

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №114»
(МАДОУ «Детский сад №114»)

ПРИНЯТО
Протокол педагогического совета
от «29» августа 2024г. № 1



УТВЕРЖДЕНО
Приказ заведующего
от «29» августа 2024г. № 32-од
Т.А.Евграфова

М.П.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа физкультурно-спортивной
направленности для детей 4-7 лет
муниципального автономного дошкольного
образовательного учреждения «Детский сад №114»
«Смелая пешка» (индивидуальное обучение основам шахматной игры)

Составила:
Ряхина Татьяна Владимировна, воспитатель

г.Череповец, 2024

	Содержание	2
1.	Пояснительная записка	3
1.1.	Направленность программы	3
1.2.	Новизна программы	3
1.3.	Актуальность программы	3
1.4	Педагогическая целесообразность программы	4
1.5.	Цель и задачи программы	5
1.6	Отличительные особенности программы	5
1.7	Сроки реализации	5
1.8	Формы и режим занятий	6
1.9	Ожидаемые результаты освоения программы	6
1.10	Форма подведения итогов	6
1.11	Комплексная оценка овладения навыками по программе	6
2.	Организационно-педагогические условия программы	7
2.1	Материально-технические условия	7
2.2	Требования к педагогическому работнику	7
2.3	Учебный план	8
2.4	Календарный учебный график	8
2.5	Календарно – тематический план	10
2.6	Воспитательный модуль программы	11
2.7	Методическое обеспечение	13
3	Список используемой литературы	14
	Приложение	15
	Приложение 1. Оценочные материалы	15
	Приложение 2. Методы и приемы оценивания	15
	Приложение 3. Методические материалы	16

1. Пояснительная записка

1.1. Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Смелая пешка» (индивидуальное обучение основам шахматной игры) (далее Программа) для детей дошкольного возраста (4-7 лет) на основе программы подготовки юных шахматистов, составленная заслуженным тренером Российской Федерации, мастером спорта В.Голенищевым и научным сотрудником Института теории образования и педагогики РАО, членом Союза писателей, преподавателем шахмат в московской мини-школе «Знайка-М», автором многих книг по педагогике, кандидатом в мастера спорта по шахматам И.Г.Сухина.

Программа является модифицированной программой. Реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка.

Разработка Программы регламентирована нормативно-правовой и документальной основой:

- Федеральный закон 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Конституция РФ, ст. 43, 72.
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28, зарегистрировано в Минюсте России 18 декабря 2020 г., регистрационный № 61573);
- Концепция развития дополнительного образования детей до **2030 г. и план мероприятий по ее реализации** (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р).
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Устав МАДОУ «Детский сад №114».

1.2. Новизна программы.

Новизна Программы заключается в использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующие общие и индивидуальные логические особенности детей дошкольного возраста; применении метода исследования (разработка и реализация проектной деятельности), в создании учебно-тематического плана.

В послании Президента Российской Федерации В.В. Путина участникам чемпионата мира - 2014г. сказано: «Шахматы - это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперед. А, главное, воспитывают характер».

1.3. Актуальность программы

Вопрос о возможности и необходимости обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы уже давно получил в педагогике положительное решение. Педагогические, психологические и физиологические исследования, проводившиеся в

Институте дошкольного воспитания АПН России, а также за рубежом, свидетельствуют о том, что потенциальные психофизиологические возможности усвоения знаний и общего развития у детей 4-7 лет значительно выше, чем это предполагалось до сих пор.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неопенима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Цепкая память и удивительная любознательность малышей позволяют увлечь их игрой в деревянные (или пластмассовые) фигурки. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир.

Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше усваивают образовательную программу дошкольного воспитания при подготовке к школе. Экспериментальные исследования совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо знакомство с шахматами в столь раннем возрасте способствует развитию у детей воображения, логического мышления, укрепляет их память, учит сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность. Дети, проявляя живой интерес к игре, формируется способность быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Перейдя от взрослых к детям, эта удивительная игра стала средством воспитания и развития, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения. Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания. Шахматы для детей несут в себе множество положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка. Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели. Шахматы делают ребенка внимательным и собранным.

1.4. Педагогическая целесообразность

Внедрение программы заключается в модели организации образовательного процесса, включающей разные уровни обучения, возможности выстроить индивидуальный образовательный маршрут для ребенка.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов:**

- *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 психологической комфортности* – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса.

- *Принцип минимакса* - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- *Принцип целостного представления о мире* - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- *Принцип вариативности* - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- *Принцип творчества* - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учить принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

1.5. Цель и задачи программы.

Цель программы: обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к игре шахматы.

Достигается указанная цель через решение следующих **задач:**

Обучающие:

- формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы;
- способствовать освоению знаний в области теории и практики шахматной игры;
- обучить правилам игры шахматы;

Развивающие:

- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к шахматной игре, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.6 Отличительные особенности программы

Особенность программы в том, что большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций педагогом. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, 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.

1.7 Сроки реализации

Срок реализации программы 1 год. Комплектование идёт по возрастному принципу. Годовое количество учебных часов первого уровня составляет 32 занятия. На данном периоде обучения закладываются знания о шахматах, как виде спорта; формируются первые представления о влиянии шахмат на физическое и психическое здоровье человека. На каждом из занятий изучается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных, особо важных тем. Основной упор на занятиях делается на детальное изучение силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых

возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, объяснить свою игру, делать выводы. Обучение проводится с использованием игр и игровых моментов.

1.8. Формы и режим занятий

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой дошкольного образовательного учреждения, ориентирован на развитие и воспитание детей дошкольного возраста. Занятия проводятся во второй половине дня.

Год обучения: 32 часа, 1 раз в неделю по 1 часу. (один академический час 25- 30 мин.). Таким образом, продолжительность занятия соответствует возрастным особенностям детей.

Формы организации детей: индивидуальная, работа в парах (при подготовке детей к соревнованиям).

Формы и виды занятий: беседа, игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения, теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игры, турнир, соревнование, праздник.

1.9 Ожидаемые результаты освоения программы:

К концу года обучения ребёнок должен **знать:**

- историю возникновения шахматной игры;
- правила и цель игры;
- основные шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.
- ценность фигур.

Должен **уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- расставлять фигуры перед игрой;
- играть каждой фигурой в отдельности и совокупности со всеми фигурами;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи.

1.10 Формы подведения итогов

Итогом реализации программы являются организация тренировочных турниров, эстафет, викторин, соревнований.

1.11 Комплексная оценка овладения навыками по программе

Основным видом контроля является педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в октябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения.

Критерии уровней развития детей первого года обучения.

Высокий (2 балла): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает,

различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве

Средний (1 балл): Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

Низкий (0 баллов): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

Результаты обследования заносятся в **разработанную таблицу-матрицу** (Приложение 1)

2. Организационно-методические условия программы

2.1. Материально-технические условия

Занятия проводятся в специальном помещении, соответствующем санитарно – эпидемиологическим требованиям.

Средства обучения:

- стол и стулья;
- шахматная доска с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны плоских шахматных фигур;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- таблицы к различным задачкам;
- раздаточный материал для тренингов;
- вопросники для контрольных занятий;
- словарь шахматных терминов;
- портреты знаменитых шахматистов;
- «Чудесный мешочек» для игры;
- цветные карандаши, фломастеры, бумага для рисования.
- индивидуальные рабочие тетради.

2.2. Требования к педагогическому работнику

Педагог должен знать:

- приоритетные направления развития образовательной системы Российской Федерации;
- законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность;
- Конвенцию о правах ребенка;
- педагогику, детскую, возрастную и социальную психологию;
- психологию отношений, индивидуальные и возрастные особенности детей, возрастную физиологию, гигиену;
- методы и формы мониторинга деятельности воспитанников;
- педагогическую этику;
- теорию и методику воспитательной работы;

- формирования основных составляющих компетентности (профессиональной, коммуникативной, информационной);
- современные педагогические технологии продуктивного, дифференцированного, развивающего обучения, реализации компетентностного подхода, методы убеждения, аргументации своей позиции, установления контактов с воспитанниками разного возраста, их родителями (лицами, их заменяющими);
- технологии диагностики;
- основы работы с текстовыми редакторами, электронными таблицами, браузерами, мультимедийным оборудованием;
- правила внутреннего трудового распорядка образовательного учреждения;
- правила по охране труда и пожарной безопасности.

Требования к квалификации педагога:

высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Педагогический работник должен оказывать:

- обеспечение эмоционального благополучия детей через непосредственное общение с каждым ребенком;
- уважительное отношение к каждому ребенку, к его чувствам и потребностям;
- поддержку индивидуальности детей через создание условий для свободного выбора детьми деятельности, для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей;
- недирективную помощь детям, поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности, развитие коммуникативных способностей детей

2.3 Учебный план

№	Раздел	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц	Количество занятий в год
1	Знакомство с шахматами.	1	4	4
2	Шахматные фигуры. Ходя и взятие фигур			14
3	Цель шахматной партии			7
4	Игра всеми фигурами из начального положения			6
5	Итог			1
	Итого часов:	1	4	32

2.4. Календарный учебный график

№ занятия	Дата	Тема занятия
1. Знакомство с шахматами (4 часов)		
1	1 неделя октября	История и правила шахмат.
2	2 неделя октября	Шахматная доска. Белые и черные поля.
3	3 неделя октября	Шахматная доска. Горизонтالي и вертикали.
4	4 неделя октября	Шахматная доска. Диагонали. Центр доски
2. Шахматные фигуры. Ходы и взятие фигур (17 часов)		

5	1 неделя ноября	Знакомство с пешкой.
6	2 неделя ноября	Пешечный бой.
7	3 неделя ноября	Ладья. Начальное положение. Ход. Взятие.
8	4 неделя ноября	Ладья. Лабиринт. Кратчайший путь. Один в поле воин.
9	1 неделя декабря	Ладья. Перехитри часовых. Захват контрольного поля. Ограничение подвижности.
10	2 неделя декабря	Слон. Начальное положение. Ход. Взятие.
11	3 неделя декабря	Слон. Лабиринт. Кратчайший путь. Один в поле воин.
12	4 неделя декабря	Слон. Перехитри часовых. Захват контрольного поля. Ограничение подвижности.
13	1 неделя января	Ферзь. Начальное положение. Ход. Взятие.
14	2 неделя января	Ферзь. Лабиринт. Кратчайший путь. Один в поле воин.
15	3 неделя января	Ферзь. Перехитри часовых. Захват контрольного поля. Ограничение подвижности.
16	4 неделя января	Конь. Начальное положение. Ход. Взятие.
17	1 неделя февраля	Конь. Лабиринт. Кратчайший путь. Один в поле воин.
18	2 неделя февраля	Конь. Перехитри часовых. Захват контрольного поля. Ограничение подвижности.
19	3 неделя февраля	Король. Начальное положение. Ход. Взятие.
20	4 неделя февраля	Король против других фигур.
21	1 неделя марта	Рокировка
3. Цель шахматной партии (7 часов)		
22	2 неделя марта	Шах ферзем, конём, ладьей, слоном и пешкой.
23	3 неделя марта	Шах или не шах.
24	4 неделя марта	Три способа защиты от шаха.
25	1 неделя апреля	Мат ферзем, конём, ладьей, слоном и пешкой.
26	2 неделя апреля	Мат или не мат.
27	3 неделя апреля	Ничья. Пат.
28	4 неделя апреля	Пат или не пат.
4. Игра всеми фигурами из начального положения (3 часа)		
29	1 неделя мая	Дебют.
30	2 неделя мая	Шахматная партия.
31	3 неделя мая	Шахматная партия.
5. Итог (1 ч.)		
32	4 неделя мая	Шахматный праздник (Музыкальный зал детского сада)

2.5. Календарно – тематический план

I. Знакомство с шахматами (4 ч).

Теория.

Знакомство с детьми, кабинетом шахмат. Правила поведения на занятиях, правила ТБ и ППБ

Знакомство с историей возникновения шахмат.

Теория. Знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски. Понятие «шахматная доска», «шахматное поле», «партнеры» Расположение доски между партнерами. Разновидности досок. Центр доски. Количество полей в центре. Понятие «Шахматная диаграмма».

Практика. Дидактические игры и игровые задания.

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.)

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

«Составь доску». Из квадратиков составить шахматную доску.

«Нарисуй диаграмму» - рисование на диаграмме линий по горизонтали, вертикали и диагонали.

Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране» (М.: Педагогика, 1991. – с. 132)

II. Шахматные фигуры. Ходы и взятие фигур (17 ч.)

Теория. Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «на уничтожение». Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур ($K=3$, $C=3$, $L=5$, $F=9$, Король бесценная фигура). Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Практика. Дидактические игры и игровые задания.

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

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

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

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

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

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

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

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

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

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

III. Цель шахматной партии (7 ч.)

Теория. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход.

Практика. Дидактические игры и игровые задания.

«Шах или не шах». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Объяви шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. «Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения (3 ч.)

Теория. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Практика. Дидактические игры и игровые задания.

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

V. Итог (1 ч.)

Практика

Шахматный праздник (Музыкальный зал детского сада.)

2.6. Воспитательный модуль программы

Воспитательный компонент программы направлен на:

- выработку усидчивости, терпения, самостоятельности;
- воспитание бережного отношения к культурным ценностям;
- воспитание способности к самореализации и саморазвитию;
- воспитание бережного отношения к инструментам, приспособлениям, материалам.

Направления воспитательной работы:

- патриотическое и гражданское воспитание (любовь к Отечеству, активное отношение к общественной жизни, социальная мобильность);
- этическое и эстетическое воспитание (освоение нравственных ценностей, ответственное отношение к себе и окружающим людям; чувство прекрасного);

- экологическое воспитание (бережное отношение к природе);
- воспитание культуры мышления (развитие познавательного интереса, творческих способностей мышления).

Наполнение содержанием календарного плана воспитательной работы программы «Белая ладья» основано на учебном графике, который отражает тематические разделы распределённые по возрастному принципу

Каждый из тематических образовательных блоков реализуется параллельно с воспитательным событием, при этом:

Воспитательное событие - воспитательная ситуация в детском коллективе, организуемая педагогом для обучающихся с целью непосредственного воспитательного воздействия на них.

В связи с физкультурно-спортивной направленностью программы и дошкольным возрастом обучающихся, в котором ведущим видом деятельности является игровая, основной технологией определяемой авторами программы является игра, которая в свою очередь предполагает:

- свободную развивающую деятельность, предпринимаемую лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- эмоциональную приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую или временную последовательность ее развития.

Формы воспитательной работы - это варианты организации воспитательного процесса, его композиционное построение, в рамках реализации программы основная форма работы

Направления воспитательной работы:

- Патриотическое
- Социальное
- Познавательное
- Физическое и оздоровительное
- Трудовое
- Этико-эстетическое

Месяц	Наименование события	Задачи	Воспитательное событие	Направление
Октябрь	«В стране шахматных чудес»	Вызвать заинтересованность детей к игре в шахматы	Чтение сказки	Этико-эстетическое
Ноябрь	«Маленькое войско»	Закрепить знания детей о действиях пешек и ладей и их взаимодействии в игре	Эстафета	Физическое и оздоровительное
Декабрь	«Надежный товарищ»	Закрепить знания о взаимодействии изученных фигур.	Игра, практическая работа в парах	Социальное
Январь	«Ответь, как в сказке, сам, без подсказки»	Закрепление полученных знаний.	Шахматная викторина	Познавательное
Февраль	«Здоровые телом - сильные духом!»	Ввести понятие о прямой зависимости	Игра, практическая работа.	Физическое и оздоровительное

		теоретической шахматной подготовки от физкультуры и спорта.		
Март	«Шахматная шкатулка»	Воспитывать организованность, самостоятельность	Творческая мастерская	Трудовое
Апрель	«И снова в гости»	Закрепление полученных знаний о знаменитых шахматистах Вологодской области и России	Шахматная гостиная	Патриотическое
Май	«Великие гроссмейстеры»	Продолжать воспитывать устойчивый интерес к игре в шахматы	Турнир	Социальное и Физическое и оздоровительное

2.7 Методическое обеспечение образовательной программы

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия включают организационную теоретическую и практическую части. Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов, пособий и иллюстраций.

Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализа сыгранных ребятами партий, разбора партий известных шахматистов.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с педагогом, конкурсы по решению задач, этюдов, игровые занятия, турниры и другое.

Результаты работы определяются степенью освоения практических умений на основе полученных знаний. Критерии успешности определяются результатом участия учащихся объединения в соревнованиях различного ранга.

Программа предусматривает обучение детей в игровой форме, в обстановке творческого взаимодействия и интереса.

Для поддержания интереса используются дидактические сказки, богатые по содержанию и доступные для указанного возраста. Постоянная смена видов деятельности на занятии будет способствовать активизации познавательной активности дошкольников.

Главным условием результативной работы являются дружеские отношения между детьми.

Методы, используемые на занятиях:

- игровые;
- репродуктивные;
- частично-поисковые;
- словесно-логические.

Основные формы занятий:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Формы подведения итогов: по каждому разделу предусмотрено итоговое занятие, на котором будет организовано повторение и обобщение знаний, умений и навыков, полученных в ходе работы над разделом (тестирование практических умений и выполнение упражнения для закрепления знаний).

Список используемой литературы.

1. Программа «Феникс». Шахматы для дошкольников / А. В. Кузин, Н. В. Коновалов, Н. С.Скаржинский. – М.: Линка-Пресс, 2017. – 12 с. – ISBN 978-5-904347-68-0.
2. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991
3. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. - Ростов н/Д: Феникс, 2004
4. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000
5. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999 И.Г.
6. Сухин «Волшебные фигуры или шахматы для детей 2 – 5 лет», Москва, «Новая школа», 1994 г.
7. Малыши играют в шахматы» В.Г. Гришин Москва «Просвещение» 1991.
8. Гришин В.Г., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
9. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1997
10. А. Карпов «Учитесь шахматам», Москва, «Эгмонт Россия Лтд.», 1997 г.
11. «Учусь играть в шахматы», составитель В. Третьякова, Москва, «Издательский центр «Терра», 1997 г.
12. Н.М. Петрушина «Шахматные дебюты. 10 уроков для самых маленьких», Ростов-на-Дону, «Феникс», 2003 г.

Интернет-ресурсы

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

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1

Диагностическое обследование детей по программе «Смелая пешка»

П/ №	Фамилия имя ребенка	Шахматные термины	Расположение доски	Начальное положение	Названия шахматных фигур	Правила взятия и хода фигур и пешки	Баллы

		Шахматное поле	Горизонталь	Вертикаль	Диагональ	Центр доски			Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Пешка	Ладья	Конь	Слон	Ферзь	Король	Пешка	
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					

Условные обозначения:

2 – высокий уровень

1 - средний уровень

0 – низкий уровень

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

КАРТотека дидактических игр.

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

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

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

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

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

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

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

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

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

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

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

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

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

«**Лабиринт**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

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

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

«**Кратчайший путь**». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

«**Защита контрольного поля**». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

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

«**Взятие**». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«**Защита**». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 3

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ.

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход не рокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Выигрыш материала». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?» Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 4

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ ПРИ ИГРЕ ШАХМАТЫ.

- Играть надо молча, не спеша.
- Если дотронешься до фигуры противника, её придётся побить (если это возможно).
- Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
- Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, пережигать нельзя.
- Нельзя мешать партнёру думать.
- Нельзя подсказывать игрокам.
- Не следует произносить вслух громко «шах» и «мат».
- Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своём ходе можно сказать: «Поправляю» - и поставить её поаккуратнее.
- Если выиграешь, нельзя насмехаться над партнёром и зазнаваться.

- Если проиграешь, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.
- После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнёру.
- Перед партией тоже принято рукопожатие (последние два правила относятся к серьёзным турнирным партиям).
- Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 5

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», «б», «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, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Неприменный 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.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 6

Консультации для родителей

1. Взялся – ходи!

Если ребёнок плохо запоминает стихи, невнимателен, не умеет сосредотачиваться и ясно излагать свои мысли, справиться с этими сложностями вам помогут шахматы.

Выдающийся шахматист Хосе Рауль Капабланка как-то сказал: «Шахматы для умственной работы значат то же, что и спорт для физического совершенствования человеческой натуры». Шахматы как игра в основном сложились около VI в. н. э. в Индии и Арабском Халифате и до сей поры остаются одной из лучших интеллектуальных игр. Решая шахматные задачи, ваш ребёнок учится думать и сравнивать, мыслить более стратегически (то есть предвидеть результаты своих поступков), становится более внимательным. Желание победить вырабатывает у него волю и собранность, плюс развивается не менее важный навык — умение достойно проигрывать, не унывать при неудаче. Ну а «главный приз» достаётся гиперактивным детям — играя в шахматы, они становятся намного спокойнее и уравновешеннее.

Когда начинать?

С какого возраста рекомендуется начинать обучение? На этот счёт нет строгих рекомендаций, но все выдающиеся шахматисты начинали рано. Хосе Рауль Капабланка научился играть в пять лет, наблюдая за отцом. Роберт Фишер своим выдающимся мастерством обязан старшей сестре, которая сама обучила шестилетнего брата премудростям шахматной игры. Гарри Каспаров начал в пять, а в десять уже вошёл в сборную Азербайджана. Отец Анатолия Карпова открыл сыну шахматный мир, когда тому исполнилось пять лет. Судя по всему, для первого знакомства с шахматами наиболее оптимален пяти-шестилетний возраст. У ребёнка уже сформированы основные психологические функции и важные жизненные навыки, он научился оценивать окружающий мир, стал более самостоятельным, делает первые попытки анализа. Если начать обучение шахматам в этом возрасте, то малыш, возможно, и не станет чемпионом, но вырастет здоровым человеком. В последнее время шахматная школа значительно помолодела, и сейчас родители начинают обучать детей с трёх лет. С семи-восьми лет юные шахматисты уже участвуют в турнирах. Правда, преподаватели стараются превратить подобные соревнования скорее в праздник, не акцентируя внимание на спортивной конкуренции.

Мы, взрослые, отлично понимаем, как много даёт умение играть в шахматы. Но объяснить это ребёнку невозможно, он не поймёт. Малыша нужно, прежде всего увлечь. Впрочем, если у родителей нет времени этим заниматься или недостаточно таланта, лучше отдать ребёнка в шахматную студию. Обучаясь игре в коллективе, он учится жить в социуме, подчиняясь его законам.

Если нет возможности водить ребёнка в шахматную студию, то придётся обучать его самостоятельно. Вам придётся запастись огромным терпением, но вы наверняка полюбите этот интересный и творческий процесс. Особенно если вы сами не знакомы с этой игрой. В таком случае вы с ребёнком — соперники одного уровня, но руководить процессом придётся вам. Позаимствуйте методики в книгах лучших инструкторов. Автор Наталья Петрушина более двадцати лет преподаёт шахматы детям. Особенно им нравятся персонажи её сказок: Белочка, Лисичка и Сорока, которые знакомят детей с шахматной страной, полной волшебных превращений и неожиданных открытий. Успехом пользуются методики Игоря Сухина и Натальи Костенюк. Игорь популяризирует свои методы через Интернет, и у него есть книги по обучению даже двухлетних крох. Основная идея заключается в том, что малышу лучше начинать обучение игре тридцатью двумя фигурами, а не шестьюдесятью четырьмя. Поэтому он предлагает сначала учиться играть на небольших фрагментах доски. Наталья считает, что дети лучше обучаются с тренером в мини-группах, чем индивидуально. Её методика — это плавный, незаметный и очень постепенный, переход от сказки к реальной игре. Есть ещё вариант компьютерных тренировок, но в этом случае малыш лишается радости общения с живыми соперниками.

2. Маленькие шахматные хитрости.

Включайте элементы шахматной игры в обыденную жизнь.

Готовите ужин - расставьте фигурки из макарон разного цвета, предложите ребёнку сыграть в «макаронные шахматы»: пусть вспомнит, как ходят разные фигуры-макаронны, и решит хотя бы элементарную задачку. Вот смеху-то будет! Лепите пирожки - попробуйте сделать из теста шахматные фигурки, сочинить для каждой из них маленькую сказку. Можно лепить фигурки из пластилина - и тогда на свет появятся пластилиновые шахматы. Рисуйте, лепите, сочиняйте весёлые истории, стихи и рассказы, придумывайте конкурсы - к примеру, кто быстрее и правильнее расставит шахматные фигуры на доске.

-Ищите различные ребусы, загадки, кроссворды, связанные с шахматами, включайте их в регулярное обучение шахматной игре.

-Не начинайте изучать новое, пока малыш твёрдо не усвоит пройденный материал. Двигайтесь от простого к сложному.

-Учите ребёнка не только выигрывать, но и проигрывать. Объясняйте, что научиться играть можно только методом проб и ошибок. Лишь поняв, что сделал не так, он сможет двигаться дальше.

Постепенно приучайте его к мысли, что шахматы — это серьёзная игра, которая требует вдумчивых решений. Не разрешайте возвращать ходы, «перехаживать». Пусть заканчивает партию, соблюдает основное правило шахматистов: «взялся — ходи». Пусть малыш постепенно приучается к тому, что прежде чем действовать, нужно хорошо подумать. В будущем это убережёт его от многих ошибок уже в реальной, а не шахматной жизни.

3. Интеллектуальное развитие ребенка

Психологи и педагоги постоянно спорят между собой, что такое интеллектуальное развитие ребенка - эта некая и сумма знаний и умений или способность эти самые знания усваивать и решать нестандартные ситуации.

Традиции исследования интеллекта и интеллектуального развития личности достаточно богаты. Так, теоретические основы данной проблемы были раскрыты в фундаментальных трудах зарубежных исследователей; А. Бине, Ч. Спирмена, Дж. Гилфорда, Ж. Годфруа, Ж. Пиаже и др. С именем американского психолога Дж. Кетелла

связано появление термина «интеллектуальный тест». Понятие «коэффициент интеллекта» ввел немецкий философ и психолог В. Штерн. Проблема социального интеллекта впервые была озвучена Эдвардом Ли Торндайком еще в начале XX в. Интересны результаты проведенных ученицей Пиаже А.-Н. Пере-Клермон исследований влияния на развитие интеллекта детей социальных взаимодействий со сверстниками.

Впервые внимание исследователей и практиков к проблеме эмоционального интеллекта привлек американский психолог Д. Голмен в начале 90-х годов прошлого столетия. Более детально и результативно данная проблематика исследовалась израильским психологом Ром. Бар-Оном, который эмоциональный интеллект связывал с общим психологическим самочувствием личности. Проблема онтогенеза интеллекта нашла отражение в работах известных отечественных ученых, считавших, что интеллектуальное развитие представляет собой динамическую систему качественных и количественных изменений, которые происходят в психической деятельности в связи с возрастом и обогащением жизненного опыта. Интеллектуальное развитие ребенка опосредовано его воспитанием и обучением, в ходе которого происходит интериоризация ребенком социального опыта человечества, и детерминируется не только извне, но и изнутри, т.е. зависит от уже достигнутого им уровня развития, от его возрастных и индивидуально-психологических особенностей и возможностей, а также интеллектуальных способностей (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, П.П. Блонский, А.В. Запорожец, Л.А. Венгер, Б.М. Теплов, Н.А. Менчинская, В.Н. Дружинин, М.А. Холодная, Н.С. Пантина, Н.И. Чуприкова, И.А. Бурлакова, Л.Н. Галигузова, Е.А. Тупичкина и др.).

Под понятием интеллектуальные способности М.А. Холодная понимает свойства интеллекта, характеризующие успешность интеллектуальной деятельности в тех или иных конкретных ситуациях с точки зрения скорости и правильности переработки информации в условиях задач, разнообразия и оригинальности идей, темпа и качества обучаемости, выраженности индивидуализированных способов познания. Актуализация формирующего интеллектуального развития дошкольника во многом определяется средой, в которую он погружен, педагогической концепцией дошкольного учреждения, педагогическим проектированием.

Поэтому если вы заинтересованы в интеллектуальном развитии своего ребенка, направьте его неумную энергию, желание узнать, как можно больше об окружающем мире в конструктивное русло. Ведь дети очень любознательны и активны, они удивительно быстро схватывают и запоминают новую, интересную для них, информацию.

Нужно помнить о том, что интеллектуальное развитие ребенка проходит определенные закономерные стадии: каждая предыдущая стадия подготавливает последующие. С возникновением новых форм мышления, старые формы никоим образом не исчезают, а сохраняются и развиваются. Например, словесно-образное мышление дошкольника в школьном возрасте переходит на более высокую ступень, что выражается в усвоении изобразительного искусства, музыки, поэзии. Для интеллектуального развития ребенка необходимо?

-Поощрять его активность (разумеется, в пределах возможного). Например, поощряйте его стремление что-либо разбирать, собирать, открывать, закрывать, ломать и чинить - в процессе такой самостоятельной и увлекательной деятельности ребенок учится мыслить, думать, проявляет смекалку и сообразительность.

-Подбирать интересную для обоих (родителя и ребенка) интеллектуальную задачу, вместе ее решать (полистайте книги по биологии, астрономии). Зачастую именно в такой совместной деятельности ребенок начинает любить то или иное занятие, предмет.

-Научите любить чтение. Поначалу это будет только техническое чтение (грубо говоря, просто «навык» чтения), а затем наступит содержательный этап - когда понятен сюжет, содержание книги. Самое главное - не принуждайте силой ребенка к чтению, он должен получать удовольствие от процесса.

-Выбирая для ребенка школу, обратите внимание на отношение педагогов к детям (особенно это важно для младших школьников): достаточно ли они добры к ним, дают ли возможность полюбить занятия. Также важно наличие различных кружков, секций, факультативов, которые ребенок может посещать по желанию.

-Одним из важных аспектов интеллектуального развития ребенка является творчество - детское или же совместно с родителями. Особенно это важно для дошкольного возраста. Всячески поощряйте малыша, хвалите его за различные поделки и рисунки.

-Интеллектуальное развитие ребенка начинается в семье: с простых игр, со сказок, которые вы рассказываете ему на ночь, с отношениями между малышом и взрослым...

Это накладывает отпечаток на его дальнейшее развитие, образ мышления. Если внимательно наблюдать за ребенком, в какие сюжетно-ролевые игры он предпочитает играть, можно определить тип отношений семьи, в которой он воспитывается. Поэтому все взрослые своим поведением должны подавать малышу достойный пример для подражания. Так, в семье, где царит спокойная доверительная атмосфера, где никто не препятствует всестороннему развитию ребенка, где каждый член семьи всячески поддерживает друг друга, будет расти любознательный, умный карапуз.