



РЕСПУБЛИКА ДАГЕСТАН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ДЕТСКИЙ САД «СЕДА»

МО «Хасавюртовский район»

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
От 30.08. 2021г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Шахматы в детском саду»

Направленность: физкультурно-спортивная

Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: 5-7 лет.

Срок реализации 3года (144ч, 216ч,216ч)



Автор-составитель: Шаннова З.Р.
воспитатель МБДОУ д/с «Седа»

с.Солнечное 2021г.

Содержание

1. Пояснительная записка

2 Учебный план

3. Календарный план график

4. Перспективное планирование

5. Мониторинг уровня освоения шахматной игры

6. Методическое обеспечение.

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».

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.
2. Развитие интереса у детей к игре в шахматы.
3. Выявить и развить творческие способности детей.
4. Подготовить ребенка к школе. Увлеченные дети шахматами, лучше будут воспринимать в школе точные науки.

Задачи программы.

Личностные:

- формирование установки на здоровый образ жизни;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимание и сопереживание чувствам других людей;
- личностный рост каждого ребенка;
- создание условий для интеллектуального развития ребенка, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Метапредметные:

- формирование познавательной мотивации в процессе обучения;
- развитие логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.

Образовательные:

- усвоение детьми стратегических основ шахматной игры, методом долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- комплексное формирование основ 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.

Материально-техническое обеспечение

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.
5. Обучающие презентации по шахматам. Простые карандаши.
6. Технические средства: ноутбук.

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.

Методическое обеспечение

Методы обучения

Словесные методы обучения:

- устное изложение: беседы, чтение литературы, рассказывание историй.

Наглядные методы:

- показ видеоматериалов, иллюстрации, фотографии великих гроссмейстеров, наблюдение за игрой.

Практические методы обучения:

- упражнения, инсценировки, дидактические игры, тренинг, викторины, турниры.

Формы обучения

- теоретические занятия;
- практические занятия – обучение игре в шахматы;
- соревнования.

Формы организации

Групповые занятия:

- прочитывание и рассказывание материала;
- обсуждение.

Подгрупповые занятия:

- разбор партий;
- дидактические игры.

Индивидуальные занятия:

- работа с заданием по тактике;
- работа с картотекой;
- работа с картотекой;
- тренировочные партии с педагогом.

Педагогические технологии

Используются технологии позволяющие выстраивать образовательный процесс с учетом всех требований гармоничного развития ребенка в условиях дошкольного общеобразовательного учреждения.

Личностно-ориентированная технология.

На основании уникальности ребенка образовательный процесс проходит дифференцированно, учитываются его возможности и способности. Проистекает процесс, как сотрудничество и партнерство между взрослым и ребенком.

Здоровьесберегающие технологии.

Для здоровья детей на занятиях создаются условия:

- взаимодействия с воспитанниками выстраиваются в увлекательной форме, в радостной атмосфере, эти повышаем интерес к обучению;
- соблюдается смена деятельности, влияющая положительно на физическое и эмоциональное состояние дошкольника;
- Занятия проводятся в удобном, хорошо проветриваемом и достаточно освещенном помещении;

Игровая технология.

Является ведущей деятельностью дошкольника. Чтобы обучение игре в шахматы было результативным - процесс обучения проводится в игровой форме.

Основа: дидактические игры, загадки, элемент соревнования, игровая ситуация.

Компьютерные технологии.

Через компьютерные шахматные партии ребенок получает обобщенное представление игры, многоуровневую ситуацию и классификацию операций. А так-же возможность заниматься самостоятельно.

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	18 часов

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 шахматным 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 ладья. 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. Бело-польные 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 усваивания 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**»

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.

Краткий шахматный словарь

- ***Активные шахматы*** - когда время на партию отводится по 30 минут на каждого игрока.
- ***Арбитр*** - шахматный судья.
- ***Анализ*** - подробный разбор позиции, партии.
- ***Битое поле*** - поле, которое контролируется пешкой или фигурой.
- ***Вертикаль*** - линия, которая идет от игрока к игроку, обозначается восемью буквами.
- ***Блиц*** - быстрые партии, когда игрокам на все ходы отводится по 5 минут.
- ***Вилка*** - одновременное нападение на две фигуры.
- ***Взятие*** - уничтожение пешки или фигуры.
- ***Горизонталь*** - прямая на шахматной доске, идущая слева направо, обозначается цифрами.
- ***Диагонали*** - линии доски, идущие наискосок. Состоят из полей одного цвета, разной длины.
- ***Гамбит*** - жертва пешки в дебюте для захвата инициативы.
- ***Диаграмма*** - шахматная доска, печатаемая в книгах. Белые фигуры располагаются внизу.
- ***Дальнобойные фигуры*** - фигуры, которые контролируют поле по всем линиям доски. Это ферзь, ладья и слон.
- ***Развитие*** - ввод фигур в игру.
- ***Позиция*** - размещение фигур и пешек на шахматной доске.
- ***Поле*** - одна из клеток на шахматной доске.
- ***Разряд*** - шахматная квалификация, самый низший 4 разряд, затем идет 3, 2 и 1, кандидат в мастера, мастер, гроссмейстер.
- ***Размер*** - обмен фигурами или пешкам. Бывает выгодный и невыгодный.
- ***Турнир*** - вид шахматных соревнований: на получение разряда, на личное первенство, на звание сильнейшего, командный.
- ***Таблица*** - документ, куда записываются очки игроков.

- **Фаланга** - пешечная цепь.
- **Фланг** - край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. Королевский фланг - фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h. Ферзевый фланг - фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.
- **Форточка** - поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, «сделать форточку» - это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия "форточки" принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для черных) горизонтали.
- **Ход** - передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.
- **Цейтнот** - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.
- **Центр** - поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.
- **Часы шахматные** - особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.
- **Шах**- позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах - позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.
- **Шахматная композиция** - область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.
- **Шахматная фигура**: Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь. Легкая фигура - легкой фигурой называют коня или слона. Тяжелая фигура - тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).
- **Шахматы Фролова** (королевские шахматы, кингчесс) - разновидность шахматной игры, придуманная Фроловым А. Игра начинается на пустой доске. Противники поочередно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки - только на своей половине доски). "Обычная" игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску.
- **Эндишпиль** - заключительный этап шахматной партии.
- **Этюд шахматный** - произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).

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.

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.

Художественная литература для детей по шахматной тематике

Булычев К. Сто лет тому вперед.

Велтистов Е. Победитель невозможного.

Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.

Крапивин В. Тайна пирамид.

Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.

Лагин Л. Старик Хоттабыч.

Надь К. Заколдованная школа.

Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.

Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.

Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.

Раскатов М. Пропавшая буква.

Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.

Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.

Томин Ю. Шел по городу волшебник.

Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.

Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

Карточка 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” – важная 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.

Сказочки

«**Шахматный теремок**». Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают 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.

Приложение

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.

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.

Критерии уровней развития детей

Высокий уровень: ребёнок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь 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. Развиты 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.

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».

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 250909761868982735986085883867123389650980454273

Владелец Аглиева Джамиля Имампашевна

Действителен с 03.08.2022 по 03.08.2023