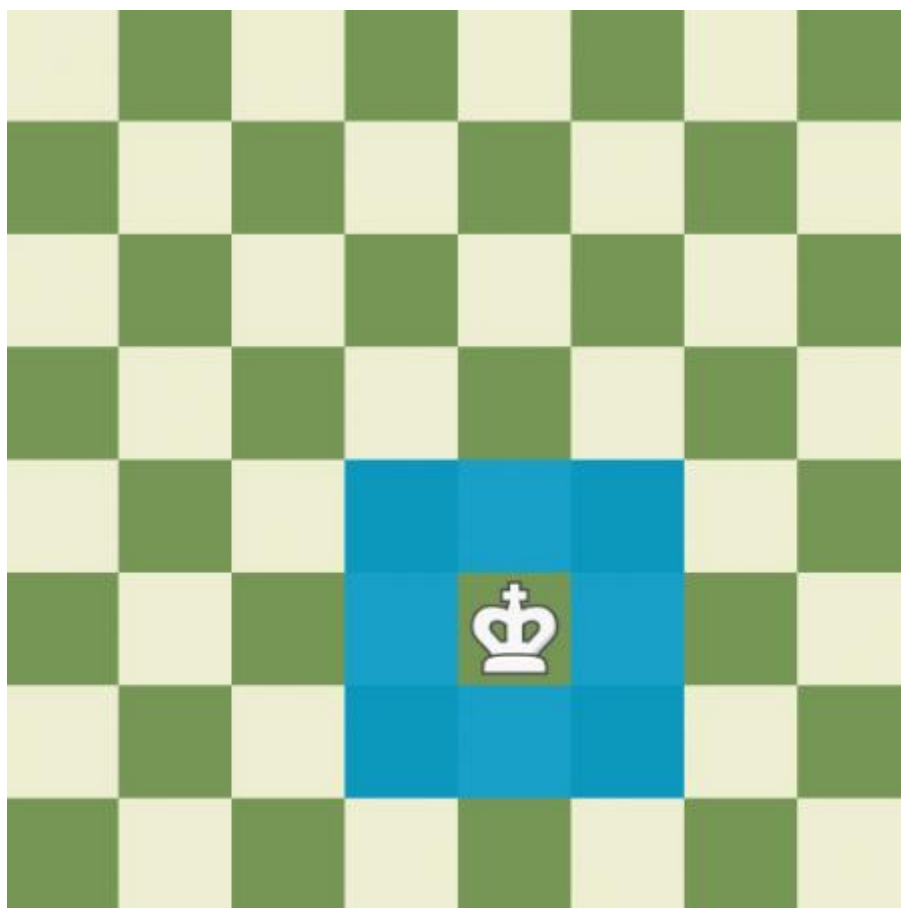
цвета, он любит свой цвет! Где стоит король - рядом с ферзем. Во втором ряду доски перед ними расставляются пешки, играющие роль рядовых вашей настольной армии. Именно им предстоит делать первый ход, подставляться под удар, защищая короля. Такое расположение фигур считается классическим.

Приложение № 5

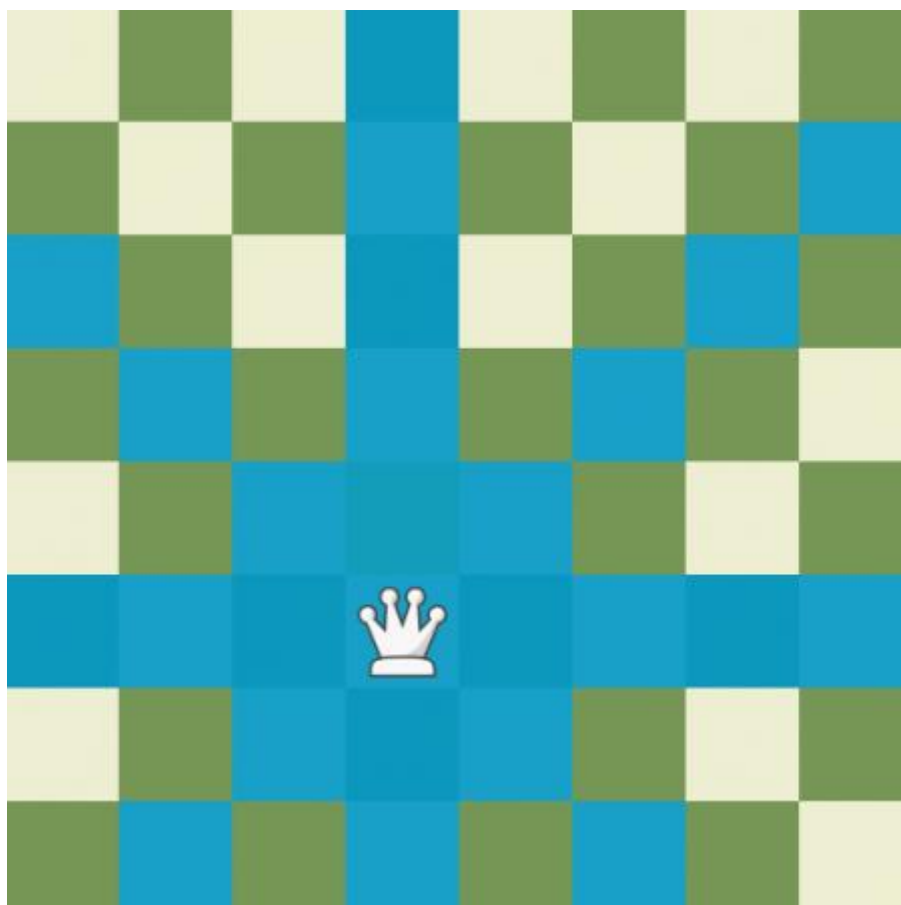
Как ходят шахматные фигуры?

Как только вы научитесь правильно расставлять фигуры на шахматной доске, можно переходить к изучению правил их передвижения. Итак:

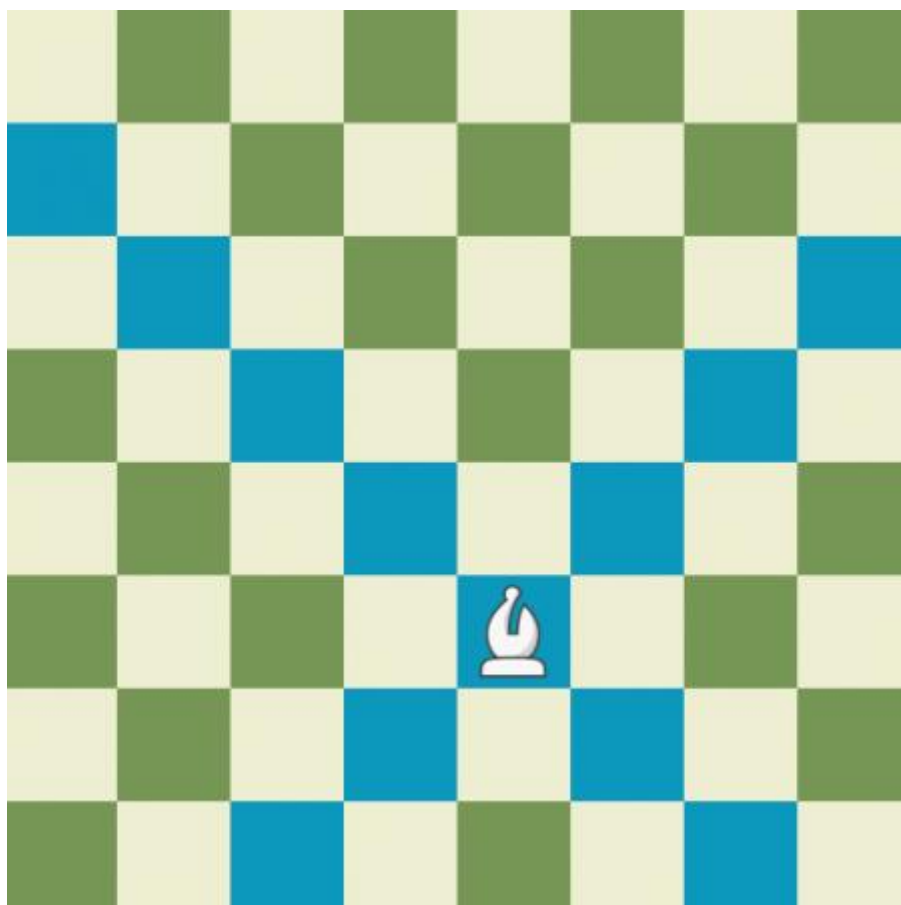
Король передвигается на одну клетку, но в любом направлении. Это необходимо для того, чтобы не допустить мата после получения шаха от соперника.



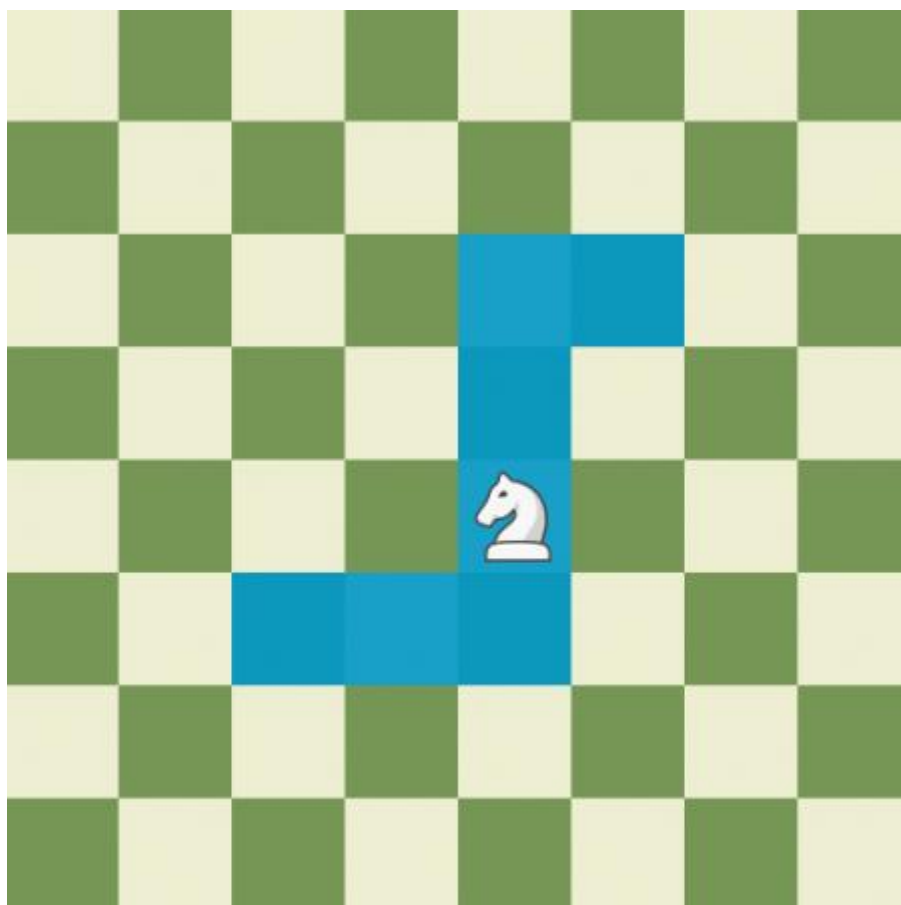
Ферзь перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.



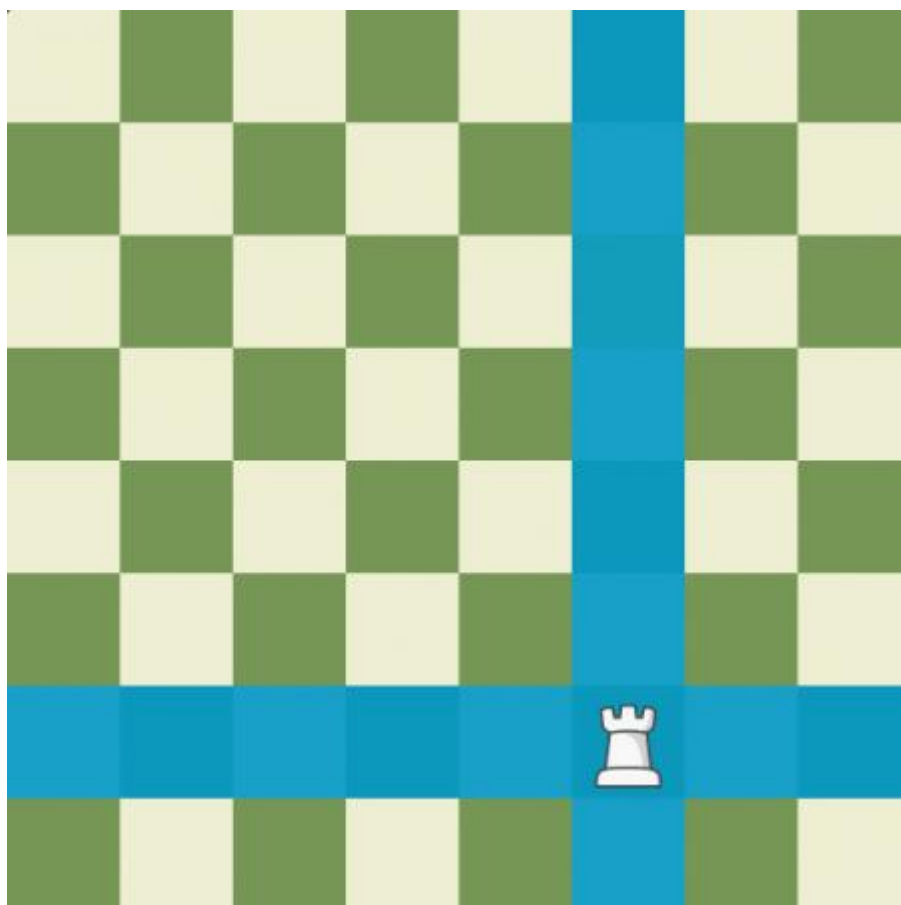
Слон движется по диагонали на любое количество клеток. Черный слон передвигается по черным клеткам, а белый слон, соответственно – по белым.



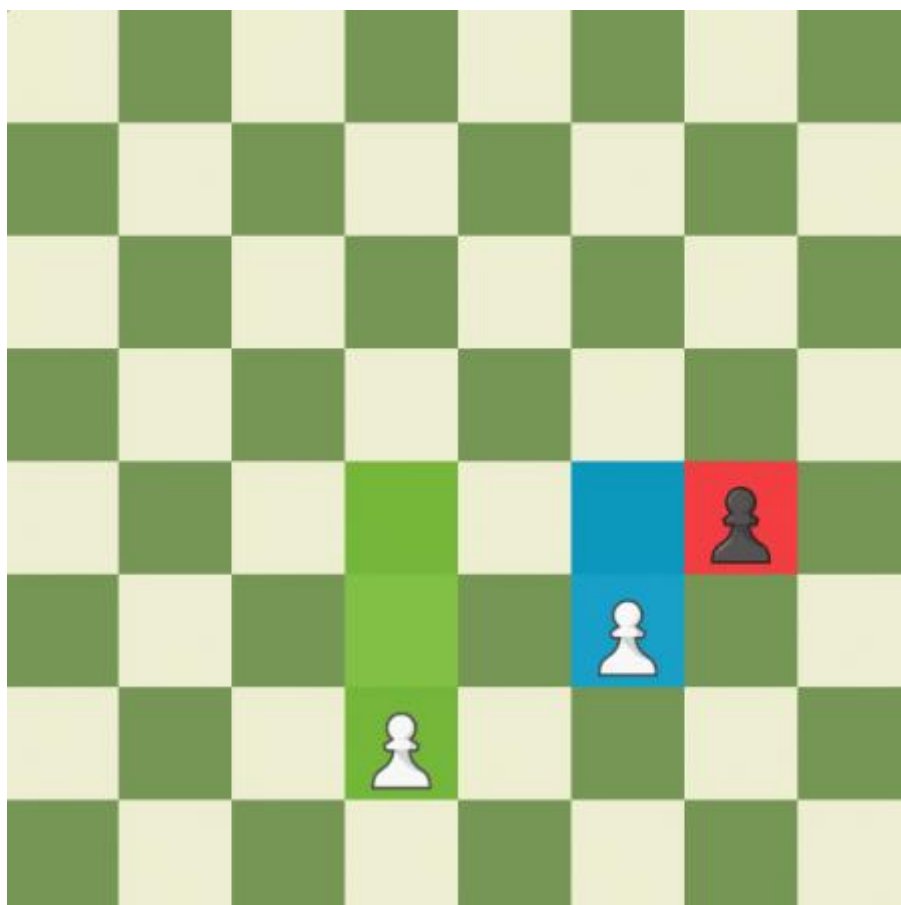
Конь ходит буквой «Г» на 3 клетки. Главной его особенностью является то, что он может перепрыгивать через любые препятствия, что непозволительно даже ферзю. Такая способность коня является очень ценной.



Ладья может двигаться по прямой, по вертикали или горизонтали - то есть либо вперед, либо назад, но на любое количество клеток.



Как ходит **пешка** в шахматной армии знают даже начинающие игроки – на одну, максимум – на 2 клетки и только вперед. Представителей армии противника они атакуют исключительно по диагонали. Если пешка достигнет противоположного края доски, она получает право на превращение - стать конем, слоном, ладьей или ферзем, и получить больше возможностей для передвижения. Соблюдения всех вышеперечисленных движений требуют **правила шахмат**, в которых четко прописано, как ходят шахматные фигуры во всех разновидностях матчей, от классики до пули.



Легче всего изучить, как ходят фигуры в шахматах в картинках. Это – азы шахматной грамоты, которая преподается детям. Запомнив, как должны стоять и передвигаться по доске белые и черные, можно переходить к изучению специальных возможностей, их всего две – взятие на проходе и рокировка.

Приложение № 6

Взятие на проходе

Взятие на проходе касается особого хода пешки. Если соперник передвинул пешку на две клетки, поравняв ее тем самым с вашей, которая имеет противоположный цвет, то вы имеете полное право убрать ее с доски. Ее место займет ваша пешка. Единственный нюанс – сделать это нужно сразу.

Рокировка

В рокировке принимают участие король и ладья, но при условии, что с они еще не перемещались по доске, и в данный момент между ними нет других участников баталии. Суть этого состоит в том, что они меняются местами друг с другом – король делает 2 шага по направлению к ней, а ладья через него перепрыгивает. Важное

правило всех рокировок – ни одна из участвующих в них клеток не должна находиться под ударом противника.

Ничья

Ничья называется пат. Суть ее состоит в том, что у одного из участников больше нет ходов, но при этом мат не поставлен. В этом случае партия завершается.

Кроме того, партия заканчивается вничью, если позиции фигур в сражении повторяются трижды или на доске у игроков остается очень мало материала, недостаточного для объявления мата сопернику.

Окончание игры, шах и мат

Мы уже разобрались с тем, с чего начать, теперь пришло время узнать, как правильно закончить. Победой считается мат сопернику. Попытки загнать его в «ловушку» – в этом и состоит суть шахматной игры. Если король оказывается под ударом, ему объявляется шах, означающий, что он вправе сделать спасающий его ход или закрыться от шаха.

Мат – это капитуляция всей шахматной армии, которая не смогла защитить своего главнокомандующего, и он попал в расставленные противником сети. Чем быстрее он поставлен, тем выше считается квалификация участника. Победу в турнирах подтверждают арбитры, внимательно следящие за ходом битвы и не допускающие ни одного невозможного хода.

Приложение № 7

Ценность фигур

Правила в шахматах нужно неукоснительно соблюдать. Играть рекомендуется без фанатизма, то есть, не рискуя понапрасну фигурами. На игровой доске важна каждая пешка. Ведь если в вашей армии не останется бойцов, то с кем вы пойдете в атаку для того, чтобы поставить мат. Однако ошибок в игре не избежать и иногда приходится жертвовать представителями игровой армии. Что из них отдавать – решать вам, ниже мы приведем таблицу с их ценностью:

- Ферзь – 9 очков;
- Ладья – 5 очков;
- Слон и Конь – по 3 очка;
- Пешка – 1 очко.

Очки не влияют на результат. Они лишь дают понять игроку, что он теряет, отдавая материал сопернику, и что приобретает, когда его берет. Описание всех участников настольной баталии были приведены выше.

Приложение № 8

Правила турниров

Определенные правила проведения имеют даже любительские турниры. На первый взгляд они довольно просты, но требуют от игроков аккуратности и бдительности. За их соблюдением обязаны следить судьи. Это предписывает инструкция проведения турниров.

Тронул – ходи

Это – одно из главных правил. Если игрок прикасается рукой к фигуре, он обязан ею ходить. Если же он прикасается к фигуре противника, то он должен ее взять. Если игрок тронул сразу две свои фигуры, то ходить он должен той, к которой прикоснулся первой.

Часы и Таймеры

Почти все варианты баталий предполагают фиксацию времени на обдумывание игроками передвижений персонажей. Для этого используются механические часы и электронные правила. Общие правила их использования таковы:

- Нажимать на часы после завершения каждого хода той рукой, которой он был сделан;
- Следить за временем соперника, не допуская его просрочки, которая фактически означает его проигрыш;
- Ограничение по времени уточнять перед началом партии.

Это основные правила того, как играть с контролем времени.

Приложение № 9

Советы начинающим

Секция шахмат для взрослых и детей дает несколько советов начинающим гроссмейстерам. Следование им обеспечит вам удачную партию и позволит стать настоящим асом в этом виде спорта. Ниже мы приведем основные из них:

- Обдумывайте каждый ход противника;
- Разрабатывайте собственный план того, как поставить сопернику шах и мат;
- Знайте ценность своих фигур.

На некоторые моменты следует обратить особое внимание. Вот они:

Защищайте своего короля

Даже при правильной расстановке на доске безопасность короля может оказаться под угрозой. Поэтому всегда тщательно продумывайте его защиту, не позволяя сопернику ставить шах и мат. Но в то же время не позволяйте себе спокойно наблюдать за тем, как едят ваши фигуры.

Грамотный гроссмейстер не только держит под защитой своего главнокомандующего, но и разрабатывает удар по противнику.

Контролируйте центр шахматной доски

Держать под контролем нужно, как минимум – 4 центральных клетки. Именно здесь располагаются основные игровые позиции. Фигуры по краям игрового поля меньше вовлечены в игровое сражение и потому они менее поворотливы. Партию невозможно вытянуть одними пешками. Поэтому нужно, не мешкая поочередно вводить в нужные зоны основные силы, которыми вы будете ставить шах и мат партнеру.

Приложение № 10

Пальчиковая гимнастика:

Раз, два, три, четыре, пять!	(сжимаем – разжимаем кулаки)
Вышли пешки погулять!	(пальчики шагают по столу)
Король на месте, по привычке,	(сжатые кулаки на столе)
А куда ему спешить?	(разводят руки, пожимают плечами)
Прыгнет конь! Подковы звяк!	(ладони вперед и хлопок)
Необычен каждый шаг!	(указательный палец)
А ладья упряма,	(раскрытые ладошки скользят по столу)
Ходит только прямо!	вперед)
Все фигуры встали стеной,	(выпрямленные ладони перед собой)
)	
Им начинать этот сказочный бой.	

Приложение № 11

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах

Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.

Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.

Добрыня, посол князя Владимира (былина).

Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.
Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.
Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.
Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).
Остер Г. Полезная девчонка.
Пермяк Е. Вечный Король.
Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.
Сухин И. Котята-хвастунишки. М,
Сухин И. Лена, Оля и Баба-Яга.
Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка//Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению- М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
Сухин И Удивительные приключения шахматной доски.
Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов//Сухин И. «Книга-выручалочка по внеклассному чтению. Вып. 2.– М.: Новая школа, 1994.
Сухин И Шахматная сказка/УСухин И. Приключения в Шахматной стране-М.: Педагогика, 1991.
Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.
Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

Приложение № 12

Стихотворения о шахматах и шахматистах

Берестов В. В шахматном павильоне.
Берестов В. Игра.
Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
Ильин Е. Средневековая легенда.

Квитко Л. Турнир.

Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.

Сухин И. Волшебная игра.

Приложение № 13

Художественная литература для детей по шахматной тематике

- 1) Булычев К. Сто лет тому вперед.
- 2) Велтистов Е. Победитель невозможного.
- 3) Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
- 4) Крапивин В. Тайна пирамид.
- 5) Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
- 6) Лагин Л. Старик Хоттабыч.
- 7) Надь К. Заколдованная школа.
- 8) Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
- 9) Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
- 10) Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
- 11) Раскатов М. Пропавшая буква.
- 12) Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
- 13) Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
- 14) Томин Ю. Шел по городу волшебник.
- 15) Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.
- 16) Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

Приложение № 14

Картотека дидактических игр

“Горизонталь”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

“Вертикаль”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

“Диагональ”. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

“Волшебный мешочек”. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

“Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

“Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.

“Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

“Большая и маленькая”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

“Кто сильнее?”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Мешочек”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

“Да или нет?”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

“Не зевай!”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например, “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

“Игра на уничтожение” – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

“Один в поле воин”. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

“Лабиринт”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.

“Перехитри часовых”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

“Сними часовых”. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

“Кратчайший путь”. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

“Захват контрольного поля”. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

“Защита контрольного поля”. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

“Атака неприятельской фигуры”. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Двойной удар”. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

“Взятие”. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

“Защита”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Приложение № 15

Сказочки

«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» – поднять.

«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» – король, «Баба» – ферзь, «Заяц» – пешка, «Лиса» – конь, «Волк» – слон, «Медведь» – ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «Лиса» Колобка не съест – он от нее убежит.

«Шахматная репка». Посадите «репку» – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка» – это король, «Бабка» – ферзь, «Внучка» – слон, «Жучка» – конь, «Кошка» – ладья, «Мышка» – пешка.

«Большая и маленькая». Поставьте перед ребенком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать ее, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

«Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубление поставьте шахматные фигуры и скажите ребенку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..»

«Цвет». Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

