

Березовское муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №17 комбинированного вида»

ПРИНЯТО:  
на Педагогическом совете  
БМАДОУ «Детский сад № 17»  
Протокол № 1 от 30.08. 2024г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Заведующий  
БМАДОУ «Детский сад № 17»



Г.Р.Валиева  
Приказ № 170 от 30.08.2024г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА-  
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-  
ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет  
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:  
Глушкова Гульназ Ильдусовна  
Педагог дополнительного образования

**Структура**  
**дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной**  
**общеразвивающей программы**  
**социально-гуманитарной направленности**  
**«Шахматное королевство» (для детей с 5 до 7 лет)**

1.Содержание, объем дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство»	3
2.Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство»	10
3.Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социальногуманитарной направленности «Шахматное королевство»	11
4.Учебный план	16
5.Календарный учебный график	20
6. Рабочая программа педагога по дополнительной общеобразовательной программе – дополнительной общеразвивающей программе социально-гуманитарной «Шахматное королевство» (для детей 5-7 лет)	24
7.Оценочные материалы к программе	66
8.Методические материалы к программе	67

## **1.Содержание и объем дополнительной общеобразовательной программы**

### **– дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство»**

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» для детей старшего дошкольного возраста разработана на основе программы «Шахматы, первый год» под редакцией И.Г. Сухина.

**Программа имеет социально-гуманитарную направленность.**

**Срок реализации программы: 2 года.**

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всеми этому и многому другому в значительной степени способствует и обучение игре в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной, свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

Шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё.

Шахматы - одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Существует давний спор о том, что же такое шахматы - спорт или искусство? Безусловно – это игра двоих, т. е. соревнование на результаты игры, как всегда бывает в спорте. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо, как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. Шахматы - это

творчество, сочетающееся со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки, и даже пешка, как Алиса в сказке, может стать королевой. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно.

*Часто педагоги и родители задумываются, есть ли смысл учить малыша такой сложной игре до первого класса? Ответ на этот вопрос один – надо спешить! Специалисты считают, что есть три причины для занятий шахматами именно в дошкольном возрасте.*

1.Ранний старт оправдан, прежде всего, если мы хотим вырастить чемпиона. Многие великие шахматисты начали постигать азы древней игры довольно рано. Судите сами. Х. Р. Капабланка и А. Карпов познакомились с древней игрой в 4 года, Н. Гаприндашвили и Г. Каспаров – в 5 лет, В. Смыслов и Б. Спасский – в 6, А. Алехин и М. Таль – в 7.

2.Впрочем, не все дети, кого увлечет шахматная игра, станут чемпионами. Поэтому для большинства из нас важнее вторая причина раннего знакомства с шахматами – желание вырастить гармонично развитого человека. Не случайно охотно проводили досуг за шахматной доской А. Пушкин и М. Лермонтов, И. Тургенев и Л. Толстой.

3.Последняя причина кроется в благотворном влиянии игры на подготовку к школе. Детсадовская пора когда-то закончится, а экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные довольно рано в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам, и даже быстрее делают домашние задания.

4.Помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Разработка дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» (для детей 5-7 лет) является актуальным направлением развития Образовательной организации и основывается на следующих нормативных документах:

1.Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2.Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

3.Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;

4. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации (Минздравсоцразвития России) от 26 августа 2010 г. N 761н г. Москва «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»;
5. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 613н «Профессиональный стандарт. Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации №196 от 09.11.2018 года «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (в ред. Приказов Минпросвещения России от 05.09.2019 №470, от 30.09.2020 №533);
7. Устав и локальные нормативные, распорядительные акты Березовского муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 17 комбинированного вида»

#### Сведения о программе

Актуальность проблемы качества дошкольного образования возрастает с каждым днем. Перед работниками дошкольных образовательных учреждений стоит непростая задача – построить свою работу так, чтобы она не только соответствовала запросам общества, требованиям ФГОС ДО, но и обеспечивала сохранение самооценности, неповторимости дошкольного периода детства.

Одно из направлений повышения качества дошкольного образования: дополнительное образование детей.

**Актуальность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» для детей старшего дошкольного возраста заключается в том, что шахматы, прежде всего игра, помогающая подготовить дошкольника к скорейшему и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Многие родители, приступив к подготовке ребёнка к школе, стремятся перевести его от игровой деятельности к учебной, однако не стоит торопиться, потому что именно в игре формируется механизм управления собственным поведением. Ведь умение подчиняться правилам складывается именно в игре по правилам, а уже затем проявляется в другой деятельности.

Данная программа, адаптированная для лиц с ограниченными возможностями здоровья с учётом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей, на период, определенный образовательной организацией самостоятельно, с возможностью её изменения в процессе обучения.

**Цель программы:** создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников, через обучение игре в шахматы, привитие интереса к игре.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- ознакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры; *Развивающие:*
- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; □ формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

*Воспитывающие:*

- бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- прививать навыки самодисциплины;
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

**Новизна** данной программы заключается в том, что она направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит

дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что шахматы учат рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности, а также приучают самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Гиперактивному ребёнку помогают стать спокойнее, уравновешеннее, учат непоседу длительно сосредоточиться на одном виде деятельности.

Поскольку развитие эмоциональной сферы предполагает принятие себя как достойного уважения человека, именно поэтому так важно, чтобы в дошкольный период у ребёнка сформировалась адекватная самооценка, чувство уверенности в своих силах. Игра в шахматы даёт детям именно то, что так им необходимо.

### **Отличительные особенности программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально – педагогической направленности «Шахматное королевство» для детей старшего дошкольного возраста разработана на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок, а именно:

- ❖ широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- ❖ применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- ❖ детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- ❖ преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- ❖ выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- ❖ разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- ❖ неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат». «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому, в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам;
- ❖ темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным;

- ❖ предложенный тематический план позволит учитывать различную степень подготовки детей, индивидуальные особенности, пробуждает интерес детей к шахматной игре.

**Дидактические принципы построения и реализации  
дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной  
общеразвивающей программы социально-гуманитарной  
направленности  
«Шахматное королевство»**

**Принцип развивающей деятельности:** игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

**Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

**Принцип доступности, последовательности и системности** изложения программного материала.

**Принцип учета** типологических и индивидуальных образовательных потребностей воспитанников.

**Принцип развивающей направленности** образовательного процесса, ориентирующий его на развитие личности воспитанника и расширение его «зоны ближайшего развития» с учетом особых образовательных потребностей.

**Принцип направленности на формирование деятельности,** обеспечивает возможность овладения воспитанниками с ОВЗ всеми видами доступной им предметно-практической деятельности, способами и приемами познавательной, коммуникативной деятельности и нормативным поведением.

Основные методы обучения:

Процесс обучения необходимо сделать максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Ведь дошкольник обучается по нашей программе лишь в той мере, в какой она становится его собственной программой. А это значит, что занятия должны увлекать ребенка, строиться на собственных детям-дошколятам потребностях и интересах, на использовании “дошкольных” видов деятельности. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, что ведущей деятельностью дошкольников является игра.



Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства детей (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов).

**Метод проблемного обучения.** Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач. **Основные формы и средства обучения:**

1. Теоретические занятия.
2. Практическая игра.
3. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
5. Сказки о шахматах. 6. Самостоятельная исследовательская деятельность в процессе игры.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально – педагогической направленности «Шахматное королевство» для детей старшего дошкольного возраста предполагает использование учебно методических материалов предусмотренных авторской программой «Шахматы, первый год» И.Г. Сухина и современного наглядного демонстрационного материала в достаточном объеме.

## 2. Планируемые результаты освоения программы

*В ходе прохождения двухлетнего курса обучения игре в шахматы у детей старшего дошкольного возраста:*

1. Сформируется устойчивый интерес к развивающим играм. Дети научатся играть в игру шахматы.

2. Проявится самостоятельность в процессе поиска решения поставленных задач, умение проводить разнообразные мыслительные операции.

3. Появится высокая активность в умении задавать вопросы, замечать ошибки у себя и сверстников и исправлять их;

4. Появится умение выдвигать новую познавательную задачу;

5. Появится привычка самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

6. Увеличится словарный запас детей, расширится кругозор.

*К концу обучения дети должны знать:*

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.

*К концу обучения дети должны уметь:*

- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи.

### **3. Организационно-педагогические условия реализации программы**

**Формы работы:** групповая (15 человек) совместная образовательная деятельность; индивидуальная самостоятельная образовательная деятельность.

**Режим непрерывной образовательной деятельности:** 2 раза в неделю, во второй половине дня.

#### **Продолжительность:**

1. Первый год обучения, дети 5-6 лет - 25 минут.
2. Второй год обучения, дети 6-7 лет - 30 минут.

Программа является инструментом целевого развития индивидуальных способностей детей в игре в шахматы. Занятия по дополнительному образованию проводятся в специально оборудованном кабинете. Рабочее место педагога оснащено современными техническими средствами обучения (ноутбук, проектор). Развивающая предметно-пространственная среда кабинета соответствует интересам и потребностям детей, целям и задачам Программы, а также способствует трансформации знаний, умений в опыт.

#### **Требования к педагогу дополнительного образования, осуществляемому реализации Программы**

**Должностные обязанности.** Осуществляет дополнительное образование обучающихся, воспитанников в соответствии со своей образовательной программой, развивает их разнообразную творческую деятельность. Комплектует состав воспитанников кружка и принимает меры по сохранению контингента воспитанников в течение всего срока обучения. Обеспечивает педагогически обоснованный выбор форм, средств и методов обучения исходя из психофизиологической и педагогической

целесообразности, используя современные образовательные технологии, включая информационные. Проводит занятия, опираясь на достижения в области методической, педагогической и психологической наук, возрастной психологии и школьной гигиены, а также современных информационных технологий. Обеспечивает соблюдение прав и свобод обучающихся, воспитанников. Участвует в разработке и реализации образовательной программы. Составляет планы и программы занятий, обеспечивает их выполнение. Выявляет творческие способности воспитанников, способствует их развитию, формированию. Организует различные виды деятельности воспитанников, ориентируясь на их личности, осуществляет развитие мотивации их познавательных интересов, способностей. Организует самостоятельную деятельность обучающихся, воспитанников, включает в учебный процесс проблемное обучение, осуществляет связь обучения с практикой, обсуждает с обучающимися, воспитанниками актуальные события современности. Обеспечивает и анализирует достижения воспитанников. Оценивает эффективность обучения, учитывая овладение умениями, развитие опыта творческой деятельности, познавательного интереса. Оказывает особую поддержку одаренным и талантливым воспитанникам, а также воспитанникам, имеющим отклонения в развитии. Организует участие воспитанников в массовых мероприятиях. Участвует в работе педагогических советов, в работе по проведению родительских собраний, воспитательных и других мероприятий, предусмотренных образовательной программой, в организации и проведении методической и консультативной помощи родителям или лицам, их заменяющим, а также педагогическим работникам в пределах своей компетенции. Обеспечивает охрану жизни и здоровья воспитанников во время образовательного процесса. Обеспечивает при проведении занятий соблюдение правил охраны труда и пожарной безопасности.

**Должен знать:** приоритетные направления развития образовательной системы Российской Федерации; законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность; Конвенцию о правах ребенка; возрастную и специальную педагогику и психологию; физиологию, гигиену; специфику развития интересов и потребностей обучающихся, воспитанников, основы их творческой деятельности; методику поиска и поддержки молодых талантов; содержание учебной программы. Методы развития мастерства; современные педагогические технологии продуктивного, дифференцированного, развивающего обучения, реализации

компетентного подхода; методы убеждения, аргументации своей позиции, установления контакта с воспитанниками, детьми разного возраста, их родителями, лицами, их заменяющими, коллегами по работе; технологии диагностики причин конфликтных ситуаций, их профилактики и разрешения; технологии педагогической диагностики; основы работы с персональным компьютером (текстовыми редакторами, электронными таблицами), электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием; правила внутреннего трудового распорядка образовательного учреждения; правила по охране труда и пожарной безопасности.

**Требования к квалификации:** Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

**Обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения. Соответствие образовательной программы высшего образования направленности дополнительной общеобразовательной программы определяется работодателем.**

#### **Педагогические условия для реализации программы:**

- создание развивающей предметно - пространственной среды в детском саду (кабинет дополнительного образования); □ Оборудование кабинета:
  - дидактические игры для обучения игре в шахматы;
  - наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
  - демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур;
  - настольные шахматы;
  - шахматные часы;
  - обучающие видео уроки по шахматам;
  - уголок «Шахматы» в старшей и подготовительной группах;

-технические средства обучения: автоматизированное рабочее место педагога (ПК, проектор).

- для успешной реализации программы предусматривается взаимодействие с родителями и педагогами;
- проводятся следующие формы работы: беседы, консультации, мастерклассы, анкетирование, соревнования, показательные выступления и др.

Разнообразие используемых форм работы формирует у взрослых определенные представления и практические умения в продуктивной деятельности и в оказании помощи детям в освоении программы.

#### **Основные формы и средства обучения:**

- Дидактические игры и задания;
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- Практическая игра;
- Теоретические занятия, шахматные игры; □ Шахматные турниры.

*Формой подведения итогов реализации данной программы являются:* участие детей в конкурсах всероссийского, регионального, муниципального уровней и мероприятий внутри дошкольной образовательной организации.

*Занятие* – основная форма организации образовательного процесса. На занятиях по игре в шахматы воспитанники под руководством педагога последовательно, соответственно программе, приобретают теоретические знания и практические навыки, а также осваивают элементы базовой культуры личности. На занятиях применяются игровые технологии.

*Структура занятия:*

*Вступительная часть* включает организационный момент, беседу по технике безопасности, сообщение целей и задач занятия.

*Этап повторения* пройденного материала предполагает повторение ранее изученных тем или разделов программы, закрепление ранее полученных знаний.

*Теоретическая часть* представляет собой беседу на заданную тему, сообщение новой темы и объяснения задания.

*Практическая часть* включает создание творческой работы самостоятельно или под руководством педагога.

*Заключительная часть* включает общую оценку всего занятия детьми и педагогом, подведение итогов.

### **Материально-техническое обеспечение программы:**

- столы;
- стулья;
- проектор;
- ноутбук;
- настольные шахматы разных видов;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы; □ комплект методической литературы.

### *Методическое обеспечение программы:*

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ.
- «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования» от 17.10.2013 г. №1155 утверждён Министерством образования и науки Российской Федерации от 1.
- «Шахматы – первый год» или «Учусь и учу» И.Г.Сухин, Обнинск, «духовное возрождение», 2015.
- «Играем в шахматы» В. Гришин.

### *Интернет-ресурсы:*

- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>.
- Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>.
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

#### **4.Учебный план.**

### **Пояснительная записка к учебному плану по реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» (для детей 5-7 лет)**

#### **Общие положения**

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует и обучение игре в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё.

Шахматы - одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Существует давний спор о том, что же такое шахматы - спорт или искусство? Безусловно – это игра двоих, т. е. соревнование на результаты игры, как всегда бывает в спорте. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо, как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. Одно из направлений повышения качества дошкольного образования: дополнительное образование детей через предметы физическо-спортивного цикла.

Учебный план отражает содержание дошкольного образования и является инструментом целевого развития индивидуальных способностей детей:

1. Создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников, через обучение игре в шахматы, привитие интереса к игре.
2. Создание развивающей предметно-пространственной среды для занятий шахматами;



3. Ознакомление детей с основами игры в шахматы в среде дошкольного образовательного учреждения.

### **Особенности организации занятий**

Занятие — основная форма организации образовательного процесса. На занятиях по игре в шахматы, воспитанники под руководством педагога последовательно, соответственно программе, приобретают теоретические знания и практические навыки, а также усваивают элементы базовой культуры личности.

Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарно-эпидемиологическим требованиям. Кабинет имеет хорошее освещение и возможность проветриваться.

#### **Основные формы и средства обучения:**

- Дидактические игры и задания;
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- Практическая игра;
- Теоретические занятия, шахматные игры; □ Шахматные турниры.

*Формой подведения итогов реализации данной программы* являются участие детей в шахматных турнирах регионального, муниципального уровней и мероприятий внутри дошкольной образовательной организации.

*Занятие* – основная форма организации образовательного процесса. На занятиях по игре в шахматы воспитанники под руководством педагога последовательно, соответственно программе, приобретают теоретические знания и практические навыки, а также осваивают элементы базовой культуры личности. На занятиях применяются игровые технологии.

*Структура занятия:*

*Вступительная часть* включает организационный момент, беседу по технике безопасности, сообщение целей и задач занятия.

*Этап повторения* пройденного материала предполагает повторение ранее изученных тем или разделов программы, закрепление ранее полученных знаний.

*Теоретическая часть* представляет собой беседу на заданную тему, сообщение новой темы и объяснения задания.

*Практическая часть* включает создание творческой работы самостоятельно или под руководством педагога.

*Заключительная часть* включает общую оценку всего занятия детьми и педагогом, подведение итогов.

**Формы работы:** групповая (8 человек) совместная образовательная деятельность; индивидуальная самостоятельная образовательная деятельность.

**Режим непрерывной образовательной деятельности:** 2 раза в неделю, во второй половине дня.

Продолжительность учебного времени: 32 учебных недели

**Формой подведения итогов реализации данной программы являются:** участие детей в шахматных турнирах регионального, муниципального уровней и мероприятий внутри дошкольной образовательной организации.

**Продолжительность занятий:**

*Первый год обучения, дети 5-6 лет - 25 минут;*

*Второй год обучения, дети 6-7 лет - 30 минут.*

**Общее количество занятий в месяц:**

1. Первый год обучения, дети 5-6 лет - 8 занятий;

2. Второй год обучения, дети 6-7 лет - 8

занятий. **Общее количество занятий в год:**

1. Первый год обучения, дети 5-6 лет - 72 занятия;

2. Второй год обучения, дети 6-7 лет - 72 занятия.

**Общее количество занятий за весь период обучения:** 144 занятий.

**Распределение часов по реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» (для детей 5-7 лет)**

Периоды обучения	Первый год обучения (5 -6 лет)		Второй год обучения (6 – 7 лет)	
	Количество занятий	Время (мин)	Количество занятий	Время (мин)
Подготовительная часть, для ознакомления детей с шахматами	6	25 мин	6	30 мин

<b>Освоение отдельных элементов техники игры в шахматы</b>	50	25 мин	50	30 мин
<b>Совершенствование навыков игры в шахматы</b>	8	25 мин	8	30 мин
Общее количество занятий в неделю	2	50 мин	2	1 час
Общее количество занятий в месяц	8	3 часа 20 мин	8	4 часа
Общее количество занятий в год	72		72	
Общее количество занятий за весь период обучения	144			

## 5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БМАДОУ «Детский сад №17»

по дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной  
общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности  
«Шахматное королевство» (для детей 5-7 лет)

- Первая неделя сентября – Декабрь – Учебный период (У) – 17 недель;
- Первая неделя января – Праздничные дни (П) – 1 неделя;
- Вторая неделя января – Третья неделя Февраля – Учебный период (У) – 6,5 недель;
- Третья неделя Февраля – Праздничные дни (П) – 0,5 недели;
- Четвертая неделя Февраля – Первая неделя мая – Учебный период (У) – 10 недель;
- Вторая неделя мая – Праздничные дни (П) – 0,5 недель;
- Вторая неделя мая – Четвертая неделя мая – Учебный период (У) – 3 недели;

Праздничные дни: 4 ноября, 8 марта, 1 мая и 12 июня 2016-2017 учебного года не выпадают на дни проведения занятий по Программе.

\*Педагогический мониторинг проводится в ходе занятий (на первом и последнем занятии каждого модуля). Начало учебного года сентябрь. Окончание учебного года – май

Продолжительность учебного года – 36 учебных недель.

Продолжительность учебной недели – 5 дней

*Формы взаимодействия с детьми по реализации дополнительной  
общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей  
программы социально-гуманитарной направленности  
«Шахматное королевство» (для детей 5-7 лет)  
в БМАДОУ «Детский сад №17»*

	Недели	Возраст	
		5-6	6-7
Сентябрь			
А	1 неделя	А	А
А,У	2 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)

У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	5 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>7</b>	2 занятия (50 мин.)
Октябрь		5-6	6-7
У	1 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	2 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	5 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>9</b>	<b>9</b>
Ноябрь		5-6	6-7
У	1 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (25 мин.)
У	2 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	5 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>9</b>	<b>9</b>
Декабрь		5-6	6-7
У	1 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	2 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>8</b>	<b>8</b>
Январь		5-6	6-7
П	1 неделя	П	П
У	2 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)

У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	5 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>7</b>	<b>7</b>
Февраль		5-6	6-7
У,Д	1 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
У	2 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	5 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>8</b>	<b>8</b>
Март		5-6	6-7
У	1 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
У	2 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	5 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>8</b>	<b>8</b>
Апрель		5-6	6-7
У	1 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	2 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>8</b>	<b>8</b>
Май		5-6	6-7
У	1 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
У	2 неделя	1 занятие (25 мин.)	1 занятие (30 мин.)
У	3 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час.)

У	4 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час)
У,Д	5 неделя	2 занятия (50 мин.)	2 занятия (1 час)
<b>Общее количество занятий за месяц:</b>		<b>8</b>	<b>8</b>
<b>Общее количество занятий за год:</b>		<b>72</b>	<b>72</b>
<b>Общее количество занятий за весь период:</b>		<b>144</b>	

**Рабочая программа педагога по  
дополнительной общеобразовательной  
программе –  
дополнительной общеразвивающей программе социально-  
гуманитарной направленности «Шахматное королевство»**



## Содержание программы

<b>1.</b>	<b>Целевой раздел</b>	<b>26 стр.</b>
<b>2.</b>	<b>Содержательный раздел</b>	<b>33 стр.</b>
<b>3.</b>	<b>Организационный раздел</b>	<b>43 стр.</b>

## 1.Целевой раздел

### 1.1. Пояснительная записка

Актуальность проблемы качества дошкольного образования возрастает с каждым днем. Перед работниками дошкольных образовательных учреждений стоит непростая задача – построить свою работу так, чтобы она не только соответствовала запросам общества, требованиям ФГОС ДО, но и обеспечивала сохранение самоценности, неповторимости дошкольного периода детства.

Одно из направлений повышения качества дошкольного образования: дополнительное образование детей.

**Актуальность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» для детей старшего дошкольного возраста заключается в том, что шахматы, прежде всего игра, помогающая подготовить дошкольника к скорейшему и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Многие родители, приступив к подготовке ребёнка к школе, стремятся перевести его от игровой деятельности к учебной, однако не стоит торопиться, потому что именно в игре формируется механизм управления собственным поведением. Ведь умение подчиняться правилам складывается именно в игре по правилам, а уже затем проявляется в другой деятельности.

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» для детей старшего дошкольного возраста предполагает использование учебно-методических материалов предусмотренных авторской программой «Шахматы, первый год» под редакцией И.Г. Сухина.

**Направленность программы: техническая.**

**Программа предназначена для детей 5-7 лет.**

**Срок реализации программы: 2 года**

**Формы работы:** групповая (7-15 человек) совместная образовательная деятельность: индивидуальная самостоятельная деятельность.

**Режим непосредственной образовательной деятельности:** 2 раза в неделю, во второй половине дня.

***Продолжительность занятий:***

*Первый год обучения, дети 5-6 лет - 25 минут;*

*Второй год обучения, дети 6-7 лет - 30 минут.*

***Общее количество занятий в месяц:***

1. Первый год обучения, дети 5-6 лет - 8 занятий;

2. Второй год обучения, дети 6-7 лет - 8 занятий.

***Общее количество занятий в год:***

1. Первый год обучения, дети 5-6 лет - 72 занятия;

2. Второй год обучения, дети 6-7 лет - 72 занятия.

***Общее количество занятий за весь период обучения: 144 занятий.***

## **1.2. Цели и задачи дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство»**

**Цель программы:** создание условий для личностного и интеллектуального развития дошкольников, через обучение игре в шахматы, привитие интереса к игре.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- ознакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры;
- дать теоретические знания по шахматной игре.

#### *Развивающие:*

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире. *Воспитывающие:*

- бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию

личностных качеств;

- прививать навыки самодисциплины;
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

## **1.3. Принципы и подходы к формированию программы**

### ***Дидактические принципы построения и реализации Программы***

*Принцип развивающей деятельности:* игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

*Принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

*Принцип доступности, последовательности и системности* изложения программного материала.

**Общепедагогические принципы,** обусловленные единством учебновоспитательного пространства дошкольной образовательной организации:

Принцип культуросообразности: построение и/или корректировка универсального эстетического содержания программы с учетом региональных культурных традиций;

Принцип сезонности: построение и /или корректировка познавательного содержания программы с учетом природных и климатических особенностей данной местности в данный момент времени;

Принцип систематичности: занятия по игре в шахматы проводятся регулярно, в определенной системе. Учитывается, что регулярные занятия дают несравненно больший эффект, чем эпизодические.

Принцип *доступности*: Объяснение и показ упражнений педагогом, их выполнение и физическая нагрузка доступны детям.

Принцип *активности*: Известно, что основной формой деятельности дошкольников является игра. Исходя из этого, применяется как можно больше игр и игровых упражнений. Это позволяет разнообразить занятия, повысить активность детей и сделать интересным процесс обучения.

Принцип *наглядности*: Что бы обучение проходило успешно, любое объяснение сопровождается показом. Используются в обучении наглядные пособия – рисунки, плакаты и т.д.

Принцип последовательности *и постепенности*: При обучении детей игре в шахматы простые и легкие упражнения предшествуют более сложным и трудным.

Принцип учета типологических и индивидуальных образовательных потребностей воспитанников.

Принцип развивающей направленности образовательного процесса, ориентирующий его на развитие личности воспитанника и расширение его «зоны ближайшего развития» с учетом особых образовательных потребностей.

Принцип направленности на формирование деятельности, обеспечивает возможность овладения воспитанниками с ОВЗ всеми видами доступной им предметно-практической деятельности, способами и приемами познавательной, коммуникативной деятельности и нормативным поведением.

### *Особенности организации образовательного процесса.*

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен дошкольникам.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Дошкольники знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

Во время образовательной деятельности используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

### **1.4. Значимые для разработки рабочей программы характеристики особенностей развития детей дошкольного возраста**

Игра в шахматы развивает все виды внимания, память, образно - логическое мышление, наглядно - действенное мышление, пространственное представление, вырабатывает усидчивость, внимательность, целеустремленность, а также 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).

Игра в шахматы учит правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины, делать выводы и применять их в следующих партиях. Помимо интеллекта, развивается изобретательность и творческие способности, этому особенно способствует решение комбинаций и задач, особенно имеющих несколько вариантов решений.

Игры в шахматы учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное – дети учатся создавать внутренний план действий, или, проще говоря, 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. Исследования, проведенные современными российскими психологами Л.Венгером, В.Давыдовым, В.Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

Современная концепция образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение игре в шахматы. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано – в 3–4 года. Дошкольное детство – небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы), развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует формированию таких ценнейших качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность и др.

Исходя из этого, целью занятий ставится последовательное развитие мышления, а не обучение игре, как таковой. Именно на это должна быть направлена методика преподавания. Педагог – это не тренер, у него нет задачи – выделить лучших и добиться высоких результатов. Его цель – развитие всех воспитанников, поэтому спортивная составляющая шахмат,

исключается сразу. И.Г. Сухин говорит, что дети любят не играть, а выигрывать в шахматы, обида от поражения может полностью отбить интерес к игре. Поэтому уроки строятся таким образом, чтобы не было проигравших. Это достигается либо одновременным решением заданий, либо сеансами одновременной игры с педагогом, начиная с заведомо выигрышной позиции, либо игра в парах под конец занятия, чтобы не успеть ее завершить.

Обучение проводится в игровой форме, дети выполняют занимательные задания, решают различные задачи, смотрят и слушают шахматные спектакли-сказки. Выполняют творческие задания – сочиняют сказки про шахматные фигуры, делают иллюстрации к задачам, придумывают свои задания.



## 1.5. Планируемые результаты освоения программы

*В ходе прохождения двухлетнего курса обучения игре в шахматы у детей старшего дошкольного возраста:*

1. Сформируется устойчивый интерес к развивающим играм. Дети научатся играть в игру шахматы.

2. Проявится самостоятельность в процессе поиска решения поставленных задач, умение проводить разнообразные мыслительные операции.

3. Появится высокая активность в умении задавать вопросы, замечать ошибки у себя и сверстников и исправлять их;

4. Появится умение выдвигать новую познавательную задачу;

5. Появится привычка самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

6. Увеличится словарный запас детей, расширится кругозор.

*К концу обучения дети должны знать:*

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.

*К концу обучения дети должны уметь:*

- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи.

## 2.Содержательный раздел

### 2.1. Описание образовательной деятельности в соответствии с направлением развития детей дошкольного возраста.

Содержание дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» направлено на воспитание творческих, компетентных и успешных детей, способных к активной самореализации.

Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в шахматы»:

- Развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.
- Развитие умения ориентироваться на плоскости.
- Обучение дошкольника доступным ему видам моделирования и формирование на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т. д.).
- Формирование умения классифицировать, сравнивать и обобщать и развивать пространственное мышление.
- Формирование пространственных представлений: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т. п.
- Овладение начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование и срисовывание по клеткам; рисование и срисовывание на нелинованной бумаге с соблюдением пространственного расположения заданных форм (внутри—снаружи, соприкосновение и т.п.).
- Выработка у ребенка волевых качеств.
- Развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления.
- Развитие физической выносливости, физического здоровья.

#### *Модель воспитанника:*

- Личность, здоровая физически, духовно - нравственно и социально;
- Личность, способная самостоятельно находить выход из проблемной ситуации, осуществить поисковую деятельность, проводить исследования,

рефлексию деятельности, владеющая средствами и способами исследовательского труда;

- Личность, способная осуществить самостоятельно продуктивную деятельность;
- Личность, обладающая разносторонним интеллектом, высоким уровнем культуры;
- Личность, руководствующая в своей жизнедеятельности общечеловеческими ценностями и нормами, воспринимающая и другого человека как личность, имеющую право на свободу выбора, самовыражения; □ Личность, готовая к осознанному выбору и освоению профессиональных образовательных программ отдельных областей знаний с учетом склонностей, сложившихся интересов и индивидуальных возможностей;

## 2.2. Описание вариативных форм, способов, методов и средств реализации рабочей программы

### *Формы организации образовательной деятельности детей:*

- *Непрерывная образовательная деятельность;*
- *Игра* - ведущий вид деятельности дошкольников, основная форма реализации программы при организации двигательной, познавательно-исследовательской, коммуникативной, музыкально-художественной деятельности. Виды игр: сюжетная игра, игра с правилами, подвижная игра, театрализованная игра, дидактическая игра.
- *Игровая ситуация* - форма работы, направленная на приобретение ребёнком опыта нравственно-ценных действий и поступков, которые он сначала выполняет на основе подражания, по образцу, а затем самостоятельно. Отдельной формой организованной образовательной деятельности, используемой в образовательном процессе, являются игровые обучающие ситуации (с игрушками-аналогами, с литературными персонажами, ситуации путешествия, игровые ситуации с правилами).
- *Чтение* - основная форма восприятия художественной литературы, а также эффективная форма развития познавательно-исследовательской, коммуникативной деятельности, решения задач психолого-педагогической работы разных образовательных областей.
- *Беседы, речевые ситуации, составление рассказывание сказок, пересказы, отгадывание загадок, разучивание потешек, стихов, песенок, ситуативные разговоры;*
- *Образовательные ситуации:* ситуации морального выбора, ситуации общения и взаимодействия, проблемные ситуации, игровые ситуации, ситуативный разговор с детьми, практические ситуации по интересам детей, ситуационные задачи и др.

- *Экспериментирование, опыты и исследования:*

Практическое экспериментирование и исследовательские действия направлены на постижение всего многообразия окружающего мира посредством реальных опытов с реальными предметами и их свойствами. Умственное экспериментирование осуществляется только в мысленном плане (в уме). Они осуществляются с помощью поисков ответов на поставленные вопросы, разбора и решения проблемных ситуаций. Социальное экспериментирование: объект изучения и эксперимента - отношения ребёнка со своим социальным окружением.

- *Проект* — это создание воспитателем таких условий, которые позволяют детям самостоятельно или совместно со взрослым открывать новый практический опыт, добывать его экспериментальным, поисковым путём, анализировать его и преобразовывать.

- *Беседы, загадки, рассказывание, разговор;*

- *Викторины и конкурсы* - своеобразные формы познавательной деятельности с использованием информационно-развлекательного содержания, в которых предполагается посильное участие детей.

**Образовательная ситуация** – основная форма организации образовательного процесса. На занятиях по игре в шахматы воспитанники под руководством педагога последовательно, соответственно программе, приобретают теоретические знания и практические навыки, а также осваивают элементы базовой культуры личности. На занятиях применяются игровые технологии.

#### *Структура:*

*Вступительная часть* включает организационный момент, беседу по технике безопасности, сообщение целей и задач занятия.

*Этап повторения* пройденного материала предполагает повторение ранее изученных тем или разделов программы, закрепление ранее полученных знаний.

*Теоретическая часть* представляет собой беседу на заданную тему, сообщение новой темы и объяснения задания.

*Практическая часть* включает создание творческой работы самостоятельно или под руководством педагога.

*Заключительная часть* включает общую оценку всего занятия детьми и педагогом, подведение итогов.

#### **Методы и приемы обучения:**

*Эмоциональный настрой* – использование музыкальных произведений;

*Практические* – упражнения, игровые методы, самостоятельная двигательная деятельность детей, экспериментирование;

*Словесные методы* – рассказы, беседы; объяснение, пояснение, педагогическая оценка;

*Наглядные методы и приемы* – наблюдения, рассматривание, показ образца, показ способов выполнения и др.

*При проведении занятий* соблюдаются основные правила общения с ребенком:

1. Сочетание игровых приемов со словесными воздействиями преподавателя: команды, распоряжения, поощрения, объяснения способов, выполнения упражнений, убеждения, внушения;
2. Отбор тематического содержания;
3. Использование приемов транслирования информации;
4. Наиболее сложные и новые упражнения педагог показывает в сочетании с детальным описанием техники их выполнения;
5. Педагог создает схематические изображения, по которым ребенок должен выполнить упражнение; использует графические изображения подвижных игр, по которым дети придумывают содержание и правила игры.
6. Педагог не только рассказывает о том, что изображено на схеме, плакате, но и сопровождает собственным показом;
7. после проведения упражнений педагог проговаривает последовательность их выполнения и оценивает их воздействие на организм ребенка, задает вопросы детям об их самочувствии и ощущениях;
8. Индивидуальная страховка и помощь применяется по мере необходимости для преодоления неуверенности, чувства страха у ребенка.

***Все занятия строятся по коммуникативному принципу:***

1. Создание оптимальных условий для мотивации двигательной активности детей.
2. Обеспечение главных правил общения.
3. Стимуляция и поддержание двигательной инициативы.
4. Использование различных коммуникативных средств.

**2.3. Описание культурных практик, применяемых при реализации рабочей программы**

**2.3.1.** Использование культурных практик для поддержки педагогически целенаправленной двигательной деятельности, можно разделить на четыре вида: работа по образцам, работа с незавершенными продуктами, работа по графическим схемам, и работа по словесному описанию цели.

***Работа по образцам***

Данная форма двигательной деятельности представляет собой работу ребенка по образцам, предложенных ему взрослым. Это может быть показ изучаемого движения в целостном виде, с разделением на части; анализ его с помощью наглядных пособий, видеосюжетов, жестов, звуковые и зрительные ориентиры.

### ***Игра***

Данная форма деятельности придает занятиям эмоциональную окраску и позволяет детям непринужденно, смело выполнять различные действия и упражнения, добиваться их высокого качества, быстрее усваивать программный материал. Способствует развитию произвольности поведения, координации движений,

### ***Работа по графическим схемам***

В данной форме совместной деятельности взрослый предлагает ребенку различные схемы, по которым тот должен воспроизвести движения. Также это могут быть пооперационные схемы различных типов.

### ***Работа по словесному описанию цели***

В данном случае совместная деятельность взрослого и ребенка заключается в том, что взрослый описывает движения, которые должен выполнить ребенок.

**2.3.2.** Элементы педагогической технологии, основанной на ТРИЗ (теории решения изобретательских задач).

ТРИЗ (*теория решения изобретательских задач*) представляет собой обобщённый опыт изобретательства и изучения законов развития науки и техники. Целью использования данной технологии в детском саду является развитие, изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления. Не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов, воспитывать у детей качества творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

ТРИЗ для детей дошкольного возраста – это система коллективных игр, занятий с целью максимального увеличения эффективности основной программы.

ТРИЗ, как универсальный инструментальный используется на всех занятиях. Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознании ребенка. Создается ситуация успеха, идет взаимообмен результатами решения, решение одного ребенка активизирует

мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие.

На занятиях по физическому развитию дети учатся придумывать новые подвижные игры, которые помогают увидеть и почувствовать свои возможности, метод эмпатии – вживаться в образ, решать противоречия при выборе ведущего, место для игры, способа выполнения задания, понимания необходимости последовательности их выполнения.

*Направление* - становление основ творческой личности.

*Цель* - обучение способам двигательной деятельности.

*Задачи:*

1. *Научить* детей классифицировать объекты окружающего мира по разным основаниям.

2. *Способствовать* освоению детьми приемами сужения поля поиска какоголибо объекта по выясненным признакам.

3. *Способствовать* освоению детьми типовых приемов фантазирования для развития воображения и решения проблем.

4. *Сформировать* у детей понятие, что у любого объекта есть основное назначение и неиспользованные возможности (ресурсы), с помощью которых можно решать проблемы.

5. *Сформировать* у детей понятие, что у всех объектов материального мира есть имена признаков (они общие для всех) и у конкретных объектов есть конкретные значения этих имен признаков.

6. *Сформировать* у детей чувствительность к противоречиям, возникающим при предъявлении к объекту двух противоположных требований.

7. *Научить* детей решению творческих задач.

## **2.4. Способы и направления поддержки детской инициативы**

**2.4. 1. *Опыты и экспериментирование*** – врожденная потребность детей, которая помогает активно и самостоятельно осваивать, и познавать мир.

Достоинством экспериментирования можно считать его интегрированность, то есть связь с занятиями по формированию элементарных математических представлений, познанием окружающего мира, экологическим воспитанием, сенсорным развитием.



Проводимая с детьми работа по экспериментированию способствует развитию таких важных качеств творческого потенциала, как любознательность и познавательная активность.

Малыши-дошкольники, как правило, активно участвуют в экспериментальной, поисково-познавательной, исследовательской видах деятельности (перетекающих в игровые и наоборот), в процессе которых формируются необходимые способы действия, отношения детей между собой и взрослыми, расширяется их кругозор. И задача взрослых не только увлечь детей идеей экспериментированием, но и всячески помогать им в этом. Польза от таких занятий неоспорима.

#### ***2.4.2. Педагогическая технология - метод проектов***

*Характерные особенности взаимодействия*

Метод проектов всегда *ориентирован на самостоятельную деятельность детей* - индивидуальную, парную, групповую, которая выполняется в течение определенного отрезка времени, что обеспечивает развитие и обогащение социально-личностного опыта посредством включения детей в сферу межличностного взаимодействия.

Проектная деятельность позволяет учить детей:

- проблематизации;  
целеполаганию и планированию содержательной деятельности; □  
элементам самоанализа;
- представлению результатов своей деятельности и хода работы;
- презентаций в различных формах с использованием специально подготовленного продукта проектирования (макетов, плакатов моделей, театрализации, сценических представлений);
- практическому применению знаний в различных (в том числе и нестандартных) ситуациях.

## **2.5. Особенности взаимодействия педагогического коллектива с семьями воспитанников**

Для успешной реализации программных задач предусматривается взаимодействие с родителями и педагогами. Проводятся следующие формы работы: беседы, консультации, мастер - классы, семинар-практикум, анкетирование и др. Разнообразие используемых форм работы формирует у взрослых определенные представления и практические умения в двигательной деятельности и в оказании помощи детям в освоении дополнительной общеразвивающей программы.

Общими требованиями к подготовке родителей к сопровождению ребёнка дошкольника в рамках его траектории развития при реализации дополнительной программы дошкольного образования являются:

- наличие у родителей программы посредством сайта детского сада;
- информирование родителей о соответствии развития ребенка задачам, поставленным в дополнительной программе, которые сообщаются родителям в процессе индивидуального общения (в сентябре, январе и мае).

### ***Формы взаимодействия с родителями при реализации рабочей программы:***

- Использование стендов, для демонстрации достижений по игре в шахматы с последующим индивидуальным комментированием результатов детской деятельности.
- Организация фотовыставок в течение года.
- Проведение открытых занятий, развлечений и игр.

### **3. Организационный раздел**

#### **3.1. Описание материально-технического обеспечения рабочей программы**

##### *Оборудование:*

- столы;
- стулья;
- настольные шахматы;
- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектом шахматных фигур;
- шахматные часы;
- обучающие видео уроки по шахматам;
- уголок «Шахматы» в старшей и подготовительной группах;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы; □ комплект методической литературы.
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);

##### *Технические средства обучения:*

- персональный компьютер;
- интерактивная доска;

#### **3.2. Обеспеченность методическими материалами, средствами обучения и воспитания по рабочей программе**

##### *Методическое обеспечение программы:*

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ.
- «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования» от 17.10.2013 г. №1155 утверждён Министерством образования и науки Российской Федерации от 1.
- «Шахматы – первый год» или «Учусь и учу» И.Г.Сухин, Обнинск, «духовное возрождение», 2015.
- «Играем в шахматы» В. Гришин.

*Интернет-ресурсы:*

- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>.
- Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>.
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

**Распорядок, режим дня и планирование образовательной деятельности по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)**

**3.3.1. Тематический план непрерывной образовательной деятельности в группе старшего возраста (5-6 лет)**

**Количество занятий:** 2 занятия в неделю

**Продолжительность занятия:** 25 минут

Месяц неделя	№ п/п	Название темы	Задачи	Содержание	Кол-во занятий	Кол-во минут
сентябрь	1	Педагогический мониторинг	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение тестовых заданий	Д 1	Д 25
	2	Легенда о Радже и мудреце	Познакомить с историей шахмат. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты. Вызвать интерес к игре.	Просмотр презентации «Легенда о радже и мудреце» Знакомство с рисованными персонажами: Клеточкой, Леной и Алешей	2	50

	3	В стране шахматных чудес	Формирование представлений о понятиях: пешка, фигура; развитие слухового и зрительного восприятия, мыслительных операций анализа и синтеза	Слушание сказки «В стране шахматных чудес», беседа по содержанию; Д/и «Узнай и назови», рисование по сказке.	2	50
	4	Мудрец	Развитие умения различать пешки и фигуры. Формирование первоначальных представлений о начальном положении, понятиях: ход, партнер, последовательность и ходов; развитие тонкой моторики, воображения.	Слушание легенды «Мудрец» Беседа по содержанию; Д/и «Волшебный мешочек», «Что изменилось?»	2	50
октябрь	1	Волшебная доска	Знакомство 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. Развитие тонкой моторики, счетных навыков	Слушание сказки «Волшебная доска» выполнение практических заданий предусмотренных содержанием; Шахматные задачи-шутки.	2	50

	2	Удивительные приключения шахматной доски	Заинтересовать детей через увлекательные Вызвать интерес к игре	Просмотр сказки «Удивительные приключения шахматной доски» с опорой на иллюстративный материал учебника. Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котяхвастунишки» Д/и "Да и нет".	2	50
	3	Шахматная доска. «Проспекты, улицы и переулки волшебной	Формирование представлений о шахматной доске, шахматных полях, о правильном расположении доски м/у партнерами;	Закрепление изученного ранее: Д/и «Да и нет». Работа над новым материалом: Расположение доски	2	50
	4	Шахматная доска. «Проспекты, улицы и переулки» Горизонтальные и вертикали»	Формирование представлений о горизонталях, вертикалях понятии «Горизонтальная линия». Развитие внимания, мелкой моторики	Формирование понятий «горизонталь», «вертикаль»; Д/и. Поиграем - угадаем», «Горизонтально-вертикальная игра»	2	50
ноябрь	1	Шахматная доска. «Проспекты, улицы и переулки»	Формирование диагоналях, центре поля; развитие внимания, логического мышления, аи пространственных представлений	Формирование понятий Д/и «Диагональ», «Горизонтально-вертикальнодиагональная игра», мини-викторина.	2	50
	2	Шахматная доска	Отработка практических навыков	упражнение в нахождении заданных вертикалей, диагоналей и горизонталей,	2	50

		ка. «Перспективы, улицы и переулки»	ориентировки на шахматной доске,	с использованием		
				буквенно-цифровых обозначений. Д/И «Адреса», «Лабиринт»		
	3	Шахматные фигуры	Знакомство с шахматными фигурами. Развитие произвольного внимания, логического мышления. Воспитание культуры поведения во время игры.	Чтение сказки «Чудесные фигуры» Знакомство с шахматными фигурами: белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Д/и «Угадайка», «Возьми и назови», «Запретная фигура»	2	50
	4	Начальное положение	Познакомить детей с Расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Слушание и инсценировка стихотворения о начальном положении шахматных фигур. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»,	2	50
декабрь	1	Так много их, но мы уже их знаем	Закрепление знаний о правильном расположении доски м/у партнерами, расстановкой фигур перед игрой; развитие интереса к игре, памяти, внимания,	Логическая минутка, Просмотр ММП «Книга шахматной мудрости», решение предложенных в ней задач. Игросоревнование «Расставь фигуры»	2	50

			творческих способностей.			
2	Ладья	Знакомство с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развитие внимания.	Чтение дидактической сказки «Как ладья похудела» Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	2		50
3	Ладья	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой - ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту	Чтение сказки «Простая, бесхитростная фигура» Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические игры, «	2		50
		реакции, мелкую моторику рук.	уничтожение» , «Найди фигуру», «Ограничение подвижности». «Захват контрольного поля».			
4	Слон	Формирование представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин»	2		50



			Легкая и тяжелая фигуры.			
январь	1	Слон	Закрепление представлений 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». Дидактические игры «Чудесный мешочек»	2	50
	2	Ладья против слона	Отработка практических навыков игры ладьей. Развитие внимания, логического мышления, смекалки, мелкой моторики.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», "Взятие».	2	50
	3	Ладья против слона	Отработка практических навыков игры ладьей. Развитие внимания, логического мышления, смекалки, мелкой моторики	«Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры, «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона	2	50
февраль	1	Ферзь	Закрепление знаний о шахматной фигуре «Ферзь», Месте ферзя в начальном положении. Ходами ферзя, взятием; Отработка практических навыков	«Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	2	50

	2	Ферзь	Закрепление знаний и отработка практических навыков игры ферзем.	«Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение»	2	50
	3	Ферзь против ладьи и слона	Закрепление знаний и отработка практических навыков игры ферзем.	«Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение»	2	50
	4	Ферзь против ладьи и слона	Закрепление знаний и отработка практических навыков игры ферзем.	Логическая минутка. Д/и «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности»	2	50
март	1	Конь	Знакомство с шахматной фигурой «Конь», местом коня в начальном положении, ходами. Развитие внимания., умения отстаивать свою позицию	Чтение сказки «Прыг, скок и вбок». Рассказ и показ сложности ходов коня Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	2	50
	2	Конь	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	Задания: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Д/и «Секретная фигура»	2	50

	3	Конь против ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой - конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции.	Д/и «Волшебный мешочек» Задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар»,	2	50
	4	Конь против ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой - конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции.	Решение шахматных задач: «Взятие», «Выиграй фигуру». «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» «Ограничение подвижности».	2	50
апрель	1	Пешка «Ни шагу назад!»	знакомство с Местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Чтение дидактической сказки «Детский сад «Чудесная Пешка»» Рассказ о пешке. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Д/и «Волшебный мешочек».	2	50
	2	Пешка	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного	2	50

		мнение.	поля»		
3	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,	2	50
4	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.	«Двойной удар» «Ограничение подвижности», «Защита», Перехитри часовых» Рисование	2	50

май	1	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,	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».	2	50
			отстаивать своё мнение.	Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».		
	2	Король квадрат»	Формирование представлений о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности».	2	50
	3	Интеллектуальный турнир	Развитие познавательной активности, воображения, сообразительности, быстроты реакции, посредством игровых развивающих заданий,	Выполнение игровых заданий.	2	50

	4	Педагогический мониторинг	Педагогический мониторинг	Выполнение тестовых заданий.	2	50
--	---	---------------------------	---------------------------	------------------------------	---	----

### 3.3.2. Тематический план непрерывной образовательной деятельности для детей подготовительной к школе группы (6-7 лет)

**Количество занятий:** 2 занятия в неделю **Продолжительность занятия:** 30 минут

Месяц неделя	№ п/п	Название темы	Задачи	Содержание	Кол-во занятий	Кол-во минут
сентябрь	1	Педагогический мониторинг	Педагогический мониторинг	Выполнение тестовых заданий	Д	Д
	2	Повторение программного материала	Закрепление пройденного, развитие логического мышления, умения отстаивать свое мнение Развитие познавательной активности, воображения, сообразительности, быстроты реакции, посредством игровых развивающих заданий,	Выполнение игровых заданий.	2	60
	3	Повторение программного материала	Закрепление пройденного, развитие логического мышления, Развитие познавательной активности, воображения, сообразительности,	Выполнение игровых заданий.	2	60

			быстроты реакции, посредством игровых развивающих заданий,			
	4	Шах	Цель: 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».	2	60
октябрь	1	Шах	Закрепить представления детей о позиции «шах» Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра.«Первый шах» - проведение игры всеми фигурами из начального положения.	2	60
	2	Двойной шах выигрывают, лучшие шах	продолжать учить играть всеми фигурами из начального положения учить сравнивать фигуры, показывать их различие и сходства; развивать произвольное внимание, логическое мышление, тонкую моторику.		2	60

	3	Мат	Формирование представлений 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».	2	60
	4	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».	2	60
ноябрь	1	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».	2	60
	2	Что такое связка.	Закрепление знаний и умений полученных ранее; Формирование понятия «Связка»	Закрепление хода слоном. Понятие «связка» решение шахматных задач и этюдов Д/и «Расставь на доске», «Пройди и назови поле»,	2	60



	3	Ничья	Формирование представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	Чтение сказки «Мат и пат», Рассказ о позициях «мат» и «пат» Вариантах ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пропавшая фигура» «Пат или не пат».	2	60
	4	Рокировка	Цель: знакомство с понятием «Рокировка» Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развитие творческое мышление, логического мышления,	Длинная и короткая Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	2	60
декабрь	1	Непобедимый	Формирование представлений о важности первых ходов, этикете шахматной игры, совершенствование умения доказывать правильность своего решения, развитие интеллектуальных способностей.	Слушание сказки «Непобедимый», беседа по содержанию, решение шахматных задач, Д/И «Узнай и назови»	2	60
	2	Волшебный мир комбинаций	Формирование первичных представлений о том, что должен знать игрок, чтобы уверенно разбираться в партии чувствовать себя спокойно во время игры	Логическая минутка; Слушание шахматной сказки «Волшебный мир комбинаций», беседа по содержанию; решение шахматных задач;	2	60

	3	Реши этюд, отгадай задачу, - сыщешь удачу	Упражнение в решении шахматных этюдов,	Логическая «Волшебной истории» Решение шахматных этюдов	2	60
	4	Сицилианская защита	Формирование представлений о принципах разыгрывания дебюта; и важности первых ходов Закрепление Знаний правил ведения шахматной партии	Рассказ педагога о принципах разыгрывания дебюта на примере «Сицилианской защиты» с пояснениями о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода»	2	60
январь	1	Принятый гамбит	Закрепление представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта;	Показ педагогом разыгрывания дебюта «Принятый ферзевый гамбит» Игра всеми фигурами из начального положения без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода»	2	60
	2	Подготовка к интеллектуальному турниру	Развитие познавательной активности, воображения, сообразительности, быстроты реакции, посредством игровых развивающих заданий,	Мини-конкурс «Её величество Загадка», Обучение отгадыванию ребусов; Решение	2	60

			словесных логических задач. Жеребьевка продумывание заданий			
	3	Интеллектуальный турнир	Развитие познавательной активности, воображения, сообразительности, быстроты реакции, посредством игровых развивающих заданий,	Выполнение игровых заданий.	2	60
февраль	1	Педагогическая диагностика	Педагогическая диагностика	Выполнение тестовых заданий	Д	Д
	2	Короткие партии	Закрепление знаний о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Логическая минутка; Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Партии 1 - 2	2	60
	3	Короткие партии	Цель: Закрепление представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Логическая минутка Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Партии № 14 - 15	2	60
	4	Здоровые телом сильные духом	Пропаганда здорового Воспитание культуры игры	Слушание сказки «Здоровые телом - сильные духом». Работа по содержанию. Обсуждение психологических	2	60

				этюдов.		
март	1	В гостях хорошо, дома лучше	Вызвать положительные эмоции, желание поделиться своими впечатлениями,	Конкурс «Ответь как в сказке, сам, без подсказки», Д/и «Ход конем» с любого	2	60
			закрепление хода конем.	поля 1 и 8 горизонтали. Рисование на тему: Моя шахматная страна; выставка работ		
	2	Великие гроссмейстеры	продолжать воспитывать устойчивый интерес к игре в шахматы ; Закреплять умение решать шахматные задачи, этюды	Практические занятия в парах; работа с диаграммами. Знакомство с именами великих шахматистов (А.Карпов, Г.Каспаров).	2	60
	3	Великие гроссмейстеры	продолжать воспитывать устойчивый интерес к игре в шахматы ; Закреплять умение решать шахматные задачи, этюды	Д/и «Расставь на доске», «Пройди и назови поле»; работа с диаграммами . Знакомство с именами великих шахматистов (М.Ботвинник, и др.)	2	60
	4	Показательная партия «Морфи и -	продолжать воспитывать устойчивый интерес к игре в шахматы ; Закреплять умение решать шахматные	Практические занятия в парах Графический диктант	2	60

		консультанты	задачи, этюды			
апрель	1	Решение шахматных задач и этюдов.	Закреплять знания о принципах разыгрывания дебюта; учить рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находясь в трудном положении.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения	2	60
	2	И король жаждет боя	Закрепление представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Закрепления умения записывать шахматную нотацию	Игра всеми фигурами из начального положения.	2	60
	3	Это интересно	Побуждать детей к самостоятельному поиску знаний, развивать познавательный интерес познакомить с	Логическая минутка; слушание сообщений об известных шахматистах, Графический диктант. Конкурс на лучшую	2	60
			интересными фактами из истории шахмат	шахматную загадку		

	4	Повторение программного материала	Закрепление пройденного, развитие логического мышления, умения отстаивать свое мнение	Дидактическое задание развитие логического «Пат или не пат», «Дай мышления, умения мат в один ход», отстаивать «Дешифровщики»	2	60
май	1	Шахматный турнир на личное первенство	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		2	60
	2	Шахматный турнир на личное первенство (финал)	развивать умение сосредотачивать внимание на заданиях; поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в шахматы, проявляя настойчивость, целеустремленность.	Логическая минутка; проведение турнира; динамическая пауза; Анализ игр;	2	60
	3	Шахматный праздник	Активизировать мыслительную познавательную деятельность воспитывать интерес к	Инсценировка с участием детей	2	60

			игре в шахматы;			
	4	Педагогическая диагностика	Уточнение уровня освоения программного материала.	Выполнение тестовых заданий.	2	60

### **3.4. Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды**

Для занятий по программе оборудован кабинет дополнительного образования.

#### ***Оборудование кабинета:***

- столы;
- стулья;
- настольные шахматы разных видов;
- демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур;
- шахматные часы;
- обучающие видео уроки по шахматам;
- уголок «Шахматы» в старшей и подготовительной группах;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы; □ комплект методической литературы.
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);

#### ***Технические средства обучения:***

- персональный компьютер;
- проектор;

Для успешной реализации программы предусматривается взаимодействие с родителями и педагогами, в старших и подготовительных к школе группах оборудован центр «Шахматы».

## 7. Оценочные материалы к программе

Для раскрытия уровня освоения дополнительной программы в течение учебного года (в начале, середине и в конце), проводится своего рода зачет, который включает в себя:

- выполнение заданий дидактических игр (приложение 2);
- игры с педагогом;
- соревнования, в которых участвуют обучающиеся.

**Цель диагностики в начале года** – выявление уровня сформированности навыков в игре детей в шахматы, знания шахматных терминов.

**Цель итоговой диагностики** – выявление уровня обученности усвоения при прохождении курса программы и проведение анализа.

- 1 – входная диагностика (сентябрь); 2 – промежуточная диагностика (февраль);*
- 3 – итоговой диагностики (май).*

### Критерии оценивания:

**3 балла** – ребенок справился с заданием без помощи педагога;

**2 балла** – ребенок частично справился с заданием или при подсказке педагога;

**1 балл** – ребенок не справился с заданием.

*Результаты диагностики записываются в таблицу и оцениваются по 3-х бальной системе:*

**19-21баллов** – высокий уровень;

**15-18 балла** – средний уровень; 7-

**14 балл** – низкий уровень.

*По итогам диагностики выделяются три уровня овладения навыками:*

**1уровень – высокий 19-21 баллов.** (Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает шахматные термины: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает и называет. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет правильно располагать доску м/п партнерами. Разыгрывает детский, линейный мат, шахматную партию от начала до конца. У ребёнка развита 5 познавательная активность, логическое мышление, воображение.



Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет рассуждать, искать правильный ответ.)

**2уровень – средний 15-18 баллов.** (Не называет половину шахматных терминов: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Умеет правильно располагать доску м/п партнерами. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает, но путает их названия. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает ходы шахматных фигур. Разыгрывает линейный мат, но не разыгрывает детский мат и шахматную партию от начала до конца.)

**3уровень – низкий 7-14 баллов.** (Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не называет больше половины шахматных терминов: центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле, пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка. Знает первоначальное расположение шахматных фигур их различает, но путает их названия. Не разыгрывает линейный мат, детский мат и шахматную партию от начала до конца. Умеет правильно располагать доску между партнерами. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.)

<b>Протокол диагностического обследования детей 5-7 лет по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматное королевство» для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет) на ____/____ учебный год</b>										
№ п./п.	Фамилия, имя ребенка	Период	Шахматные термины (центр поля, диагональ, вертикаль, горизонталь, шахматное поле пат, шах, мат, битое поле, нотация, рокировка)	Первоначальное расположение доски м/п партнерами	Начальное положение фигур	Название шахматных фигур (ферзь, король, конь, пешка, слон, ладья)	Разыгрывает маты: линейный и детский	Правила хода и взятия каждой фигурой (ферзь, король, конь, пешка, слон, ладья)	Разыгрывает шахматную партию от начала до конца	Итого (сумма баллов)


## 8.Методическое обеспечение программы

- 1.Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273 – ФЗ.
- 2.«Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования» от 17.10.2013 г. №1155 утверждён Министерством образования и науки Российской Федерации от 1.
- 3.«Шахматы – первый год» или «Учусь и учу» И.Г.Сухин, Обнинск, «Духовное возрождение», 2015.
- 4.«Играем в шахматы» В. Гришин.

### *Интернет-ресурсы:*

- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>.
- Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>.
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

## Приложение

### 1. Дидактические игры

1. *Шахматные фигуры. Волшебный мешочек.* По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просят малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадываете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.
2. *Шахматный теремок.* Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя шахматному 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.
3. *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 неё убежит.
4. *Шахматная репка.* Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.
5. *Запретная фигура.* Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.
6. *Что общего.* Возьмите любые шахматные фигуры и спросите любого малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой?)».
7. *Угадай-ка.* Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.

8. *Цвет.* Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две чёрные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.
9. *По росту.* Попросите у ребёнка по росту расставить шесть разных фигур одного цвета, называя эти фигуры.
10. *Догонялки.* Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-нибудь чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.
11. *Убери такую же.* Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Попросите малыша взять эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.
12. *Жмурки.* Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.
13. В варианте с напольными шахматами с малышами играет какая-либо мягкая игрушка, например, кот, собачка, зайчик и т.д., выполняющие роль жмурки, находящиеся в руках у педагога. Она ловят то малышей, то какую-либо напольную шахматную фигуру и спрашивают: «Кого я поймал?». Малыши называют или имя ребёнка, или название шахматной фигуры.
14. *Самолёты.* Играют две команды малышей. Одна команда стоит у зелёного столика, другая - у синего. На столиках – шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Малыши – «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.
15. *Ладья. На одну клетку.* Делайте с ребёнком по очереди ходы белой ладьёй, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребёнка ставить ладью аккуратно в середину клетки.
16. *Через клетку.* В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.
17. *Через две клетки.* Здесь ладьи по очереди ходят через два поля.

18. *Поворот.* После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьёй совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьёй.
19. *Задача направления.* Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход и даёт задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребёнок, соответствует его возрасту, т.е. 3 поля и т.д. Эта дидактическая игра очень важна для подготовки ребёнка к школе.
20. *Длинный ход.* Попросите малыша сделать ход ладьёй из какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.
21. *По всем углам.* Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле. Если ребёнку трудно осваивать ходы ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, всё время соскакивает ладьёй на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем также фрагменты: две клетки на две, две на три, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов, можно и разрезав картонную шахматную доску.
22. *Дидактические игры на взятие фигур.* «Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона», «Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».
23. *Шахматная доска. Снайпер.* На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становится тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.
24. *Шахматное лото.* На обычное шахматное лото наклеить на бочонки с обеих сторон бумагой с надписями обозначения шахматных полей (a1, e4 и т.д. все 64 квадратика). Можно использовать также шашки или

шахматные фигуры. На демонстрационной шахматной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной шахматной доске фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить название шахматного поля. Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребёнка, который должен поставить фигуру. Если допущена ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. Если школа располагает достаточным количеством шахмат, каждый игрок отмечает поля на своей доске; при командном соревновании лучше играть на демонстрационной доске: её видно всем, меньше недоразумений.

25. *Расставь на доске.* Разрезать одну картонную доску на восемь вертикалей, другую на восемь горизонталей и раздать капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде «Расставь линии на доске» дети начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие – вертикальные. Побеждает команда быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.
26. *Составь доску.* Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.
27. *Пройди и назови поле.* (Лучше играть на демонстрационной доске) Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля a1 – по тёмным полям, другая с поля a8 – по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, b2, b7). Только если поле названо правильно, по шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям. Если фишка второй раз попадает на поле, его можно не называть). Каждый игрок должен обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдёт все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей h1, h8.
28. *Шахматная эстафета.* Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой – на расстоянии 6-8 м – ставится по столу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек (или другие фигуры). По

сигналу педагога игроки, стоящие первыми, берут со стола пешку, добегают до доски и ставят белую на поле а2, а чёрную на поле а7, оббегают столы, возвращаются обратно, сдают по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-ый ребёнок снимает пешку, приносит её обратно и кладёт на стол. Варианты игры: а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог; б) обе команды ставят по 16 пешек (по восемь белых и восемь чёрных), каждая на своей доске.

## Приложение 2

### Примерный сценарий шахматного праздника

На участке на двух столбах крепится магнитная демонстрационная доска с фигурами (для показа шахматного поединка между двумя командами детей). На площадке сдвигаются вместе 10—12 столов (общая длина до 12 м), расставляются 20—24 комплектов шахмат (для проведения сеанса одновременной игры с детьми).

На столах раскладываются шахматные журналы: «Шахматное обозрение», «Шахматы в СССР»; помещаются папки-передвижки с материалами из жизни детского сада, газетные и журнальные вырезки с шахматным материалом по обучению малышей игре, детские шахматные книги.

На земле с помощью колышков натягивается матерчатая «Шахматная доска» (поля красно-белого или сине-белого цвета. Размер поля 50 X 50 см. Весь квадрат гигантской доски равен 4 X 4 м). При невозможности сшить матерчатую ее вполне может заменить доска, специально выкрашенная краской (таких же размеров) на асфальтированной площадке.

Участники праздника в шахматных костюмах выходят под спортивный марш из здания детского сада на спортплощадку. Первыми идут черные фигуры, за ними белые. Впереди каждой команды шествует ребенок — «Пешка» с шахматным знаменем, на котором изображена эмблема команды и написано ее название, например у черных фигур — «Индийский

Слон», у белых фигур — «Неутомимые Кони». Знамена после прихода команд на исходную позицию ставятся на специальную подставку, чтобы было видно всем присутствующим.

За Пешкой-знаменосцем важно вышагивают сам Король с Ферзем, за ними два телохранителя-Слона ведут под «узды» Коней, замыкают праздничный кортеж Ладьи. Пешки движутся с обеих сторон, образуя как бы почетный эскорт. Дойдя до края «шахматной матерчатой доски», дети переобуваются в чешки или тапочки и занимают каждый свое место согласно шахматным правилам для игры на гигантской доске.

Ребенок, наряженный «Шахматной Доской», располагается отдельно от всех, недалеко от судейского столика. Судьями могут быть заведующий, старший воспитатель, медсестра, член родительского комитета, тренерпреподаватель по шахматам и т. п.



В е д у щ и й (воспитатель). Сегодня в честь выпуска двух шахматных групп в нашем детском саду состоится шахматный карнавал. Ребята познали азы гениальной игры, прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружились с игрой мудрецов. И мы надеемся, что наши выпускники пронесут эту любовь и привязанность через всю жизнь.

И только мудрость шахмат даст ответ Твоей душе на множество вопросов, Ведь «игрока» среди шахматистов нет, А есть боец, художник и философ.

Начинаем знакомство с нашими шахматными персонажами. Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле — доске.

Р е б е н о к, исполняющий роль «Шахматной Доски», читает стихи:

Вся в квадратах — белых, черных —

Деревянная доска,

А ряды фигур точеных —

Деревянные войска.

Люди их передвигают,

Коротают вечера,

Дети в шахматы играют —

Гениальная игра!

Ты, дружок мой, без опаски,

Без смущения вступай,

Словно в мир чудесной

сказки, В черно-белый этот

край. Что? Змея. Драконы

Вас не ждут здесь? Не беда.

Тут зато лихие Кони И

пехота хоть куда!

Тут Ферзи могучи, и Слоны отважны,

Мчатся поперек и вдоль, И,

совсем как в сказке,

важный Восседает тут

Король.

Здесь герои в каждом войске,

И выходит рать на рать

Хитроумно и геройски воевать и побеждать!

Ведущий. Представляем команды. Слово команде «Индийский Слон»:

В шахматной учусь я школе, Строгий тренер мной доволен. Проиграть я не боюсь: Все умнее становлюсь. Я пока и не гроссмейстер, И не чемпион страны, Но играю каждый день, Заниматься мне не лень.

Ведущий. А теперь познакомимся с командой «Неутомимые Кони»:

В шахматной учусь я школе, Тренирую память, волю: В дождь, и в ветер, и в мороз Выхожу я бегать кросс. Если зря не зазнаваться, Каждый день тренироваться: Бегать, прыгать, в шахматы играть — Сильным шахматистом можно стать!

Все участники карнавала выстраиваются в шахматном порядке, в правой руке у каждого ребенка фигура или пешка от гигантских шахмат (высота от 12 до 25 см). Ребята выполняют физические упражнения.

Упражнения с шахматными фигурами и пешками (с тренером)

И. п.: основная стойка, фигура (или пешка) в правой руке. 1 — приподняться на носках, руки через стороны вверх, переложить фигуру (пешку) в левую руку; 2 — опустить руки через стороны вниз (6—8 раз).

И. п.: пятки вместе, носки врозь, руки опущены. 1 — присесть, отрывая пятки от земли, руки вперед, ладонями кверху, фигура (пешка) стоит на ладони правой руки. Переложить предмет в левую руку; 2 — вернуться в исходное положение (6—8 раз).

И. п.: основная стойка. 1 — наклониться вперед, не сгибая коленей, поставить фигуру (пешку) перед собой на землю; 2 — выпрямиться; 3 — наклониться, взять фигуру (пешку) в левую руку; 4 — выпрямиться (6 раз).

И. п.: основная стойка. 1 — наклониться, фигуру (пешку) положить в 10 см от левого бока. Прыгать через предмет боком, не наступая и не задевая его. Ноги держать вместе (5 раз в каждую сторону).

И. п.: основная стойка. Поставить фигуры (пешки) перед собой. Бегать «змейкой» между предметами, не задевая их в течение 30—40 с.

Жюри оценивает, кто из команд лучше выполнял упражнение, объявляет решение.

В е д у щ и й. Сегодня нам предстоит показать игру в «живые шахматы». Перед этим все участники шахматного спектакля поочередно представляются.

На середину большой матерчатой доски выходит ребенок, наряженный «Шахматной Доской»:

Представьте королевство в один шаг, Поля сражения в квадратах чернобелых, За шахматной доской партнеры-игроки Бескровный бой ведут, вперед пуская смелых.

Я — Волшебная Доска, Но без фигур и мне тоска: Зовите Пешек, всех,  
всех — В сражениях их ждет успех!

Ведущий. Мамы, папы, время не теряйте:

Нас теперь вы отгадайте.

Выходят Белые Пешки и, маршируя на месте, дружно и слаженно  
напевают задорную песенку:

Пешка, маленький солдат, Лишь команды ждет,

Чтоб с квадрата на квадрат Отправиться вперед. На войну, не на парад  
Пешка держит путь. Ей нельзя пойти

назад, В сторону свернуть.

Чтоб в борьбу вступить скорей,

В рукопашный бой,

Первым ходом можно

ей Сделать шаг

двойной. А потом —

вперед, вперед, За

шажком шажок.

Ну а как же Пешка бьет?

Бьет наискосок.

Всю доску пройти должна

Пешка до конца. —

Превратится там она

В генерала, не в бойца.

Белые Пешки уходят.

Ведущий. А какой песней порадуют нас Черные Пехотинцы? Черные  
Пешки исполняют песню:

Король упал, а это значит: Сражаться смысла больше нет, И королева  
громко плачет, Бессильно опустив лорнет.

Припев. Пешки, Пешки, что же скажут Пешки?

Каждая Пешка знает свою роль: Если Пешки — крепкие орешки,  
Непобедим наш шахматный Король.

Р е б е н о к (Пешка).

А Пешку малою фигурой звать нельзя: Она лишь в час своей кончины,

Когда удастся ей достичь вершины, Получит звание «фигуры», хоть —

Ферзя.

В е д у щ и й. А теперь, уважаемые гости, вам предстоит отгадать две  
несложные шахматные загадки.

За быстрый и правильный ответ вашей команде будет начислено 3 очка, за неполный и неточный — 1 очко.

1. Маленькая, удаленькая все поля прошла и фигуру нашла.

(Пешка)

2. Один раз погибает, а два раза рождается. (Пешка) В е д у щ и й.

Сейчас представится Ладья.

Р е б е н о к (Ладья) рассказывает о своем «характере»:

Видимо, Ладья упряма, Если ходит только прямо,

Не петляет: прыг да скок, Не шагнет наискосок. Так от края и до края  
Может двигаться она. Эта башня боевая Неуклюжа, но сильна. Шаг тяжелый  
у Ладьи,

В бой ее скорей веди!

Ведущий. А теперь загадки для участников праздника. Первой отгадывает команда «Неутомимые Кони».

Стою на самом краю, Путь откроют — пойду. Только прямо хожу, Как зовут, не скажу.

(Ладья)

Загадка для команды «Индийский Слон»:

Я силой и мощью своей Лишь по прямым полям И линиям  
прокладываю путь. И горе тем, кто на пути моем Пытается «вздремнуть».

(Ладья)

Ведущий. А теперь представится Слон.

Р е б е н о к (Слон).

Если Слон на белом поле Встал вначале (не забудь!),

Он другой не хочет доли — Знает только белый

путь. А когда на поле черном Слон стоит, вступая в

бой,

Ходит, правилам покорный, Черной тропкой Слон такой.

До конца игры Слоны Цвету одному верны.

Загадка для детей из команды «Неутомимые Кони»:

Не живет в зверинце, Не берет гостинцы, По косой он ходит, Хоботом  
не водит. (Слон)

Затем для детей из команды «Индийский Слон»:

Когда мы встанем в строй, Нас спутает любой. Но лишь начнется

бой, У каждого путь — свой.

Загадки для (Белопольные и Чернопольные Слоны) взрослых команд «Индийский Слон»:

Два братца в одной армии служат, А встретиться друг с другом не могут.

(Чернопольные и Белопольные Слоны) команды «Неутомимые Кони»: Я смел, и строен, и высок: Предпочитаю ходить и бить Всегда по-своему: наискосок.

(Слон любого цвета)

Ведущий. Сейчас о себе расскажет Ферзь.

Ребенок (Ферзь).

Черный Ферзь — свой любит цвет.

Для белого — нет цвета белого милей.

Другого правила здесь нет:

Напротив друг друга поставим их смелей.

Ферзь в шахматах, можно сказать,

чемпион, И шаг у Ферзя широк.

Ферзь может ходить, как Ладья и как Слон

— И прямо и наискосок.

Направо, налево, вперед и назад...

А бьет он вдаль и в упор. И

кажется, будто Ферзю тесноват

Доски черно-белый простор. Ферзь

очень опасен вблизи и вдали — Ты

больше вниманья Ферзю удели.

Ведущий. Сейчас о себе расскажет Конь.

Представляется ребенок (Конь).

Прыгнет Конь. Подковы звяк! Необычен каждый шаг: Буква «Г» и так и сяк.

Получается зигзаг! И повадки у лошадки Необычны и смешны: Притаится, словно в прятки, И скакнет из-за спины.

Ребенок из команды «Неутомимые Кони» загадывает

загадку: Передвигается не косо и не прямо, А буквой «Г»

— так шахматисты говорят.

(Конь) Представляется ребенок (Король).

Король любит гладкий, расчищенный путь, В любую он сторону может шагнуть. Король могуч, но шаг его короткий, Всего на клеточку он может отойти. В конце игры он может в бой ввязаться, А поначалу боязливо

прячется в кусты. Зато начеку королевская рать — Должна Короля она оберегать.

Ведь если б Король беззащитный погиб, Фигуры войну продолжать не могли б. Запомни: Король всех главней, всех важней, Нет в шахматном войске важнее вождей!

Ведущий.

Загадка для детей из команды «Индийский Слон»:

Гладкий люблю я, расчищенный путь: На шаг в любую сторону могу шагнуть! (Король)

Загадка для детей из команды «Неутомимые Кони»:

Два братца через грядку смотрят, А подойти друг к другу не могут.  
(Короли)

Ведущий. Сейчас я задам вопросы родителям команды «Индийский Слон» (вывешиваются в группах за неделю до начала праздника):

1. Родина шахмат — Индия. Кто стал первым чемпионом мира среди юношей и первым гроссмейстером по шахматам за всю ее историю? (18-летний юноша из Мадраса Висванатан Ананд, в 1988 г.)

2. Венгерская сборная команда шахматисток (впервые в своей истории) стала первой на всемирной Олимпиаде в Греции в 1988 г. Кто из ее составав возрасте 4 лет занял 1-е место по шахматам среди школьников г.Буда-пешта? (Жужа Полгар)

3. «Шахматы — это спорт, борьба, а в борьбе выигрывать без риска трудно и, главное, скучно». Кому принадлежат эти слова? (Н. Гаприндашвили)

4. «Шахматы — это не просто спорт, не просто отдых и развлечение.

Занятия ими развивают логическое и творческое мышление, приучают ана лизировать и решать проблемы, а все это пригодится будущему специалисту в любой области. Так что шахматы — дело серьезное, и приучать к ним де тей, поддерживать возникшую у них любовь к этой игре — важная задача

взрослых». Слова эти принадлежат летчику-космонавту, почетному пред седателю шахматной федерации СССР. Кто он? (В.

Севастьянов) В о п р о с ы д л я в з р о с л ы х к о м а н д ы  
«Неутомимые Кони»:

1. Индийская пословица о шахматах?

(«Шахматы — игра тысячи радостей»)

2. В сборной олимпийской команде 1988 г. в г. Салониках самая младшая Юдит Полгар удостоилась за выдающиеся успехи звания международного гроссмейстера среди женщин и одновременно международного мастера среди мужчин. Сколько очков она набрала? Ее возраст?

(12,5 очков из 13. Возраст — 12 лет)

3. «Нужно дорожить не выигрышем, а интересными комбинациями».

Это слова гениального русского писателя, партнера по шахматам И.С. Тургенева. Чьи?

(Л. Н. Толстого)

4. «Научиться играть в шахматы — легко, но трудно научиться играть хорошо\*, — подметил 3-й чемпион мира по шахматам. Кто он?

(Кубинец Хосе Рауль Капабланка) Ведущий.

А сейчас, устав изрядно, Оба войска захотели поразмяться. Покажут сноровку свою наглядно: В смекалке и беге будут состязаться.

Команды готовятся к проведению «шахматной эстафеты». Воспитатели раздают каждому играющему фигуру или пешку от гигантских шахмат, дети строятся в две шеренги.

Ведущий.

Белый отряд, черный отряд — Друг против друга два войска стоят. Строгий порядок в отряде одном,

Точно такой же — в отряде другом. В каждом отряде — ты сам погляди

—  
Оба угла занимают

Ладьи. Рядом с Ладьями Кони видны, Рядом с Конями встали Слоны.

Кто ж посредине?

Дети хором. Ферзь с Королем —

Самые главные в войске своем. -А перед всеми — Ладьей и Конем,

Перед

Слоном, Королем и Ферзем

— Пешки-малышки стали стеной, Им начинать этот сказочный бой.

Условия проведения шахматной эстафеты

На одинаковом расстоянии от команд на два низких столика (высотой до 50 см) ставится доска от гигантских шахмат. В руке у каждого ребенка та фигура или пешка, которую он изображает своим костюмом (фигурами меняться нельзя). По сигналу ведущего дети поочередно подбегают, ставят фигуры (пешки) на свои поля и бегом возвращаются в свою команду, салют

очередного играющего по руке, затем встают сзади своего товарища (команды стоят в две шеренги).

Побеждает команда, быстрее и правильнее расставившая все фигуры и пешки и совершившая меньше ошибок при осаливании.

Ведущий. Вот наши участники и поразились перед решающим и ответственным поединком.

А сейчас дети покажут театрализованное представление коротенькой и очень популярной партии, сыгранной более 200 лет назад и вошедшей в историю под названием «Мат Легалья» (по имени французского шахматиста), где черные допускают грубый просмотр, попадают в искусно расставленную ловушку и получают красивый и редчайший мат тремя легкими фигурами — слоном и двумя конями.

Ребенок (Шахматная Доска). Но прежде чем грянет бой, я напомним вам, что же такое шахматная партия. Партия — запомнить ты готов? — из отдельных состоит ходов. Что такое ход? Сейчас узнаем. Вот фигурку мы передвигаем с одного квадрата на другой — совершаем ход очередной. А порой противника фигура высится на поле, будто бы скульптура,

не даёт твоей фигуре встать. Как тут быть? С доски фигуру снять! На освободившийся квадратик встанет твоей армии солдатик. Не стесняйся делать ход такой, ведь игра напоминает бой. Тот, кто белым войском управляет, первым ходом битву начинает.

А подряд два хода можно? Нет! Нужно ждать противника ответ. Так, за ходом ход идет сраженье, наступленье или отступленье. Игроки же видят цель одну: шахматную выиграть войну.

Т р е н е р по шахматам. Я буду называть и комментировать ходы, показывая их на нашей магнитной демонстрационной доске, а дети, соответственно перемещаясь на нужное (после объявленного хода) поле, дублировать их на матерчатой доске. Команда, сделавшая в ходах и перемещениях меньше ошибок, выигрывает коротенький матч, несмотря на то что уже известно — белые побеждают.

Итак, приготовились. Первыми, как всегда, начинают партию белые.

e2—e4 e7—e5 (черные мешают дальнейшему продвижению пешотинца белых. Это считается хорошим ходом).

Kg1—f3... (нападая на черную беззащитную пока пешку e5).



... d7—d6 (защищая пешку и открывая дорогу слону c8, но преграждая путь своему слону f8).

Cf1—c4... (нацеливаясь на слабый пункт черных — поле f7).

... Cc8—g4 (сильный ход, связывается белый конь на поле f3, им пока нельзя ходить, иначе теряется ферзь у белых).

Kg1—c3 ... (подтягивает для завершения атаки еще одного коня).

... g7—gb (черные делают очень слабый ход).

Kf3: e5... (подтягивая еще ближе другого коня для начинающейся грозной атаки и жертвуя для осуществления этого замысла своего ферзя за пешку).

... Cg4: d1 (черные все же польстились на приманку и взяли ферзя. Грубый просмотр. Западня захлопнулась: у черных нет спасения!). Cc4: f7 + (шах) ... (белые завершают свою блестящую комбинацию: брать слона королем нельзя — он защищен конем e5).

... Кре8—e7 (король вынужден уйти из-под шаха на единственное свободное поле, не контролируемое белыми).

Kc3—d5 + и X (мат). Блестящая и оригинальная концовка партии! Тремя легкими фигурами поставлен мат.

Ведущий (дает общую оценку состоявшегося поединка). Вот и подошел к концу наш шахматный праздник-карнавал. В заключение хочу напомнить всем одну поучительную восточную мудрость:

«Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие это, — они невежды, избегайте их. Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это, — они мудрецы — следуйте им!»

Жюри оценивает команды, главный судья оглашает общие результаты. Вручаются грамоты, призы, в том числе специальные за лучшие шахматные костюмы. Обеим командам преподносятся специально испеченные шахматные торты.

Желающие принимают участие в сеансе одновременной игры на 20— 24 досках, который дает тренер по шахматам (или родитель-разрядник). Родителям разрешается подсказывать, консультировать детей. На спортплощадке проводятся спортивные и подвижные игры.

Продолжительность шахматного праздника 30—40 минут.

## Приложение 3

### Краткий шахматный словарь

#### А

*Ассоциация гроссмейстеров* — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

*Активные шахматы* — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

*Арбитр* — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований)

*Анализ* — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

*Атака* — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

#### Б

*Белые* — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

*Болельщик* — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

*Битое поле* — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

#### В

*Вертикаль* — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «Ь», «с» и т. д.).

*Вилка* — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

*Вариант* — одно из многочисленных ответвлений в партии.

*Взятие* — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

*Выступка* — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

*Взятие на проходе* — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

## Г

*Горизонталь* — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево).

Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

*Гроссмейстер* — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

## Д

*Доска* — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

*Дебют* — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

*Диагонали* — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

*Диаграмма* — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

*Дальнобойные фигуры* — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

## Ж

*Жертва* — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

*Жребий* — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

### **З**

*Защита* — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

*Задача* — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

*Заблокированная пешка* — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

*Защищенная проходная пешка* — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

*Зевок* — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п. **И**

*Индия* — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

*Изолированная пешка* — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

### **К**

*Комбинация* — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной

*Комбинации* — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

*Композитор* — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание *гроссмейстер* шахматной композиции.

*Композиция* — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

*Конкурс* — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

*Кандидат в мастера* — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

*Каисса* — греческая богиня, покровительница шахмат.

**Качество** — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

### **Л**

*Легкие фигуры* — общепринятое название для коней и слонов.

*Линия* — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

*Ловушка* — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней.

Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

*Лидерство* — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

*Мат* — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

*Мат спёртый* — разновидность обычного мата. Встречается редко.

*Мастер* — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

*Национальный мастер* — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

*Материальное преимущество* — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

*Мельница* — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

*Миттельшпиль* — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон.

Мобилизация сил к этому времени завершена.

*Манёвр* — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

## **Н**

*Начальная позиция* — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

*Ничья* — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

*Нападение* — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

*Нотация* — система записи ходов в шахматной партии.

## О

*Оскар* — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

*Открытая линия* — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

*Олимпиада* — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

*Очки* — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

*Оппозиция* — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

*Ошибка* — любой просчет в игре.

*Оборона* — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

## П

*Партия* — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

*Пат* — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

*Перевес* — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

*Позиция* — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

*Поле* — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т.

*Поле превращения* — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с

доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

*Правила* — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

*Приз* — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

*Претендент* — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

## Р

*Рокировка* — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

*Развитие* — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

*Разряд* — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

*Размен* — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

*Разбор партии* — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

## С

*Сеанс одновременной игры* — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

*Связка* — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

*Сдаться* — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

*Судья* — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

## **Т**

*Тактика* — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

*«Тронул — ходи»* — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

*Темп* — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

*Турнир* — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

*Тренер* — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

*Таблица* — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

*Тихий ход* — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

*Тяжелые фигуры* — общепринятое название для ладей и ферзей.

## **У**

*Угроза* — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

## **Ф**

*ФИДЕ* — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

*Фигура* — все шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

*Финал* — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

*Фланг* — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.



## Х

*Ход* — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

## Ц

*Центр* — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

*Цугцванг* (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

*Цейтнот* — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

## Ч

*Чемпион мира* — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

*Черные* — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

## Ш

*Шах* — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

*Шахматная доска* — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

*Штурм* — решительная шахматная атака.

## Э

*Этюд* — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997444

Владелец Валиева Гузалия Ринадовна

Действителен с 09.09.2024 по 09.09.2025