

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Фабричная средняя общеобразовательная школа
Структурное подразделение «Точка роста»

Утверждено
Директор МАОУ Фабричной СОШ
_____ Гарбузова О.О.
Приказ №155/1-Д от 29.08.2024

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа физкультурно – спортивной направленности
Шахматное королевство»

Для обучающихся с 5- 7 лет
Срок реализации программы 2 год

Составил: Тетютских Г.А.
педагог по шахматам

г. Туринск, 2024 г.

Пояснительная записка

Возрождение ценностного потенциала отечественной шахматной школы направлено на реализацию личностно-развивающей и гуманистической государственной политики дошкольного образования в нашей стране. Программа по шахматам «Королевство шахмат» для дошкольников ориентирована на формирование личностного развития ребёнка посредством вовлечения его в интеллектуально-спортивную среду, в частности путём знакомства с шахматным искусством. При этом ценностный потенциал, накопленный в шахматной педагогике, является инструментом как образования, так и воспитания.

Данная Программа разработана на основе системно-деятельностного подхода и направлена на формирование социально-коммуникативных и познавательных компетенций. Она предполагает стимулирование деятельности и структурирование процессов мышления (внимание, планирование, рефлексия, память, счёт, анализ и самоанализ). Соревновательная форма некоторых занятий позволяет сформировать активную социальную позицию и создать предпосылки для формирования лидерских качеств у подрастающего поколения. Однако «ситуация неуспеха», типичная для спорта, нацеленного на достижение высших результатов, в занятиях с дошкольниками должна сниматься организационными акцентами проведения состязаний (например, главный приз «За достойное поведение», «За помощь в организации турнира» и др.). Также важно подчеркнуть, что занятия шахматами в раннем возрасте являются средством выявления и поддержки математически одарённых детей.

Программа разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами, регламентирующими деятельность дошкольников:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ Минобрнауки России №1155 от 17 октября

2013 г.);

- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

- Национальная стратегия действий в интересах детей на 2012-2017 годы (Указ Президента РФ от 1 июня 2012 г. № 761);

- Стратегия развития и воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 № 996-р).

- Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

- Приказа Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. №162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от

18.11.2015 № 09-3242).

- Устав МАОУ Фабричной СОШ и иные локальные акты Учреждения.

Настоящая Программа направлена на решение задач федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования в области формирования общей культуры личности детей и обогащение (амплификацию) детского развития за счёт включенности в интеллектуально-спортивную среду.

Цель Программы: создание интеллектуально-спортивной среды для развития социально-коммуникативных и познавательных личностных свойств ребёнка

Задачи Программы:

социально-коммуникативные (правила поведения на соревнованиях, в том числе в ситуациях успеха и неуспеха):

- усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности (в том числе эффективнее – на примере сказочных персонажей);
- становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;
- формирование безопасных основ поведения в социуме;
- развитие навыков общения и взаимодействия ребёнка со сверстниками в соревновательной деятельности;

познавательные (во время теоретических и практических занятий): –

развитие любознательности и познавательной мотивации;

- формирование навыков сознательных действий посредством «действий в уме»

Концептуальные подходы

Программа создана согласно концепции развивающего обучения и предполагает системно-деятельностный, компетентностный подход к образованию детей дошкольного возраста.

Программа учитывает навыки и умения, которыми обладает дошкольник в

настоящее время (в том числе способности, данные с рождения), и предлагает педагогические приемы, которые позволяют реализовать задачи социально-коммуникативного и познавательного развития и приобрести навыки, умения сначала при помощи взрослого, а потом – самостоятельно.

Важной составляющей процесса реализации Программы является интеллектуально-соревновательная деятельность, в которой ребёнок участвует совместно с другими детьми и взрослыми

Основные принципы реализации Программы

В целях организации качественной работы предполагается придерживаться следующих принципов:

- системный подход, реализация образовательного содержания «от общего к частному»;
- принцип «единства аффекта и интеллекта» (Л. С. Выготский) – интегрированный подход к организации процесса освоения предлагаемого содержания Программы;
- развитие у детей навыков поисковой деятельности, т. е. создание проблемных ситуаций, которые будут мотивировать ребёнка к самостоятельному поиску возможностей их разрешения;
- учёт индивидуальных особенностей (в том числе лидерских качеств, инициативности, различий в темпе выполнения задач и пр.);
- создание условий для мотивации к саморазвитию (стимулирование у детей желания в различной свободной деятельности повторять (дополнять) пройденный материал);
- использование формата диалога (ребенка со взрослым, детей между собой, педагогов друг с другом и с родителями) как основной базы процесса передачи информации и способа речевого развития.

Планируемые результаты освоения Программы

В ходе реализации Программы предполагается достижение определённых результатов всеми участниками образовательных отношений. Планируемые результаты освоения Программы детьми соотнесены с основными

требованиями ФГОС ДО к целевым ориентирам на этапе завершения дошкольного образования, которые должны выступать гарантом и основанием преемственности дошкольного и начального общего образования ребёнка. Исходя из этого, для различных целевых групп (детей, педагогов, родителей) планируются следующие результаты освоения Программы.

РЕБЁНОК

приобретает потребность в действиях в уме и начальную мотивацию к интеллектуальной деятельности; проявляет индивидуальный интерес к различным аспектам шахматной игры (соревнование, решение задач, иное); владеет умениями и навыками сотрудничества со сверстниками и взрослыми, в том числе на основе образно-символических и нормативно-знаковых материалов.

ПЕДАГОГ/ВОСПИТАТЕЛЬ

создаёт интеллектуально-состязательную среду для развития социально-коммуникативных и познавательных личностных свойств ребёнка; укрепляет сотрудничество всех участников образовательного процесса «ребёнок – семья – дошкольная образовательная организация».

РОДИТЕЛЬ

получает инструмент эмоционально здоровой коммуникации с детьми в виде интеллектуально-состязательной игры в досуговое время; расширяет диапазон ответственности за выбор интеллектуального предпрофессионального развития своего ребёнка на раннем этапе его социализации.

Формы аттестации, обучающихся по программе

В программе используются такие формы аттестации как: беседы в форме «вопрос – ответ», наблюдение, игровые ситуации.

Формы подведения итогов:

Турниры детские и детско-родительские, викторины.

Общие положения содержания

Содержательная часть Программы направлена на приобщение

подростающего поколения к интеллектуальному досугу посредством шахматной игры. При реализации содержательной части Программы следует учитывать индивидуальные особенности развития дошкольника и применять разнообразные инструменты, накопленные в шахматном образовании.

Программа рассчитана на проведение досугового времени с детьми в любой период года в рамках образовательных и спортивных мероприятий. Ведущими формами организации занятия являются как групповые, так и подгрупповые. Основные методы занятий с детьми: рассказ, показ, групповая и индивидуальная беседы и мероприятия со спортивным уклоном, вызывающим отношение к шахматам, как виду спорта. Шахматы представлены как основной вид деятельности и как способ образования.

Возрастные особенности развития детей.

В дошкольный период у детей:

- головной мозг заканчивает своё анатомическое формирование;
- развивается образное мышление;
- активизируется внимание, оно становится произвольным;
- появляется способность управлять своим поведением;
- активизируются процессы сначала произвольного, а затем и преднамеренного запоминания.

Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы «Королевство шахмат» составляет два года.

Формы обучения

Групповая.

Форма обучения по программе очная.

Особенности организации образовательного процесса

По программе «Королевство шахмат» предполагаются занятия с учебными группами постоянного состава, одной возрастной категории.

Оптимальное количество обучающихся в группе 10-12 человек.

Режим занятий

Занятия проходят: первый год обучения – 2 раза в неделю по 25 минут (5-

блет); второй год обучения – 2 раз в неделю по 30 мин (6-7 лет).

Тематическое планирование занятий

Занятие 1 Знакомство. Познакомить с комплектом раздаточного материала и спортивным инвентарём.

Занятие 2 Шахматная доска. Сформировать представление о правилах размещения шахматной доски между партнёрами.

Занятие 3 Прямые линии. Сформировать понятие прямой линии на шахматной доске.

Занятие 4 Знакомство с шахматной доской. Познакомить с шахматной доской, формировать понятия «горизонталь», «вертикаль», «диагональ».

Занятие 5 Знакомство с шахматными фигурами. Познакомить с шахматными фигурами, расстановкой фигур перед шахматной партией.

Занятие 6 Знакомство с пешками. Познакомить с пешкой, её местом в начальном положении партии, тем, как она ходит, бьёт другие фигуры.

Занятие 7 Пешка. Закрепить навыки игры пешкой.

Занятие 8 Соревнование пешками. Закрепить знания, полученные на предыдущих занятиях. Сыграть тренировочные позиции.

Занятие 9 Знакомство с Ладьями Познакомить с шахматной фигурой Ладья, местом Ладьи в начальном положении, тем, как она ходит.

Занятие 10 Ладья. Закрепить навыки игры фигурой Ладья.

Занятие 11 Тренировочные позиции (Ладья). Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Занятие 12 Знакомство со Слонами. Познакомить с шахматной фигурой Слон, местом Слона в начальном положении, его ходами.

Занятие 13 Слон Закрепить представления о шахматной фигуре Слон.

Занятие 14 Слон Закрепить навыки игры шахматной фигурой Слон.

Занятие 15 Тренировочные позиции (Слон). Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Занятие 16 Тренировочные позиции (пешки, Ладьи и Слоны).

Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Занятие 17 Спортивное соревнование. Закрепить знания, полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, совершенствовать навыки решения простейших шахматных задач.

Занятие 18 Знакомство с Ферзями. Познакомить с шахматной фигурой Ферзь, местом Ферзя в начальном положении, тем, как он ходит, бьёт другие фигуры.

Занятие 19 Ферзь. Закрепить навыки игры шахматной фигурой Ферзь.

Занятие 20 Ферзь и пешки. Закрепить навыки игры шахматными фигурами Ферзь и пешка.

Занятие 21 Тренировочные позиции. Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Занятие 22 Знакомство с Конями. Познакомить с шахматной фигурой Конь, местом Коня в начальном положении, его ходами.

Занятие 23 Конь Закрепить навыки игры шахматной фигурой Конь.

Занятие 24 Конь угрожает. Закрепить навыки игры шахматной фигурой Конь, развивать внимание, умение отстаивать свою позицию.

Занятие 25 Тренировочные позиции. Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Занятие 26 Знакомство с Королями Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Занятие 27 Король. Закрепить навыки игры шахматной фигурой Король. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение.

Занятие 28 Тренировочные позиции. Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Занятие 29 Ценность фигур. Познакомить с ценностью каждой шахматной фигуры.

Занятие 30 Шах. Сформировать представление о позиции шах, развивать способность детей думать, рассуждать и анализировать различные

ситуации.

Занятие 31 Мат в один ход. Сформировать представление о позиции мат, развивать способность детей думать, рассуждать и анализировать сложившиеся ситуации.

Занятие 32 Шах и мат. Сформировать представление о комбинациях шах и мат.

Занятие 33 Тренировочные. Закрепить знания о позициях шах и мат.

Занятие 34 Тренировочные позиции. Отработать практические навыки, полученные на предыдущих занятиях.

Занятие 35 До свидания, шахматная страна. Закрепить пройденный материал.

Занятие 36 Спортивное соревнование. Закрепить знания, полученные на предыдущих занятиях. Сыграть шахматные партии.

Формы совместной деятельности взрослых и детей при реализации Программы

1. Рассказ, показ и объяснение различных аспектов шахматной игры.

2. Соревновательно-игровая деятельность в шахматах, направленная на создание интеллектуально-игровой коммуникации и содействующая:

- самоутверждению ребёнка;
- развитию внимания, памяти, специальных познавательных способностей, усвоению получаемых знаний;
- формированию у ребёнка способности понимать стоящую перед ним задачу, осознавать, запоминать игровые правила, контролировать свои и чужие действия;
- становлению умения действовать с партнёрами, применяя способы регуляции совместной деятельности, способности адекватно переживать удачу и неуспех;
- совершенствованию в совместных играх с правилами многих социальных представлений, в том числе о справедливости и несправедливости;
- воспитанию адекватной самооценки.

3. Организация и проведение шахматного праздника, соревнований и тематических праздников, направленных на развитие любознательности, инициативности и самостоятельности в процессе создания интеллектуально-спортивной среды как развивающего образовательного средства, благодаря которому ребёнок включается в процесс «действия в уме».

Методы и технологии

Словесные методы. В данной Программе преобладают такие методы, как рассказ, общая беседа, диалог. Словесные методы позволяют в кратчайший срок передать информацию.

Наглядные методы. Ребёнок получает информацию с помощью раздаточных материалов. Наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими способами обучения.

Практические методы обучения основаны на реальной деятельности детей и информируют практические умения и навыки шахматной игры. Выполнение практических заданий в соревновательном формате моделирует ситуации реальной жизни и повышает ответственность за принимаемые

решения в ходе шахматной игры.

Также широко применяются активные методы, которые позволяют дошкольникам обучаться на собственном опыте, приобретать разнообразный субъективный опыт. Активные методы обучения предполагают использование в образовательном процессе определённой последовательности выполнения заданий: анализ и оценка конкретных шахматных ситуаций, игра с заданных позиций.

Репродуктивный метод применяется при повторении способа деятельности по заданию воспитателя. Деятельность воспитателя заключается в разработке и сообщении образца, а деятельность детей – в выполнении действий по образцу (например, решение шахматной задачи по теме занятия).

Формы сотрудничества с семьёй

Программа по шахматам «Королевство шахмат» предусматривает добровольное и посильное включение родителей (законных представителей) в процесс воспитания в рамках предлагаемого содержания занятий.

Сотрудничество с семьёй является одним из важнейших условий реализации Программы. Задача педагогического коллектива – установить конструктивные партнёрские отношения, объединить усилия в области организации здорового образа жизни, создать атмосферу общности интересов, активизировать и обогащать воспитательные знания и умения родителей.

В дошкольный период детства происходит становление личности ребёнка, раскрываются его индивидуальные особенности. На данном жизненном этапе самыми близкими людьми для ребёнка являются родители. Приобщая воспитанника к шахматам в дошкольной организации, необходимо помнить, что семья должна поддерживать стремление ребёнка заниматься спортом.

Взаимодействие семьи и педагогов позволяет воздвигнуть тот фундамент, на котором смогут базироваться лучшие традиции, позволяющие воспитать нового гражданина России, возрождая традиции отечественной шахматной школы.

Формы работы с родителями:

- индивидуальные собеседования; – консультации, беседы;
- совместное проведение мероприятий;
- организация консультаций с различными специалистами по запросам родителей, со спортсменами высокого класса по шахматам.

Условия работы с родителями:

- целенаправленность;
- систематичность;
- дифференцированный подход с учётом специфики каждой семьи;
- доброжелательность и внимание.

В настоящей Программе понятие «интеллектуально-спортивная среда» понимается как часть «специально организованного интерактивного пространства для развития свойств личности и структурирования процессов мышления посредством шахматной игры», состоящего из материальных объектов предметной среды и педагогических технологий – объектов социальной среды, обогащённых учебно-методическим и материально-техническим сопровождением.

Объекты предметной среды

Помещение, в котором проводятся занятия, должно соответствовать требованиям, предъявляемым к развивающей предметной среде, которая должна быть оборудована с учётом возрастных особенностей детей дошкольного возраста.

Для реализации Программы «Королевство шахмат» необходимо иметь спортивный инвентарь (шахматные комплекты) и сопутствующие материалы (раздаточные материалы для ребёнка и методические рекомендации для взрослого).

В современных образовательных организациях применяют технические средства наглядности – рекомендуется использовать компьютер (ноутбук) и интерактивную доску (могут быть рекомендованы интерактивные столы для

дошкольников).

Объекты социальной среды

Для реализации целей и задач Программы важен диапазон охвата социальных объектов (семья, сверстники, представители шахматного спорта, другие объекты социума), поскольку все приобретаемые навыки не только используются ребёнком в дошкольной образовательной организации, но и реализуются вне её. В этой связи просветительская работа с родителями, иными членами семьи выходит на первый план.

Учебно-методическое сопровождение

В рамках Программы предлагается применять разработанные авторами раздаточные материалы и методические рекомендации. Также советуем использовать вспомогательные материалы для интерактивной доски.

Список используемой литературы

1. Авербах Ю.Л., Бейлин М.А. Путешествие в шахматное королевство. – М.: Физкультура и спорт, 1988.
2. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения. – ООО «Дайв», 2009.
3. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
4. Гончаров В.И. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. Пособие. – М: ГЦОЛИФК, 1984
5. Гришин В.Г. Ильин Е.И. Шахматная азбука. – М.: ФиС, 1972.
6. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. – М.: Просвещение, 1991.
7. Зак В.Г., Длуголенский Я.Н. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
8. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
9. Сухин И.Г. Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2017

10. Сухин И.Г. Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2017

11. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. - Ростов н/Д: Феникс, 2004.

12. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей-М.: Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2012.

13. Сухин И.Г. Шахматы, первый год или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь. В 2-х частях. Часть 1.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2016

14. Сухин И.Г. Шахматы, первый год или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2016

15. Сухин И.Г. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

16. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. – М.: «Астрель», 2000.

17. Трофимова А.С. Учебник юного шахматиста/– Ростов на Дону: Феникс, 2014г.

18. Шахматы для детей. Шахматы для будущих чемпионов: пер с англ. / Тед Ноттингем, Боб Уйэд, Эл Лоуренс. – М.: Астрель; АСТ, 2010г.

19. Шахматная тетрадь - раскраска: рисуем, учимся, играем/ А. С. Трофимова. – Ростов на Дону: Феникс, 2015г.

Интернет-ресурсы

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL <http://www.chess-master.net/articles/3.html>

2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>

3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>

Календарно-тематическое планирование

Первый год обучения

Старшая группа

Неделя	Занятие	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1.	1.	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес», беседа по содержанию сказки.
	2.	Шахматная доска.	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями, чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	Чтение, инсценировка, дидактическая игра «Да нет».
2.	3.	Шахматная доска. Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством. Формировать представления о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятий «горизонталь», «вертикаль», «диагональ».	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседка». И.Г. Сухина.
	4.	Шахматная доска.	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей, горизонталей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина. Дидактическое задание «Диагональ».
3.	5.	Шахматная доска.	Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. Дидактические игры: «Составь

		Шахматная эстафета.		доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле».
	6.	Шахматные фигуры.	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания.	Чтение сказки «Чудесные фигуры». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?»
4.	7.	Начальное положение.	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией, связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правило: «Ферзь любит свой цвет».	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
	8.	Слон.	Формировать представления о шахматной фигуре «слон», месте слона в начальном положении. ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятия «легкая» и «тяжелая» фигуры.	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож». Дидактические задания: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин».
5.	9.	Слон.	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических навыков.	Отгадывание загадки о слоне. Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки». Дидактические задания: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	10.	Слон.	Отрабатывать практические навыки. Отгадывание загадки о слоне. Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки». Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Практические навыки.

6.	11.	Ладья.	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья». Место ладьи в начальном положении, ход ладьи. Развивать внимание.	Чтение дидактической сказки «Я – Ладья». Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	12.	Ладья.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки». Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».
7.	13.	Ладья против слона.	Отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику.	Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры: «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона).
	14.	Ладья.	Отрабатывать практические навыки.	Практические упражнения. Загадки из тетрадки.
8.	15.	Ферзь.	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура».	Чтение дидактической сказки «Кони черные и белые». Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

	16.	Ферзь против ладьи и слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
9.	17.	Конь.	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом коня в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию.	Рассказать и показать сложность ходов коня. Ход коня, взятие. Конь – «легкая» фигура. Дидактические задания: «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	18.	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь». Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию, в которой конь ставит «вилку».	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности», «Секретная фигура».
10.	19.	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Дидактические игры: «Волшебный мешочек», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».
	20.	Пешка: «Ни шагу назад!»	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход	Чтение дидактической сказки «Детский сад», «Чудесная Пешка». Рассказ о пешке. Дидактические

			пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	задания: «Лабиринт», «Один в поле воин», «Волшебный мешочек».
11.	21.	Пешка.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Учить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля».
	22.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические игры: «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух), «Ограничение подвижности».
12.	23.	Праздник пешки.	Закрепить знания о том, как ходит пешка, что делать, если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	Соревнования.
	24.	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило: «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».
13.	25.	Король. «Волшебный квадрат».	Формировать представления о «волшебном квадрате», который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить,	Рассказ о «волшебном квадрате», который король использует в игре. «Двойной удар», «Взятие».

			рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».
	26.	Турнир на чемпиона.	Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	Практические навыки.
14.	27.	Объяснить детям правила: «Тронул - ходи», «Ход сделан - обратно не вернёшь».	Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику.	Беседа, показ, практическое упражнение.
	28.	Шах.	Формировать представление о позиции «шах». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания: «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
15.	29.	Шах.	Закрепить представления детей о позиции «шах». Развивать логическое мышление, умение доказывать правильность решения, опровергать неправильные, развивать сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания: «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».
	30.	Шах и мат.	Дать понятие «комбинация». Формировать представления о комбинациях «шах», «мат», «вилка».	Практические упражнения.

16.	31.	Мат.	Формировать представления о том, что мат - цель игры. Упражнение в определении шахматных ситуаций.	Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна». Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».
	32.	Мат в один ход.	Закрепить представления детей о позиции «мат». Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
17.	33.	Ничья.	Формировать представление о положении «пат» , выделение отличий пата от мата.	Чтение сказки «Мат и пат». Рассказ о позициях «мат» и «пат». Варианты ничьей. Примеры пата. Дидактическое задание «Пат или не пат».
	34.	Ничья.	Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». Практические упражнения.
18.	35.	Игра в парах.	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность, точно рассчитывать правильные ходы.	Практические упражнения.
	36.	Рокировка.	Познакомить с понятием «рокировка». Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

19.	37.	Рокировка.	Отрабатывать практические навыки.	«Загадки из тетрадки». «Куда идёт король» - чтение сказки И. Сухина.
	38.	Провести турнир на лучшего игрока.	Закрепить знания: почему слонов надо быстрее выводить в центр. Развивать сообразительность, находчивость.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
20.	39.	Тренировочная шахматная партия.	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально – волевых качеств ребят.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.
	40.	Шахматная нотация	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.	Практические навыки, рассматривание иллюстраций.
21.	41.	Шахматная нотация.	Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв: А,В,С,D,Е,F,G,H.	Практические навыки.
	42.	Эстафета.	Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию, называя вслух поля, на которые они ставятся.	
22.	43.	Практические навыки: мат белыми в один ход.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
	44.	Практические навыки: лучший ход белых.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки

23.	45.	Практически е навыки: лучший ход чёрных.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
	46.	Практически е навыки: «Грозный ферзь» - побей все чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре.	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске.	Загадки из тетрадки.
24.	47.	Шахматная партия.	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
	48.	Шахматная партия.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
25.	49; 50.	Шахматная партия.	Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
26.	51.	Шахматный праздник.	Закрепить и расширить знания детей о правилах игры в шахматы. Развивать логическое мышление, внимание, умение отгадывать	

			загадки про шахматные фигуры. Знакомство детей с историей возникновения шахмат, интересными фактами из жизни шахматистов.	
	52.	Первые ходы.	Упражнять в планировании и продумывании первых ходов, отмечая, что очень многое зависит от первых шагов на игровом поле.	Игры в парах.
27.	53.	«КВН» с участием детей и взрослых.	Закреплять знания игры в шахматы.	Соревнование.
	54.	До свидания шахматная страна.	Закреплять пройденный материал. Вспомнить, как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка.	Игра.
28.	55.	Мониторинг.		
	56.			

Календарно-тематическое планирование

Второй год обучения

Подготовительная группа

Неделя	Занятия	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1.	1.	Диагностика: выявить уровень освоения детьми шахматной игры.	Правила поведения на занятиях, правила ТБ и ППБ.	Диагностические задания.
	2.	История шахматной культуры.	Познакомить детей с вариантами возникновения шахмат и углубить знания об основных этапах их развития.	Рассказать о зарождении и возникновении древней игры. Показ презентации «Короли шахматного мира».
2.	3.	Повторение. «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски».	Обобщение и повторение основного материала первого года обучения. Познакомить с черными и белыми полями, с горизонтальными, вертикальными и диагональными линиями.	Чтение сказки «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски» Д/и «Шахматное поле», «Сосчитай квадраты», «Нарисуй шахматную доску»,
	4.	Повторение. «Волшебные фигуры».	Закрепить названия фигур, показать отличие одних фигур от других.	Сказка «Мурзилка рисует сказочные фигуры». Дидактические игры: «Белые и черные», «Угадай-ка», «Куча - мала»,

				«Пирамида», «Прятки», «Догонялки», «Школа».
3.	5; 6.	Шахматная нотация. «Тронул - ходи!».	Повторить понятие «шахматная нотация». Закрепить знания шахматных нот, правила шахматных поединков.	Игры – соревнования: «Ноты шахматной доски», «Шахматное лото», «Расставь на доске», «Составь доску», «Пройди и назови поле».
4.	7; 8.	Ходы, взятия и ценность фигур.	Повторить ходы и взятия фигур, а также определение их ценности.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
5.	9; 10.	Решение учебных задач по теме "Мат в один ход".	Отработать через решение практических задач умение ставить мат в один ход.	Практические занятия.
6.	11; 12.	Сложные ходы фигур.	Закрепить такие понятия, как: «рокировка», «ничья», «пат» и др.	Практические занятия.
7.	13; 14.	Особый ход – «рокировка».	Повторить, что такое «шах» и «мат». Ввести понятие об особом ходе «рокировка». Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
8.	15; 16.	Ничья. Пат. Вечный шах.	Повторить, что такое «шах» и «мат». Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

			«вечного шаха», объяснить отличие пата от мата.	
9.	17; 18.	Тесты и упражнения для закрепления знаний.	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Сложные ходы фигур».	Практические занятия.
10	19.	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю.	Объяснить детям всё, что такое «мат»; учить ставить мат одинокому королю.	Практические упражнения.
	20.	Мат в один ход: более сложные случаи.	Повторить, что такое «рокировка». Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.	Практические занятия.
11.	21; 22.	Линейный мат. Мат в 2 хода.	Повторить, что такое «ничья», какие бывают виды ничьей. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на два хода вперед. Объяснить метод матования одинокого короля двумя ладьями, ввести понятие «линейный мат».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

12.	23; 24.	Мат королём и ферзём.	Повторить метод матования двумя ладьями. Объяснить метод матования королем и ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
13.	25; 26.	«Спертый мат».	Ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на «спертый мат».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
14.	27; 28.	Тесты и упражнения для закрепления знаний.	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одинокому королю».	Практические занятия.
15.	29; 30.	Защита и нападение на фигуры.	Рассмотреть варианты защиты и нападения на фигуры; ввести понятия «двойной удар» и «связка».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
16.	31; 32.	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры.	Повторить метод матования королем и ферзем. Объяснить, что такое «двойной удар», разобрать, как наносят «двойной удар» различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
17.	33; 34.	«Связка».	Повторить, что такое «двойной удар и шах с выигрышем фигуры». Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку».	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

18.	35; 36.	Тесты и упражнения для закрепления знаний.	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Защита и нападение на фигуры».	Практические занятия.
19.	37; 38.	Основные правила игры в дебюте.	Объяснить детям суть понятия «дебют».	Практические занятия. Показ. Объяснение.
20.	39; 40.	«Детский мат» и защита от него.	Повторить тему «спертый мат». Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на «детский мат», изучить методы защиты от «детского мата». Учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
21.	41; 42.	О диагоналях, по которым атакуется король.	Повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
22.	43; 44.	Перевес в развитии.	Повторить тему «опасная диагональ». Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля.	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.
23.	45; 46.	О пункте, с которого в дебюте	Продолжить изучение методов атаки на застрявшего в центре короля. Разобрать типовые комбинации с жертвой слона или коня на f7. Объяснить методы атаки на короля,	Практика: закрепить знания с помощью дидактических упражнений.

		нередко дается мат.	совершившего рокировку, показать на примерах уязвимые пункты позиции рокировки.	
24.	47; 48.	Тесты и упражнения для закрепления знаний.	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения раздела «Основные правила игры в дебюте».	Практические занятия.
25.	49; 50.	Игра из начального положения.	Проверить весь спектр знаний, умений и навыков, полученных за 2 года обучения, в процессе турнирных и тренировочных партий.	Практические занятия.
26.	51; 52.	Контрольные занятия по итогам полугодия (года).	Определить уровень усвоения программного материала в ходе выполнения теоретических и практических заданий.	Практические занятия.
27.	53.	Спортивный праздник «Страна черно-белых королей».	Закреплять знания игры в шахматы.	Соревнование.
	54.	Звездный шоу-турнир	Закреплять пройденный материал. Вспомнить, как ходят фигуры, что такое нотация, рокировка.	Игра.

		«Что могут короли!»		
28.	55. 56.	Мониторинг.		

Картотека обучающих игр.

<p><u>«Игра на уничтожение»</u> - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается 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.</p>	<p><u>«Один в поле воин».</u> Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).</p>
<p><u>«Лабиринт».</u> Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.</p>	<p><u>«Перехитри часовых».</u> Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p>
<p><u>«Сними часовых».</u> Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.</p>	<p><u>«Кратчайший путь».</u> За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p>
<p><u>«Захват контрольного поля».</u> Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.</p>	<p><u>«Атака неприятельской фигуры».</u> Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p>

<p><u>«Кто сильнее».</u> Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Волшебный мешочек».</u> В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p>
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Угадай-ка».</u> Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>"Секретная фигура».</u> Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».</p>
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Угадай».</u> Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Что общего?»</u> Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p>
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Большая и маленькая».</u> На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>«Мяч».</u> Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.</p>
<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>"Кто быстрее".</u></p>	<p><i>Шахматные фигуры. Первое знакомство.</i> <u>"Да и нет".</u></p>

<p>К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.</p>	<p>Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.</p>
<p><u>“Белые и чёрные”.</u> В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например: “Белый ферзь”. Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её.</p>	<p><u>“Школа”.</u> Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика? А этого?..”</p>
<p><u>“Пирамида”.</u> Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.</p>	<p><u>“По росту”.</u> Попросите ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.</p>
<p><u>“Над головой”.</u> Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.</p>	<p><u>“Убери такую же”.</u> Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.</p>

Консультативный материал для родителей.

ЗНАКОМСТВО С ШАХМАТНЫМИ ФИГУРАМИ.

Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3-4,5 см, строгой формы. Ребенок должен запомнить, как называется каждая фигура, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету.

Не все дети способны запомнить названия конкретных шахматных фигур сразу же. Вы даже не всегда сможете проверить, усвоил ли их ваш ребенок. Ведь если напрямую спросить названия фигур у ребенка, он может вам и не ответить. Это ему скучно! Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил ребенок, и закрепить пройденный материал лучше всего в игре.

«Волшебный мешочек». По очереди прячьте в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просите ребенка на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребенку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадаете», и ребенок с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребенок наощупь ищет определенную фигуру.

«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.

«Что общего?». Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите ребенка: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой и т.д.)

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

УДИВИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ.

Для закрепления материала попросите ребенка:

- ❖ Из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски, обращая внимание на чередование светлых и темных кубиков;
- ❖ Начертить мелом на асфальте фрагмент шахматной доски;
- ❖ Вспомнить, где кроме шахматной доски, он видел клетки, расположенные в шахматном порядке;
- ❖ Раскрасить часть листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только черным);
- ❖ Правильно положить шахматную доску между вами или между куклами;
- ❖ Найти белые и черные шахматные поля на рисунке (рис.: комната, в ней спрятаны 8 светлых и 8 темных клеток);
- ❖ Найти клетки, расположенные в шахматном порядке, на рисунке (рис.: перекресток, черно-белые клетки видны на такси, переходе, одежде, стене дома, чемодане, стене, кепке, книге, аптечке, кубике, части тротуара, шахматной доске, которую несет под мышкой мальчик).

Покажите ребенку центр - четыре поля в середине шахматной доски. Объясните, что шахматных противников по-другому называют партнерами.

Детям старше 5 лет можно объяснить, что линии бывают вертикальные (черно-белые дорожки, которые проходят от одного противника к другому) и горизонтальные (черно-белые дорожки, которые идут слева направо). Добавьте, что по-другому вертикальные линии называют *вертикалями*, а горизонтальные линии – *горизонталями*.

ВЗЯТИЕ ФИГУР.

Одно из важнейших умений - брать фигуру противника. Ребенок учится выполнять взятие фигуры, которая стоит под боем и не подставлять свою фигуру под удар вашей.

На первой стадии обучения ребенок осваивает ход и взятие каждой из фигур, сражается с вами ограниченным числом фигур. Рекомендуем игру «на уничтожение»: ребенок играет одно-двумя белыми фигурами, вы - одной-двумя черными фигурами. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника. В этих элементарных дидактических играх ребенок почувствует силу и слабость каждой фигуры в единоборстве с аналогичными и другими фигурами, уловит, что «умеет», а чего «не умеет» каждая конкретная фигура.

Почуднее расположитесь за шахматной доской или шахматным столиком и сразитесь с ребенком в дидактической игре «Ладья против ладьи». Поставьте в противоположные углы шахматной доски белую и черную ладьи. Цель игры: побить ладью противника. Очевидно, что при аккуратной игре выиграть никому не удастся - достаточно не ставить свою ладью на линию, где расположена ладья партнера. Простота подобного единоборства обманлива, не торопите ребенка - это его «боевое крещение». Следите, чтобы ребенок правильно выполнял ход ладьи (не перескакивал ею на соседнюю линию) и не ставил свою ладью под удар вашей. Не исключено, что вначале ребенок будет часто подставлять свою ладью под бой. Не сердитесь на него, терпеливо поправляйте и задавайте наводящий вопрос: «Не возьму ли я здесь твою ладью?». «Ошибайтесь» сами, ставя свою ладью под удар ладьи малыша. Если ребенок не заметит вашей «ошибки», заострите на ней его внимание.

Первые победы доставляют ребенку большое удовольствие, прибавляют желания учиться играть в шахматы!

ХОД СЛОНА.

Очень важно, чтобы ребенок умел точно передвигать шахматного слона по диагонали, не перескакивая на смежные диагонали.

Ребенку старше 5 лет можно объяснить, что самые длинные диагонали из 8 полей называются большими диагоналями. Все слоны ходят по полям своего цвета.

Для закрепления умения перемещать фигуры по диагонали предложите ребенку:

- ❖ Выложить из кубиков косую дорожку-диагональ;
- ❖ Раскрасить в клетчатой тетради черную диагональ из двух, трех, четырех клеток;
- ❖ Начертить диагональ мелом на асфальте.

Поиграйте на шахматной доске и ее фрагментах в дидактические игры: «На одну клетку», «Через клетку», «Через две клетки», «Большой прыжок», «Поворот», «Туда-сюда», «Длинный ход».

Устройте поединок: слон против слона. Можете объяснить ребенку, что если белый и черный слоны ходят по клеткам одного и того же цвета, то это одноцветные слоны, а если разного, то разноцветные. Вначале поиграйте на доске восемь на восемь полей одноцветными слонами. Ребенок должен научиться не ставить своего слона под бой, а также бить вашего слона, если вы «ошибетесь». Затем поиграйте разноцветными слонами. В этой игре выиграть невозможно, ведь эти слоны никогда не могут встретиться на одной клетке. Поиграйте двумя слонами против одного, двумя против двух. Можно играть на фрагментах шахматной доски 2×2 , 3×3 , 4×4 и т. д.

ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.

Поиграйте с ребенком на шахматной доске «восемь на восемь полей» ладьей против слона и слоном против ладьи. Борьба разнохарактерными фигурами принципиально отличается от борьбы однотипными фигурами. Если при игре однотипными фигурами нельзя нападать на фигуру противника, то в единоборстве ладьи со слоном палитра шахматного сражения гораздо богаче. Тут можно и нужно учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.

Рекомендовано обучать ребенка такой последовательности выбора хода:

1. Смотрим, нельзя ли побить фигуру противника.
2. Выясняем, нельзя ли сделать фигурой такой ход, после которого противник не сможет сделать своей фигурой ни одного хорошего хода (при любом ходе фигуру он потеряет).
3. Определяем, не ставим ли мы свою фигуру под бой.
4. Делаем ход.

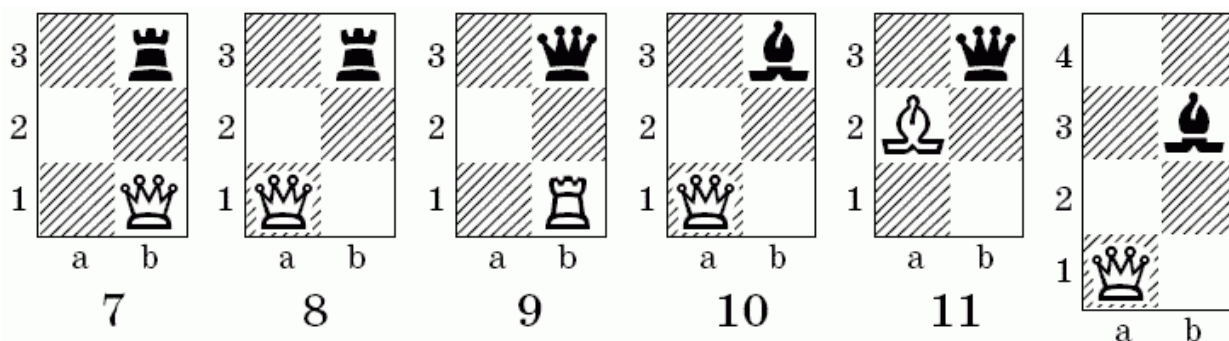
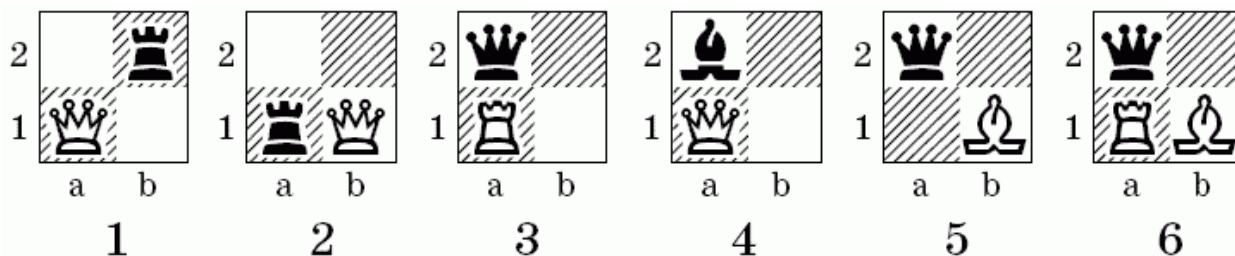
Самое сложное здесь - научиться ограничивать подвижность фигуры партнера. Это искусство ребенок освоит далеко не сразу.

При точной игре противников на доске «восемь на восемь полей» ни ладья, ни слон не побьют друг друга. Важно, чтобы ребенок сам почувствовал, что ладья сильнее слона – у нее больше полей, на которые она может пойти. Из любого поля шахматной доски ладья атакует 14 клеток, а слон из центра-13, а из угла – лишь 7.

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.

Поиграйте с ребенком ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске. Как ладье, так и слону нельзя нападать на ферзя – он их побьет. Ферзь же может атаковать ладью по диагонали, а слона – по линиям. Но хотя ферзь гораздо сильнее и ладьи, и слона, на классической шахматной доске он эти фигуры поймать не в состоянии – и у ладьи, и у слона имеется достаточно полей для отхода, - они, как и ферзь, фигуры дальнбойные.

Гораздо сложнее сражаться слону и ладье против ферзя на фрагментах шахматной доски.



12

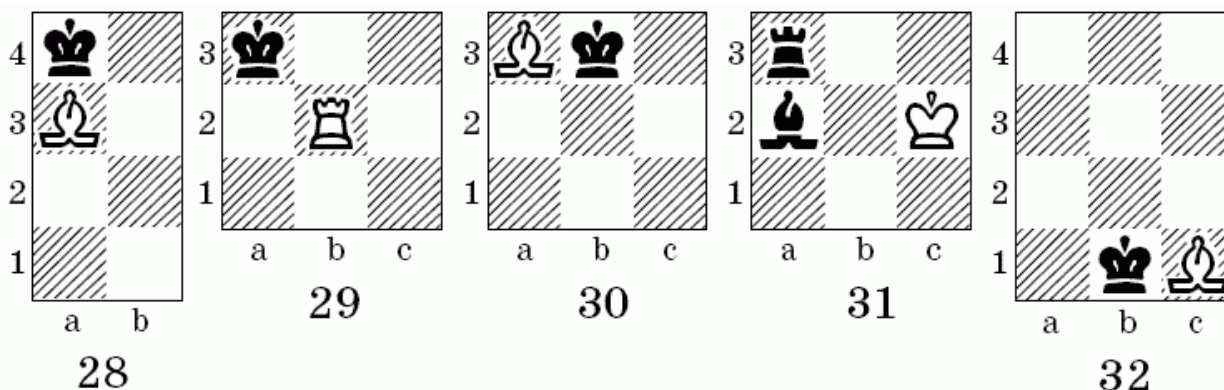
БЕЙ, КОРОЛЬ!

Королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя. Эти обстоятельства следует учесть, когда вы начнете сражаться с ребенком королем

против короля, королем против других фигур. При безошибочной игре партнеров на обычной шахматной доске в единоборстве короля со слоном или ладьей победителя нет. Тем более что, если король нечаянно встанет под бой, ему разрешается переходить. Уважают шахматного владыку игроки – разрешают исправить свою ошибку.

А вот в поединке с ферзем королю не позавидуешь. Ловко маневрируя на шахматной доске, ферзь может оттеснить короля в любой угол и лишит его ходов. И королю пришлось бы встать под бой, если бы это разрешалось правилами. Если у вашего малыша обнаружатся большие способности к шахматам, попросите его запереть подобным образом шахматного властелина в углу.

Очень силен король на ограниченных участках 64-клеточной доски и на ее фрагментах. На фрагменте «две на две клетки» сила короля равна силе ферзя. Слона король всегда ловит на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «две на четыре клетки», «три на три клетки», «три на четыре клетки», а ладью – на фрагментах «две на две клетки», «две на три клетки», «три на три клетки».



БЕЛАЯ ПЕШКА.

Расположите белую пешку на одном из полей второй горизонтали и поочередно с ребенком передвигайте ее, пока она не дойдет до последней горизонтали. Просите малыша идти пешкой из начального положения иногда на одну клетку, иногда через клетку. Поиграйте в следующие дидактические игры: «Чемпион». Белая пешка стоит на любом поле второй горизонтали. Вы с ребенком по очереди ходите этой пешкой. Первый ход делает малыш. Выигрывает тот, кто передвинет белую пешку на восьмую горизонталь. Как несложно убедиться, результат игры зависит от первого хода ребенка: если он пойдет пешкой через клетку, то он выигрывает, а если – на одну клетку, то проигрывает.

«Кто первый?». Поставьте рядом на второй горизонтали две белые пешки. Одной из них будет играть малыш, второй – вы. Начинает ребенок. Выигрывает тот, чья пешка первой достигнет последней горизонтали. Очевидно, что если пешка малыша продвинется первым ходом через клетку, то он и победит.

«На второй и третьей». Расположите одну из белых пешек на второй горизонтали, другую – на иной вертикали на третьей горизонтали. Играете аналогично игре «Кто первый?». Малыш ходит пешкой, расположенной на второй горизонтали. Если он первый ход делает этой пешкой через клетку, то побеждает.

«Весь отряд – восемь в ряд». Попросите ребенка расставить все белые пешки на второй горизонтали. Обычно дети с удовольствием ставят рядом однотипные фигуры, ход пешкой не вызывает затруднений даже у малышей.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЕШКИ.

Для закрепления нового материала поиграйте в дидактическую игру «Чемпион» белой пешкой, затем черной пешкой. Выигрывает тот, кто превратит пешку в ферзя, ладью, слона, коня. Объясните ребенку, что ферзь – самая сильная фигура, поэтому выгоднее всего превращать пешку именно в ферзя. Также поиграйте в дидактические игры «Кто первый?» и «На второй и третьей» белыми, затем черными пешками. После этого поиграйте в дидактическую игру «Кто первый?» белой пешкой против черной. Белая пешка должна стоять на второй горизонтали, а черная – на седьмой горизонтали. При этом белая пешка должна отстоять от черной по крайней мере на две вертикали. Например: белая пешка «b2» против черной пешки «e7». Или белая пешка «a2» против черной «c7». В первом варианте игры побеждает тот, кто первым превращает свою пешку в иную фигуру. Во втором варианте игры пешки превращаются в ферзей, ладей или слонов (но не в коней, ведь ход коня ребенок еще не освоил), и игра продолжается превращенными фигурами на «уничтожение».

БЬЕМ НАИСКОСОК.

Пешка лишь на первый взгляд имеет самый простой ход. Малышам не так-то просто освоить тонкости игры пешками. Вот, к примеру, взятие. В отличие от других фигур, которые бьют вражеские фигуры на тех же полях, на которые и ходят, пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали. И если поле перед пешкой занято другой фигурой – хода нет. К тому же идут пешки только вперед: белые пешки – от второй горизонтали до восьмой, а черные пешки – от седьмой горизонтали до первой.

БЕЛЫЙ КОНЬ.

Ход шахматного коня не случайно изучается после ходов остальных фигур. Дело в том, что детям 3–5 лет трудно усвоить прыжки хитроумного скакуна. Например, согласно исследованиям доктора психологических наук Я. А. Пономарева, дети в возрасте первой половины пятого года не могли овладеть ходом коня, а 5-летние хотя и освоили ход коня, но смогли решить далеко не все задачи, связанные с перемещениями коня на шахматной доске. В экспериментах Я. А. Пономарев использовал фрагмент шахматной доски «три клетки на три». В

самом простом задании требовалось кратчайшим путем побить неприятельскую пешку (при самых разнообразных положениях белого коня и черной пешки). И вот что выяснилось:

– 5-летние дети не могли четко решить задачи; – дети 6–7 лет успешно решали задачи, перемещая коня по доске, а в отдельных случаях и «в уме» (без передвижения коня по доске), после многочисленных проб и ошибок;

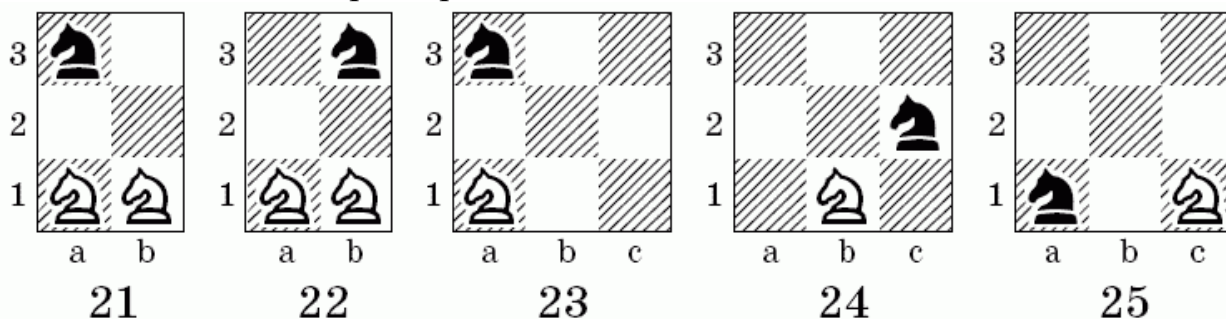
– 8-летние дети оказались способны решить все задания «в уме», не прибегая к пробам и не ошибаясь.

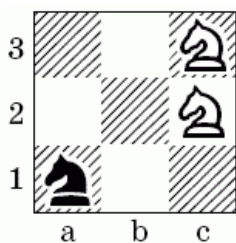
Поэтому советуем не форсировать события при обучении ребенка ходу коня, а исповедовать два принципа: неторопливость и терпение. Хотя опыт обучения детей по нашей методике говорит о том, что оказывается возможным даже детей 3,5 лет обучить ходу коня. Не огорчайтесь, если ребенок все же не освоит этот ход. В таком случае не спешите переходить к изучению дальнейшего материала, лучше еще раз закрепите изученный. Пусть малыш немного повзрослеет и научится более умело оперировать «в мысленном плане». Можете двойко объяснить ребенку передвижения коня. Либо так: «Два поля прямо, одно поле вбок» (или: «Одно поле прямо, два вбок»). Либо так: «Раз, два – прямо, а три – вбок» (или: «Раз – прямо, а два, три – вбок»).

КОНЬ ПРОТИВ КОНЯ.

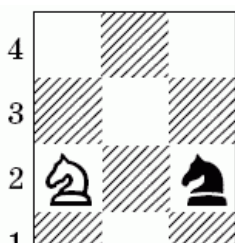
Играть конем против коня ребенку 3–5 лет еще труднее, чем просто ходить конем. Поэтому наберитесь терпения, объясняя малышу его ошибки. На доске «восемь на восемь полей» ребенок будет ошибаться особенно часто: будет подставлять своего коня под бой, а также не замечать, что можно побить вашего коня. Более целесообразным представляется сразиться с вами на фрагментах шахматной доски. Здесь ребенку будет легче: все-таки выбор ходов в данном случае ограничен.

С детьми 5,5 лет разыграйте и позиции 21–32:





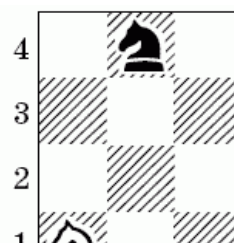
26



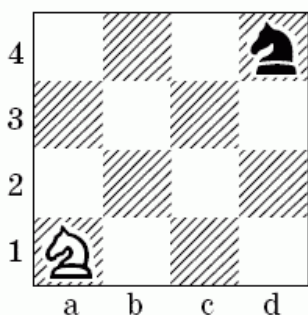
27



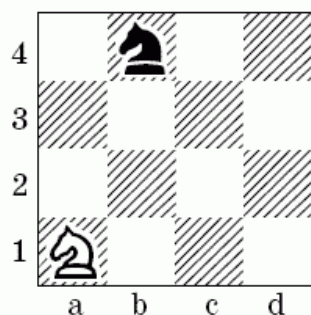
28



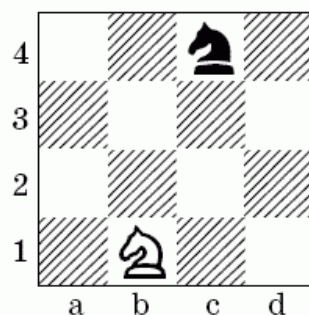
29



30



31



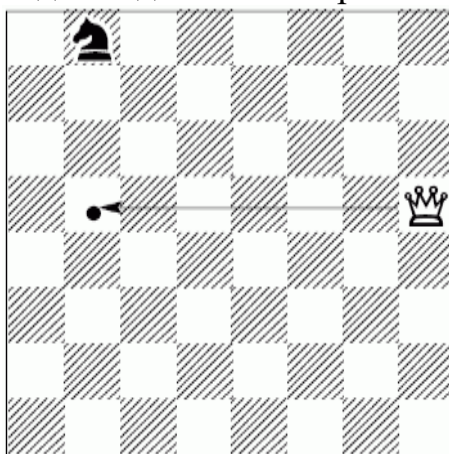
32

ФЕРЗЬ, ЛАДЬ И СЛОН ПРОТИВ КОНЯ.

Значительно разнообразят палитру шахматных сражений поединки коня против ферзя, ладьи или слона. Для малышей они будут представлять большую трудность, поэтому еще раз напоминаем: не браните детей за ошибки, ошибки в подобной игре неизбежны. Не сразу, не вдруг придет к ребенку чувство гармонии, оценка сравнительной силы фигур. Но постепенно он усвоит типичные приемы борьбы одних шахматных фигур с другими, научится атаковать одни фигуры, ограничивать подвижность других. На доске «восемь полей на восемь» лишь одаренные дети да немногие ребята пяти с половиной лет способны решить простейшие задания в сражениях коня против ферзя, ладьи или слона без подсказок старших.

Лишь ферзь способен в любой позиции на доске «восемь полей на восемь» укротить неприятельского скакуна и побить его.

Предложите ребенку за два хода побить черного коня в таком положении:



Эта цель достигается только после 1. ♖b5!! (ферзь ограничивает подвижность черного коня). Далеко не все дети найдут этот ход, поэтому рекомендуем разыграть это положение, не ограничивая количество ходов для достижения победы.

ШАХ.

Шах – важное шахматное понятие. В шахматной нотации шах обозначается знаком «+». Например: 18. ♖e5+ или Ю1. ♘c3+. Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры противника – это двойной шах. Двойной шах обозначается так: «++».

Ваша первая задача – чтобы ребенок научился определять, объявлен ли шах в том или ином положении. На практике, как это ни странно, многие дети 3–4 лет с трудом усваивают понятие «шах». Чтобы облегчить ребенку это, скажите, что если ближайшим ходом можно побить короля, то этому королю и объявлен шах.

Предложите ребенку позиции 1–10 и спросите его: дан ли шах черному королю? Если малыш все же не может ответить на вопросы, разрешите ему передвигать фигуры в направлении короля. Если фигура побьет короля, то на доске – шах. В позициях 2, 4, 6, 8, 10 черному королю шах, а в остальных – нет.

