

**Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»  
п. Уньюган**

Рассмотрено  
на заседании  
методического совета  
МБУДО «ДТ» п. Уньюган  
протокол № 2  
от 30 мая 2023 года



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Юный шахматист»  
для детей 5-7 лет  
Срок реализации: 1 год**

Разработчик:

Ревякина Евгения Николаевна

Педагог дополнительного образования

Высшая квалификационная категория

п. Уньюган  
Октябрьский район  
Ханты-Мансийский автономный округ - Югра  
2023 год

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный шахматист»
Направленность	Социальная
Классификация	По степени авторства – модифицированная; по уровню усвоения – общекультурная; по функциональному предназначению – учебно-познавательная, общеразвивающая; по форме организации – групповая; по времени реализации – краткосрочная; по возрастным особенностям – для детей дошкольного возраста
Составитель программы	Ревякина Евгения Николаевна, педагог дополнительного образования
Учредитель	Управление образования и молодежной политики администрации Октябрьского района
Название учреждения	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества» п. Уньюган
Адрес учреждения	628128, ХМАО – Югра, Октябрьский район, п. Уньюган, ул. Ленина 2б
География	Октябрьский район п. Уньюган
Целевая группа	Наполняемость: 10-15 человек Возраст: 5-7 лет
Обоснование для разработки программы	– Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации»; – Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р); – Постановление Главного государственного санитарного врача РФ «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» от 04.07.2014 г. № 41; – Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; – Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. n 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»
Цели программы	обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой игре и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития; создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.
Задачи программы	<i>Обучающие:</i> -Формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы. - Способствовать освоению детьми основных шахматных

	<p>понятий</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Познакомить с правилами поведения партеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.</li> <li>- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.</li> </ul> <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.</li> <li>- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;</li> <li>- Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;</li> <li>- Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;</li> <li>- Формировать мотивацию к познанию и творчеству</li> </ul> <p><i>Воспитательные:</i></p> <p>Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.</p>
Ожидаемые результаты	Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
Кадровое обеспечение	Педагог дополнительного образования, соответствующий требованиям профессионального стандарта
Форма обучения	Программа может реализоваться как в очном режиме, так и с применением сетевых форм её реализации (дистанционные образовательные технологии)
Срок реализации	1 год
Режим занятий	1 час в неделю, продолжительность учебного часа – 25 минут

# **I. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

## **1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Шахматы - наглядная соревновательная форма двух личностей. Шахматы нам нужны как способ самовыражения творческой активности человека.

### **Актуальность**

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима 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, становится собраннее, самокритичнее, 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.

### **Практическая значимость программы**

Сегодня шахматы – популярный и эффективный способ развития интеллекта ребенка. Многие родители хотят познакомить своих детей с древней игрой. Доказано что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность, что является некоторыми признаками готовности к школьному обучению.

**Педагогическая целесообразность** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся,

удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Программа «Юный шахматист» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

**Вид программы:** модифицированная программа. В основу настоящей программы легла программа М. Г. Смоляковой «Разноцветный мир»

### **Новизной и отличительной особенностью программы**

Предложенная программа составлена на основе программы "Шахматы, первый год" И.Г.Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок. В их числе:

- 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 краугольному шахматному термину "мат".

**Особенностью программы** является ее индивидуальный подход к обучению ребенка. Индивидуальный подход заложен в программу. Он имеет два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого воспитанника, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности ребёнка, с включением сюда природных, физических и психических свойств личности.

### **Адресат программы**

Программа рассчитана для работы с дошкольниками 5-7 лет.

Ребенок овладевает основными культурными средствами, способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности — игре, общении, познавательно-исследовательской

деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности.

Ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх.

Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации; умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам. Умеет распознавать различные ситуации и адекватно их оценивать.

Ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выразить свои мысли и желания, использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки грамотности.

#### **Условия формирования учебных групп**

Количество учащихся в учебной группе составляет 10-15 человек. Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные.

Допускается:

- прием детей возраста, выходящего за рамки программы, при условии соответствия готовности учащегося к освоению данной образовательной деятельности;
- дополнительный набор учащихся в течение учебного года при условии наличия свободных мест.

#### **Объем программы**

Продолжительность учебного года – 34 учебных недель.

*Таблица 1*

Год обучения	Объем образовательной нагрузки, ч. (33 учебные недели)		
	недельная	годовая	за весь период обучения
1	1	34	34

Май текущего учебного года - 3 учебные недели – резервное время, отведенное для 100 % реализации программы в случаях совпадения дней занятий с праздничными днями, отсутствия замены педагога, находящегося на больничном режиме, командировке, отпуске и т.д.

При своевременном исполнении программы резервное время используется педагогом для проведения дополнительных занятий,

подготовки к итоговой аттестации учащихся. На данный период составляется дополнительное планирование, которое является неотъемлемой частью рабочей программы текущего учебного года.

### **Методы, используемые при организации занятий с детьми:**

На начальном этапе работы 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.

*Словесный метод* даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

*Игровой метод* предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

*Наглядный* - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

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.

*Метод проблемного обучения*. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребёнку 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. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;

## 5. Шахматные турниры.

### **Структура занятий:**

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

*Форма проведения занятий* определяется возрастными особенностями детей, а также содержанием разделов и тем изучаемого материала:

- беседа с объяснением материала и показом позиций на доске; на интерактивной доске;
- игра; дидактические игры, занимательные задания;
- тренировочные игры;
- турниры.

**Срок освоения программы:** 1 год

**Режим занятий:** 1 учебный час в неделю: продолжительность учебного часа – 25 минут.

### **1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:** обучение дошкольников принципам шахматной игры, воспитание у них интереса и любви к этой игре и подготовка воспитанников к дальнейшим ступеням развития; создание условий для личностного и интеллектуального развития старших дошкольников, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

**Основные задачи программы:**

#### **Образовательные:**

- Формировать устойчивый интерес малышей к игре в шахматы.
- Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т. д.)
- Познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами.
- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.

*Развивающие:*



- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
- Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- Формировать мотивацию к познанию и творчеству

*Воспитательные:*

Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1.3.1. Учебно-тематический план

№	Название раздела	Теории	Практика	Всего
1.	Беседа по ТБ. Знакомство с шахматной доской.	1	2	3
2.	Знакомство с шахматными фигурами и начальное их расположение.	1	5	6
3.	Знакомство с шахматными фигурами в отдельности каждой и их игра.	6	7	13
4.	Шах	1	1	2
5.	Мат	1	1	2
6.	Ставим мат	1	1	2
7.	Ничья, пат		2	2
8.	Рокировка		1	1
9.	Шахматная партия		2	2
10.	«Шахматная эстафета»		1	1
	<b>Итого:</b>	<b>6</b>	<b>28</b>	<b>34</b>

#### 1.3.2. Содержание программы

**Раздел 1.** Беседа по ТБ. Знакомство с шахматной доской. (3 ч.)

**Вводное занятие.** Беседа по ТБ. Знакомство с шахматной доской.

«В стране шахматных чудес».

**Раздел 2.** Знакомство с шахматными фигурами и начальное их расположение. (6 ч.)

«Шахматная шкатулка». Начальное положение фигур.

**Раздел 3.** Знакомство с шахматными фигурами в отдельности каждой и их игра. (13 ч.)

Фигура Ладья. «Тяжелые и легкие фигуры.» Фигура Слон. «Вежливые слоны». Ладья против слона. Фигура Ферзь. «Могучая фигура (Ферзь)». Ферзь против ладьи и слона. Фигура Конь. Конь против ферзя, ладьи слона. «Прыг, скок и вбок». «Поход на три поля». «Тяжелые и легкие фигуры». Фигура Пешка. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. «Героическая пешечка. Ни шагу назад! «Поход на три поля». «Маленькое войско». Фигура Король. «И король жаждет боя».

**Раздел 4. Шах. (2 ч.)**

**Раздел 5. Мат. (2 ч.)**

**Раздел 6. Ставим мат. (2 ч.)**

**Раздел 7. Ничья, пат. (2 ч.)**

**Раздел 8. Рокировка. (1 ч.)**

«Как ладья похудела». «Короткая или длинная?»

**Раздел 9. Шахматная партия. (2 ч.)**

«В гостях хорошо, а дома лучше». «Волшебный квадрат».

**Раздел 10. «Шахматная эстафета» (1 ч.)**

### 1.3.3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Таблица 3

№	Название раздела, темы	Кол-во часов	Элементы обязательного теоретического минимума	Содержание практической деятельности	Дата план	Дата факт
I.	<b>Введение. (3 ч.)</b>					
1-2	Беседа по ТБ. Знакомство с шахматной доской.	2	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.		
3	Шахматная доска.	1	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвостунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ.		

				Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».		
<b>II</b>	<b>Знакомство с шахматными фигурами и начальное их расположение. (6 ч.)</b>					
4-6	Знакомство с шахматными фигурами	3	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».		
7-9	Начальное положение	3	(начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек»,		

				«Да и нет», «Мяч».		
III.	<b>Знакомство с шахматными фигурами в отдельности каждой и их игра. (13 ч.)</b>					
10	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	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, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ходладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
11	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Ввести понятие о значении и действиях слонов в игре.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
12	Слон в игре. Ладья против слона	1		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и		

				<p>игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».</p>		
13	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	Ввести понятия о ферзе	<p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p>		
14	Ферзь в игре. Ферзь против ладьи и слона	1	Закрепить знания детей о взаимодействии ферзя с другими фигурами	<p>Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя),</p>		

				<p>«Ограничение подвижности».</p> <p>Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».</p>		
15	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Ввести понятие о значении и действиях коней в игре.	<p>Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p>		
16	Конь в игре.	1	Закрепить знания об особенностях коня и его взаимодействии с другими фигурами.	<p>Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух),</p>		

				«Ограничение подвижности».		
17	Конь против ферзя, ладьи слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
18	Знакомство с пешкой.	1	Ввести понятие о значении пешки на шахматной доске.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».		
19	Пешка в игре	1	Закрепить знания детей о действиях пешек и их взаимодействии в игре	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки		



				против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».		
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Закрепить знания детей о действиях пешек и ладей и их взаимодействии в игре	Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар»,  «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
21	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	Познакомить детей с главной шахматной фигурой-король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин»,		

				«Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).		
22	Король против других фигур.	1	Закрепить знания детей о взаимодействии короля с другими фигурами и пешками.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».		
<b>Шах. (2 ч.)</b>						
23-24	Шах.	2	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. защита от шаха шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».		
<b>Мат (2 ч.)</b>						
25-	Мат.	2	Шах, мат, пат, ничья, мат в один	Цель игры. Мат ферзем,		

26			ход, длинная и короткая рокировка и ее правила	ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».		
<b>VI. Ставим мат (2 ч.)</b>						
27-28	Ставим мат.	2	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».		
<b>Ничья, пат. (2 ч.)</b>						
29-30	Ничья, пат.	2	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат»		
<b>Рокировка. (1 ч.)</b>						
31	Рокировка.	1	Познакомить детей с правилами рокировки.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».		
<b>Шахматная партия (2 ч.)</b>						
32	Шахматная партия	1	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».		

33	Шахматная партия	1		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.		
<b>VII.</b>	<b>Итоговые занятия (1 ч.)</b>					
34	«Шахматная эстафета»	1		Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения		
	ИТОГО:	34				

#### **1.4. Планируемые результаты**

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования). Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

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

**Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики**

**К концу года обучения ребенок должны знать:**

- историю возникновения шахматной игры;
- 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.

**К концу года дети должны уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- решать элементарные шахматные задачи.

**Критерии оценки**

**3 (Высокий):**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 5 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

**2 (Средний):** 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».

**1 (Низкий):** 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.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а также знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; учатся решать шахматные задачи.

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

- Имена нескольких выдающихся шахматистов
- Шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья,

**К концу второго года обучения ребёнок должен уметь:**

- разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры;
- ставить мат в один ход; решать шахматные задачи в 1-2 хода

**Критерии оценки**

**3 (Высокий):** ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

**2 (Средний):** ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и

диагонали, показывать и называть их вслух. Путаёт название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путаёт понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

**1 (Низкий):** 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. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

## II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебный график

*Таблица 8*

Наименование критерия	Показания критерия
Возрастная категория	7-11 лет
Календарная продолжительность учебного года, в том числе:	01 сентября - 31 мая 36 недель
1 полугодие	01 сентября – 31 декабря 17 недель
2 полугодие	8-9 января – 30 апреля 16 недель  Резервное время: май текущего года 3 недели
Объем недельной образовательной нагрузки в часах, в том числе:	4 учебных часа в неделю
В 1 половину дня	-
Во 2 половину дня	4 учебных часа в неделю
Сроки проведения мониторинга реализации программы	Декабрь, май текущего учебного года
<b>Летний период</b>	
Календарная продолжительность летнего периода	01 июня - 31 августа
	13 недель
Объем недельной образовательной нагрузки в часах, в том числе:	-
В 1 половину дня	-
Во 2 половину дня	-
Праздничные дни	4 ноября, 1-10 января, 23 февраля, 8 марта, 1, 9 мая

## 2.2. Условия реализации программы

Для характеристики количественных показателей используются следующие символические обозначения:

**Д** – демонстрационный экземпляр (не менее одного экземпляра на учебную группу);

**К** – полный комплект (на каждого учащегося);

**Ф** – комплект для фронтальной работы (не менее чем 1 экземпляр на двух учащихся);

**Г** – комплект, необходимый для работы в группах (1 экземпляр на 5-6 учащихся).

Таблица 5

<b>Методическое обеспечение</b>	
Разработки по темам	Д
Презентации тематические	Д
<b>Технические средства обучения (ТСО)</b>	
Настенная магнитная доска для крепления информации	Д
Аудиомагнитофон	Д
Мультимедийный проектор	Д
Экспозиционный экран	Д
Принтер струйный	Д
Компьютер (ноутбук, смартфон) с выходом в сеть интернет (при дистанционном обучении)	К
комплекты шахматных фигур с досками	К
<b>Учебно-практический инвентарь</b>	
Мяч	К
Скакалка	К
Обруч	К
<b>Программное обеспечение</b>	
WindowsXP	К

## 2.3 Формы аттестации и педагогического контроля

Для выявления уровня усвоения содержания программы и своевременного внесения коррекции образовательный процесс проводится текущий, промежуточный и итоговый контроль:

- *входной контроль* - выявление исходного уровня обученности и развития детей для составления карт (маршрутов) развития детей;

- *промежуточный контроль* проводится с целью оценки качества освоения учащимися программы по итогам учебного периода (раздела программы) в виде теста, викторины, игры, конкурса рисунков, выпуска буклета;

- *итоговый контроль* - проводится с целью оценки качества освоения программы и достижений учащихся по завершении программы. По итогам учебного года обобщенные результаты фиксируются в карте оценки образовательных результатов.

**Средства контроля:** тестовые, контрольные задания, устный опрос,



анкеты, создание проблемных, затруднительных заданий (шаблоны-головоломки и т.п.), организация викторин, квестов, выставок, соревнований.

### **Аттестация учащихся**

Итоговая аттестация - это оценка качества обученности учащихся по программе по итогам окончания курса обучения.

Цель аттестации: выявление уровня развития способностей и личностных качеств учащегося, их соответствие прогнозируемым результатам программы на данном этапе обучения.

Задачи аттестации:

- определение уровня теоретической подготовки учащихся;
- выявление степени сформированности практических умений и навыков детей;
- анализ полноты реализации программы детского объединения;
- соотнесение прогнозируемых и реальных результатов учебно-воспитательного процесса;
- выявление причин, способствующих или препятствующих полноценной реализации программы;
- внесение необходимых корректив в содержание и методику образовательной деятельности детского объединения.

Форма проведения аттестации: тест, творческий проект и т.д.

Примерные **оценочные материалы** представлены в приложениях к программе.

Формы и содержание, сроки аттестации определяются педагогом, рассматриваются на заседании методического объединения.

## **2.4. Методическое обеспечение**

Программа состоит в идее сочетания оздоровительных и воспитательных методик, что позволяет обучить детей приемам саморегуляции в различных жизненных ситуациях. Она направлена на решение задачи не только обучения детей здоровому образу жизни, но самое главное профилактике асоциального поведения. Значительное внимание уделяется профилактике вредных привычек.

В процессе реализации программы, обучающиеся получают дополнительные знания в области личной, социальной безопасности, знания правил дорожного движения, пожарной безопасности, здорового образа жизни, действия в чрезвычайных ситуациях.

Содержание программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога освоят знания об основах безопасного поведения

при возникновении чрезвычайных ситуациях.

В результате освоения программы, обучающиеся научатся использовать приобретенный опыт в повседневной жизни:

- действия в опасных и чрезвычайных ситуациях;
- пользование бытовыми приборами, Интернетом;
- использование по назначению лекарственных препаратов;
- пользование бытовыми приборами;
- соблюдение общих правил безопасного дорожного движения;
- соблюдение мер пожарной безопасности дома и на природе;
- соблюдения мер безопасного поведения на водоёмах в любое время года;
- оказание первой медицинской помощи в неотложных состояниях;
- вызов (обращение) за помощью в случае необходимости соответствующих служб экстренной помощи.

Ведущая идея программы состоит в сочетании оздоровительных и воспитательных методик, призванных способствовать формированию у учащихся сознательного и ответственного отношения к вопросам личной и общественной безопасности, навыков безопасного поведения в различных опасных и чрезвычайных ситуациях природного, техногенного и социального характера и индивидуальной системы здорового образа жизни, антитеррористического поведения, но самое главное профилактике ассоциального поведения. Значительное внимание уделяется профилактике вредных привычек. Программа дает возможности развить мыслительные способности детей, пройти социальную адаптацию. Программа разработана с учетом возрастных особенностей детей.

Каждое занятие содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению этого материала. Каждое занятие разбивается на 3 части, которые составляют в комплексное целостное занятие;

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого учащегося на данное занятие.

2 часть – практическая работа учащихся - закрепление теоретического материала, отработка навыков и приемов.

3 часть - посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов.

Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе

В ходе реализации программы используются следующие **методы обучения:**

**Словесный метод:** диалог педагога с обучающимися, диалог обучающихся друг с другом), консультация.

**Метод практической работы:**

- упражнение (тренинг);
- письменные работы (конспект);
- графические работы (составление таблиц, схем, графиков, диаграмм).

**Метод наблюдения:** ведение дневника наблюдения, фото и видеосъемка.

**Исследовательские методы:** экспериментальные занятия.

Кроме того, программа подразумевает внедрение новых методов, методик, средств, технологий в образовательном процессе. Таких как

**Метод проблемного обучения:**

- проблемное изложение материала: анализ истории научного изучения проблемы;
- эвристическая беседа;
- постановка проблемных вопросов, объединение основных понятий определений, терминов, самостоятельная постановка, формулировка и решение проблемы обучающимися, поиск и отбор аргументов, фактов, доказательств.

**Проектно- конструктивные методы:**

- разработка проектов, программ;
- моделирование ситуации, создание новых способов решения задачи.

**Метод игры:** игры: дидактические, развивающие, познавательные, игры на развитие внимания и памяти, ролевая игра, настольные игры.

### **Информационное обеспечение реализации программы**

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих **методических видов продукции:**

- видеоролики;
- тематические информационные материалы в Интернете;
- презентации.

**Дидактическое обеспечение программы**

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать:

- художественные фотографии, рисунки и иллюстрации;
- электронные презентации по основным разделам программы.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Сухин, И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей/ И.Г. Сухин. – М.: Астрель, АСТ, 2021. - 288 с.
2. Сухин, И.Г. Приключения в Шахматной стране: методическое пособие / И.Г. Сухин. – М.: Педагогика, 2017.-320 с.
3. Сухин, И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны:рабочая тетрадь / И.Г. Сухин. – О.: Духовное возрождение, 2018. – 96 с.
4. Сухин, И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: пособие для учителя / И.Г.Сухин. – О.: Духовное возрождение, 2015. – 120 с.

Интернет-ресурсы:

1. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
2. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

### 2.5. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается педагогом дополнительного образования, соответствующим требованиям профессионального стандарта: высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования "Образование и педагогические науки" или Высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования по направлению подготовки "Образование и педагогические науки".

## 2.6. Воспитательная деятельность

Приоритетные направления воспитательной работы на протяжении учебного года;

- ✓ Безопасная жизнедеятельность, физическое воспитание, ЗОЖ.
- ✓ Интеллектуальное воспитание.
- ✓ Эстетическое воспитание.
- ✓ Работа с родителями (законными представителями)

**Цель:** воспитание высоких нравственных ценностей воспитанников, развитие их интеллектуальных способностей, повышение уровня воспитанности, развитие творческих способностей в условиях дополнительного образования.

**Задачи:**

- ✓ способствовать развитию инициативности, самостоятельности, ответственности;
- ✓ развивать у обучающихся коммуникативные и личностные качества (доброта, взаимопомощь, усидчивость, настойчивость, трудолюбие и т. д);
- ✓ способствовать раскрытию творческого потенциала обучающихся;
- ✓ способствовать обретению социально значимых ценностей и приобретению обучающимися положительного социального опыта;
- ✓ формировать культуру общения с взрослыми и внутри детского коллектива;
- ✓ создавать условия для развития своих личностных особенностей, самоопределения и самовыражения.

### План воспитательной работы

№ п\п	Мероприятие	Дата и место проведения
1	«Виртуальная экскурсия»	Сентябрь
2	«В кругу друзей»	Ноябрь
3	Тематические викторины/ онлайн-олимпиады	Январь
4	Интернет-турниры «Шахматная планета»	Февраль
5	Мероприятия совместно с родителями (мастер-классы, акции)	апрель

## 2.7. Система работы с родителями

**Цель:** организовать сотрудничество между педагогом и родителями в интересах творческого и свободного развития личности ребенка.

**Основные направления работы с родителями:**

- привлечение родителей (законных представителей) к участию в жизнедеятельности детского объединения;
- сотрудничество родителей с педагогом в организации массовых мероприятий.

Таблица 6

№	Наименование мероприятия	Сроки проведения
<b>Культурно-массовые мероприятия совместно с детьми</b>		
1	Семейный рождественский праздник «Отдыхаем всей семьей»	январь
2	Игровая программа «Мамин праздник»	март
3	Семейная встреча «Как здорово мы вместе собрались»	июнь
<b>Индивидуальные беседы с родителями учащихся</b>		
4	Приглашение родителей на открытые занятия, внеклассные мероприятия, традиционные мероприятия ДДТ	в течение года
<b>Анкетирование родителей</b>		
5	Анкетирование и тестирование родителей (с целью эффективной организации образовательного процесса и выявления степени удовлетворенности работой Дома детского творчества)	в течение года

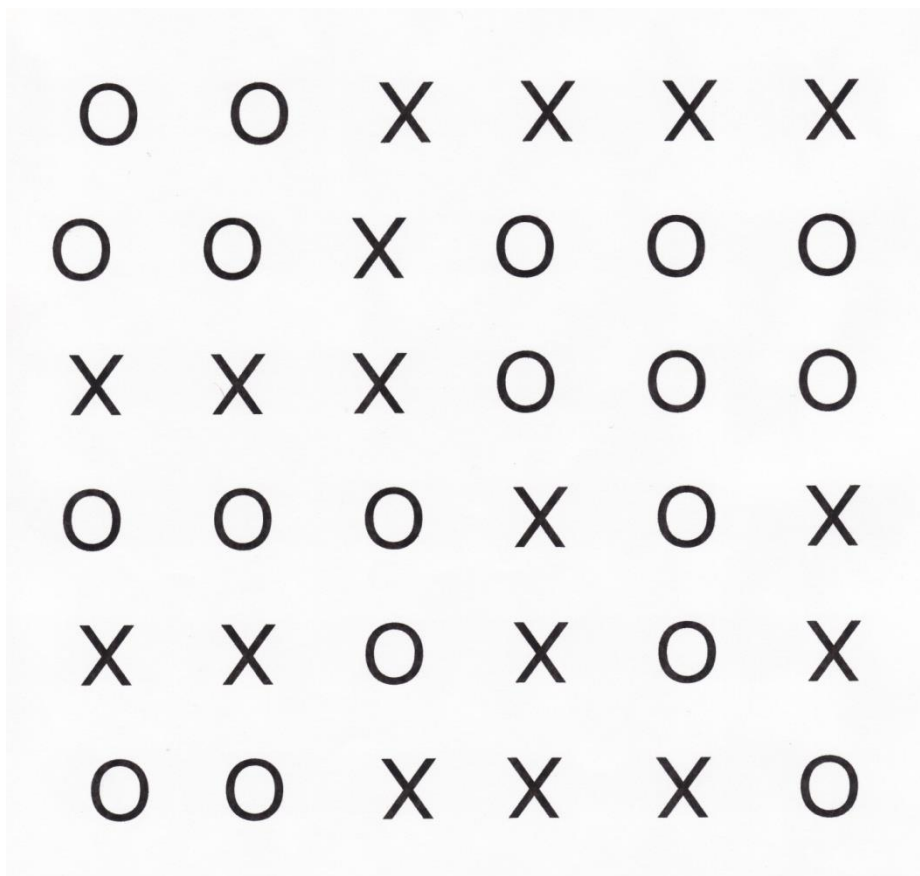
## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Тест №1

#### «Беглый счёт»

Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся кружков и крестиков □ (всего 19 кружков и 17 крестиков), которые предлагается считать вслух, без остановки (палец для счёта не использовать!), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

*Способ проверки результата тестирования:* для проверки тестирования необходимо засекают время, которое требуется испытуемому на подсчет чередующихся фигур, а так же учитывать все паузы при счёте и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться со счёта. После чего необходимо сопоставить количество пауз, ошибок и порядкового номера фигур, в том случае, если испытуемый сбился со счёта, далее следует вывод педагога об уровне распределения внимания у ребёнка.

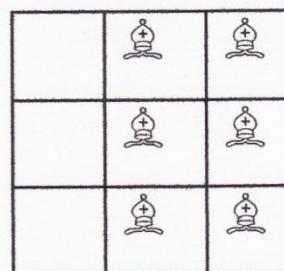
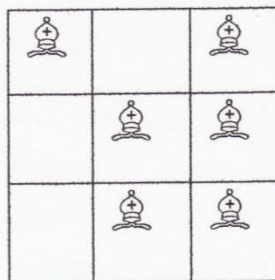
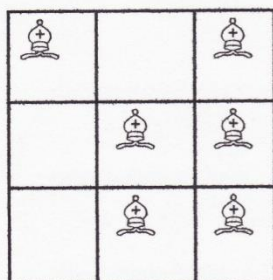
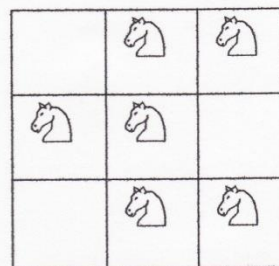
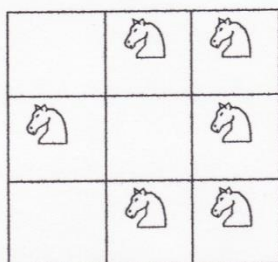
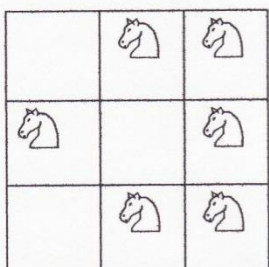
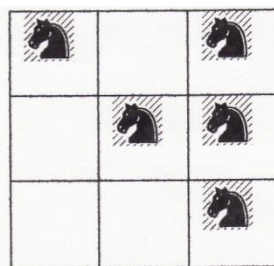
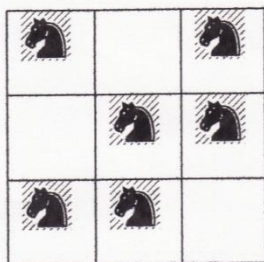
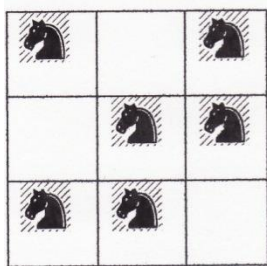


## Тест № 2

### «Занимательный квадрат»

Инструкция: «В трех квадратах нарисованы шахматные фигуры – черные кони. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один конь помещен не так, как в остальных двух. Необходимо найди этот квадрат, и поставить сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребёнку необходимо решить задание с белыми конями и слонами.

*Способ проверки результата тестирования:* Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его возрастной норме развития. Если ребёнок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребёнок, который не справился ни с одним заданием, скорее всего, имеет низкий уровень развития умения сравнивать различные предметы. При таком результате занятия шахматами рекомендуются для развития аналитического мышления, но со сниженной нагрузкой, условиях.



### Тест №3

#### «Перепутанные линии»

Исследование концентрации и устойчивости внимания.

Задание к тесту: необходимо проследить линию слева направо, чтобы определить, где она кончается. Начинать нужно с линии А. Вы должны записать тот номер, которым эта линия заканчивается. Выполняя задание, нужно проследить линию взглядом, карандаш или палец при этом не пользоваться.

Педагогу необходимо засекают время, которое требуется ребёнку для того, чтобы проследить каждую линию на всём задании в целом. Выполнить задание необходимо не более чем за 5 минут.





**Тест №5**

**«Строим дом»**

Определения способностей ребенка действовать в уме.



Инструкция: на картинке нарисован дом, в нем 2 этажа и 3 подъезда.

Нужно нарисовать дома по заданным проектам.

- |   |        |   |   |       |   |   |           |
|---|--------|---|---|-------|---|---|-----------|
| 1 | проект | — | 3 | этажа | и | 2 | подъезда. |
| 2 | проект | — | 4 | этажа | и | 3 | подъезда. |
| 3 | проект | — | 2 | этажа | и | 1 | подъезда. |

Как показывает практика, дети, справившиеся с этим заданием, успешно осваивают шахматную игру. Даже выполнение одного или двух заданий дает хороший прогноз для обучения шахматам. Если ребенок не нарисовал правильно ни одного задания, а только копировал образец, то это может говорить о репродуктивном стиле деятельности (склонность только копировать действия взрослого без самостоятельного анализа условий предложенной задачи). В случае отказа ребенка выполнять задание или подмены задания произвольным рисованием какого-то своего дома можно предположить слабое развитие поисковой активности. Это будет проявляться в отсутствии переноса полученных на занятиях шахматами знаний в собственную игру.

### **Игра «Черепашка»**

Ход белых.

**Цель игры:** взаимное истребление.

Конь, дойдя до восьмой горизонтали, врывается в лагерь противника. Если черные не берут ответным ходом коня, то игра завершается их поражением.

**Учебная цель:** закрепить навыки хода конем, понять взаимодействие и защищенность фигур.

**Шансы сторон:** белые имеют больше шансов на успех.

Менее подготовленный ученик может играть 5, 6, 7, 8 конями,

Более подготовленный может играть 3, 2 конями.

Черепашка – построение пехоты в войсках Древнего Рима, основное достоинство построения черепашки: взаимозащищенность и неуязвимость.

### **Игра «Обжорный ряд»**

Ход белых.

**Цель игры:** взаимное истребление.

Пешка, дойдя до первой горизонтали, получает «премию» – имеет право превратиться в ферзя. Если белые не берут ответным ходом ферзя, то игра завершается их поражением. Шансы черных заметно выше.

**Учебная цель:** понимание силы ладьи на «обжорном» ряду, умение атаковать ладьей пешки с тылу и с фланга, умение «дружно» вести пешечную цепь и превращать пешку в ферзя.

**Шансы сторон:** при точной игре черные выигрывают.

Менее подготовленный ученик может играть 2, 3, 4 ладьями.

### **Игра «Мат на кухне»**

Ход белых. **Первый ход белых рокировка в короткую или длинную сторону.**

**Цель игры:** Игра продолжается до мата, пата, голых королей.

**Учебная цель:** умение делать рокировку, умение ставить мат по восьмой «роковой» линии, понятие «форточки», умение активно играть королем (и

белым и черным) в центре доски, умение «дружно» вести пешечную цепь, превращать пешку в ферзя, ставить линейный мат, понимания «обжорного» ряда.

**Шансы сторон:** практически равны.

Менее подготовленному ученику при игре черными можно добавлять черного коня на поле g8.

Рокировка выполняется одной рукой, в строгой последовательности: прыжок короля через клетку, прыжок ладьи через короля.

Простолюдины в шутку рокировку сравнивали с бегством короля на кухню.

Дидактические игры

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

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

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

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

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

**«Запретная фигура».** Поставьте **шахматные** фигуры перед ребенком 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 ребенок не заметит вашу ошибку, сами укажите на нее.

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

«По **росту**». Попросите ребенка по росту расставить **шесть разных шахматных фигур одного цвета**, называя эти фигуры.

«**Приглашение на бал**» Скажите, что в **шахматном** королевстве часто устраивают балы. Вот и сегодня все приглашены на бал, попросите ребят помочь фигурам украсить себя. Предложите взять листочки с изображением контуров фигур и фломастеры.

«СКАЗКА ПРО ШАХА И ПРО ШАХМАТЫ» Пантелеева М. А.

Давным-давно, 1,500 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран.

Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он **всех** противников победил-покорил, потому, что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, слоны считались самым грозным в мире оружием!

Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь. Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Царская охота ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты!

Посидел Падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда **всех** великих мудрецов да чародеев! Прибежали испуганные мудрецы: «Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне – велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет – мой меч – голова с плеч!» - Так раньше у царей водилось.

Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать. Время назначенное проходит, зовёт их грозный владыка к себе. «Ну что, придумали?» - спрашивает. Один чародей достаёт кубики золотые, цепочки серебряные.

Поиграл цепочками царь, побросал кубики. Не понравилось! «С глаз долой!» - закричал. Хорошо ещё, казнить не велел. Второй мудрец вынул шары изумрудные да кегли мраморные. Покатал правитель шары, тоже не обрадовался этой «детской» забаве. Скоро все мудрецы были прогнаны, лишь один самый известный из них остался. «Ну, а у тебя, что за игрушка?» - спрашивает грозный царь.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там – деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами: «Что это такое! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!»

«Не всё, то золото, что блестит!» - мудрец отвечает.

Посмотрел внимательнее царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал **шахматную** доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско.

Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель **всех народов**, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?»

Мудрец молвил: «Давай, повелитель, попробуем!» - объяснил царю правила игры, и они начали сражение. И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом **шахматных** фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по - царски наградить.

Когда царь добирался до **шахматного короля противника**, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» Сражение ведь кончилось на этом.

А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

С тех пор игра стала называться **ШАХМАТЫ**.

### **Мастер-класс для педагогов детского сада.**

**Тема: «Обучение игре в шахматы»**

**Цель:** Познакомить педагогов с приёмами, способствующими формированию навыков игры в шахматы у детей среднего, старшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

1. Познакомить педагогов **мастер**-класса с ситуациями игры, которые используются для обучения детей игре в шахматы.
2. Формировать через ознакомление с правилами умение играть в шахматы.

**Оборудование и материалы:** Видеопроектор, компьютер, шахматное поле, магнитная шахматная доска, мольберт, «Волшебный мешочек».

Я сейчас вам расскажу одну историю. Такие истории я рассказываю детям на своих занятиях, чтобы они знали немножко и историю возникновения этой игры. Много лет назад жил один Раджа в Индии. За много лет он провёл много войн. А в один день, он осознал, что все ближайшие территории он уже давно покорил. Что же делать? Ему скучно стало. Он всех своих мудрецов созвал и им задание дал придумать интересное занятие для него. Мудрецы отправились в разные страны занятие интересное для своего господина искать. Приехали мудрецы с многих стран. Все предлагали интересные забавы для Раджи. Но, ни одно занятие не доставляло ему долгого интереса. Тут один из мудрецов вперёд вышел, перед Раджой положил доску необычную. На нем черные и белые клетки. Он начал расставлять фигуры и при этом объяснять: «Тебе, Раджа, нравится больше всего воевать, ты уже всё, что можно завоевал. Вот тебе шахматное войско. Здесь вся твоя армия: и слоны, и конница и башни и твой советник, битву двух войск сможешь победить? И правила игры начал объяснять.

Дорогие друзья, из вас многие плохо знают правила игры. Я предлагаю вам, вам, сегодня научить эти правила хорошо и вместе со мной отправиться в мир шахмат.

1. А чтобы этот путь был плодотворным, мне нужен помощник. А им будет для нас шахматная доска. Посмотрите внимательно на эту доску. Что здесь можно увидеть? На шахматной доске расположены черно-белые клетки. Эти клетки называются полями. А есть ещё линии: горизонтальные, вертикальные и диагонали.

2. А сейчас я вас познакомлю с жителями этого шахматного мира. В этом мире есть такие фигуры: король с королевой, ладья и слон, конь и пешка. У каждой фигуры свой метод передвижения на шахматной доске. Теперь хочу вам показать шествие шахматных фигур. Попрошу из вас кого-нибудь выйти ко мне. Мы с вами поиграем. Игра называется «Волшебный мешочек». Цель игры предстоит в том, что, вы, должны на ощупь узнать, какая фигура, назвать ее и поставить в ее первоначальную позицию.

Итак, первым вытянули **пешку** (солдат). Как же она ходит? С первоначальной позиции пешка передвигается на два поля вперед, а дальше она ходит на одно поле. Взятие происходит вперед по диагонали на одно поле. Когда пешка доходит до восьмой горизонтали нужно сменить его на любую взятую в плен фигуру.

Теперь вытянули слона. **Слон** (офицер) передвигается по диагонали на любое количество полей. Слоны бывают чернопольные и белопольные.

**Ладья** (башня) ходит по горизонтали и по вертикали тоже на любое множество полей.

**Конь** (конница) - самая хитрая фигура. Ходит буквой «Г», передвигается на два поля вперед или назад, потом на одно поле вправо или влево. Единственная фигура, которая может перепрыгнуть через свои или фигуры соперника.

**Король** – самая важная фигура. Ходит на одно поле в любом направлении.

**Королева** (ферзь) – самая сильная фигура на доске. Перемещается в любом направлении на любое множество полей.

3. «Шахматные загадки»

Время пришло сдать зачёт. Проверим, кто и как запомнил.

- Как происходит взятие у пешки?
- Как ходит слон?
- Какая фигура может перепрыгнуть через другие фигуры?
- Где поле? А где шахматная доска?
- Между какими фигурами на доске стоят король с королевой?
- Какая фигура может с первоначальной позиции ходить только на два поля вперед?

За активность спасибо.

4. Теперь мы с вами познакомимся с шахматными ситуациями. Первая ситуация вот например позиция «Штаны» для слона. Цель: пешки доходят до конечной горизонтали, а слон уничтожает пешек.

2. Сейчас мы с вами познакомимся с обитателями шахматного королевства

В стране

Королева с королем живут без корон

Без весел ладья, без хобота слон,

Без седла без уздечки, без копыт и конь,

И не человечки - рядовые.

У фигуры каждой характер свой, свой способ передвижения по шахматной доске. Фигуры и пешки – белые и черные.

Итак, давайте поближе с жителями шахматного королевства познакомимся.

Предлагаю парад шахматных фигур устроить. Но мне нужен помощник. Я прошу любителей шахмат поиграть со мной.

Я буду стихотворение читать, а вы фигуры на доске выставлять.

Я смотрю на первый ряд,

Ладьи по краям стоят.

Ладья может продвинуться за ход на любое количество полей назад или вперед, вправо или влево.

Нет фигуры хитрей

Стоящих рядом коней.

Конь продвигается буквой «Г» на два поля назад или вперед, затем на одно поле вправо или влево. Он через свои и неприятельские фигуры и пешки перепрыгивать может.

Меж коней заключены,

Наши славные слоны.

Слон передвигается по диагонали на любое количество полей. Существуют чернопольные и белопольные слоны, которые могут передвигаться только по черным или только по белым полям.

Есть ещё два поля,

Король и ферзь на них.

Король в королевстве – самая главная фигура. Передвигается на одно поле в любом направлении. Когда игрок своего короля лишается, то он проигравшим считается

Ферзь шахматного войска – это советник короля и самая сильная фигура. Передвигается в любом направлении на любое количество полей.

А теперь пешки

Идут на свое место в спешке.

Пешка при первом ходе передвигается на два поля вперед, а потом на одно поле. А «бьет» пешка чужую фигуру по диагонали вперед. Добравшуюся пешку до противоположного края доски обменять можно на любую фигуру пленную, даже – ферзя. Любая пешка превратиться может в ферзя.

Все фигуры в результате занимают свои места.

Спасибо моему помощнику огромное! Вы помогли мне очень.

Помощник уходит.

### 3. «Загадки про шахматы»

Я думаю, теперь, сможете отгадать загадки из моей про шахматы. Принимаются любые ответы, правильные и неправильные.

- Как пешка ходит?

- Как ходит ферзь?

- Сколько на доске линий и как называются они?

- Как ходят ладьи на доске?

- Какие не столкнутся слоны никогда?

- Как ходит конь?

- Между какими фигурами на доске стоят король с королевой?

Надеюсь, загадки для вас сложными не были. За активность спасибо.

Друзья, давайте продолжение легенды послушаем.

Король партию за партией проигрывал, но к игре интерес не угасал. И вот, долгожданная победа! Вскочил король от радости и прокричал: «Шах и мат!», что в переводе означает: «Король – умер!» Отсюда и название пошло **ШАХМАТЫ**.

Хотите и вы воскликнуть «Шах и мат!»?

Тогда продолжим в сказочном королевстве путешествовать!

4. Теперь знакомиться будем с шахматными ситуациями.

*Ведущий комментирует ситуации, представленные на магнитной доске.*

### 5. Игра «Чудесный мешочек»

А теперь, дорогие друзья, мы с вами поиграем в игру «Чудесный мешочек». Каждый игрок выбирает на ощупь фигуру себе из мешочка, её называет, а затем, ставит на доску в ее первоначальную позицию.

В заключение вам предлагаю поучаствовать в викторине:



- Какой коротышка в Солнечном городе играл с шахматным автоматом в шахматы? (*Незнайка*).
- Двойник Сережи Сыроежкина, электронный мальчик, предложивший сеанс одновременной игры шести экс-чемпионам мира по шахматам. (*Электроник*.)
- Девочка из будущего, обыгравшая гроссмейстера. (*Алиса Селезнева*)
- Человек «*весь клетчатый, как шахматная доска*» из театра Карабаса Барабаса. (*Арлекин*)
- Девочка из зазеркалья, испытывавшая много шахматных приключений. (*Алиса*)

За ответы спасибо всем.

Итак, согласно следующим принципам: от простого к сложному, от неизвестного к известному, добавляя элемент завлекательности и новшества, развитие обучения шахматам осуществляется в три этапа:

1. Знакомство с доской. Цель: учить отличать шахматное поле от шахматной доски, овладеть пространственным ориентированием на плоскости, познакомиться с понятиями: горизонталь, вертикаль, диагональ.
2. Знакомство с пешками и фигурами. Здесь я использую стихи, загадки, игры, сказки. Для закрепления знаний о пешках и фигурах я использую разнообразные игры, такие как «*Чудесный мешочек*», «*Кто быстрее*», «*Доска*», «*Кто быстрее побежит за фигурой*».
3. Знакомство с правилами шахматной игры. Читая детям сказку, знакомлю их с различными правилами: правилами квадрата, рокировки, взятия на переходе.
4. Решение шахматных задач и ситуаций. На данном этапе учимся решать разные задачи и ситуации, знакомимся с миром комбинаций и дебютом.
5. Турниры. Это практическая часть, в нее подключены сеансы одновременной игры и увлекательные турниры. Партнеры познают дух соревнования и соперничества.

Уважаемые друзья! Наше путешествие подошло к концу. Я хочу поблагодарить своих коллег и участников мастер-класса.

Пусть сегодня вы не приняли решения обучать детей игре в шахматы. Но можете сказать, что вы «прикоснулись к прекрасному». В шахматах каждый выигрывает, если ты получаешь от игры удовольствие, а это самое главное, то даже не страшно поражение. Страшно эту волшебную и загадочную игру не понять.

**Мастер-класс с родителями по теме: "Шахматы - игра тысячи радостей"**

**Цель:** Формирование системы привлечения дошкольников и их родителей, к занятиям шахматами через создание игровых ситуаций.

**Задачи:**

1. Познакомить участников мастер-класса с игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.
2. Формировать умение играть в шахматы.
3. Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

**Методы, используемые на мероприятии «Шахматы - игра тысячи радостей»:**

- *Словесные методы* явились основной формой общения. Именно они способствовали установлению контакта, что, в свою очередь, привело к оптимизации процесса мероприятия. Эффективность проведения обеспечивалась продуманностью плана и последовательностью изложения, повторением основных положений, наличием выводов, обобщений, эмоциональностью, доступностью для понимания, умением мобилизовать внимание, убедительностью слов и выражений педагога, продолжительностью. Словесные методы позволяют определить конкретную образовательную ситуацию, для решения которой строилось взаимодействие с родителями на конкретном мероприятии.

- *Наглядные методы* – презентация слайдов отличалась четкостью, продуманностью, целесообразностью демонстрируемого материала. Родители были вовлечены в круг изучаемых проблем. Эффективность достигалась привлечением родителей к раскрытию содержания демонстрируемого, формулированию выводов, изложению своей позиции, своего отношения, к предмету разговора, правильным отбором материала, т.е. согласованием демонстрируемого материала с содержанием мероприятия, его объемом, количеством демонстрируемых единиц, местом и временем в структуре мероприятия.

- *Практические методы* служили созданию благоприятных условий для повышения эффективности всего мероприятия, обсуждению, анализу и коррекции выполненной работы при активной позиции, как педагога, так и родителей, т.е. позволили определить механизм включения родителей в конкретное мероприятие и подобрать нужный инструментарий для работы.

**Оборудование и материалы:** Видеопроектор, компьютер, интерактивная доска, шахматные доски, шахматное поле, маски с шахматными фигурами по количеству участников, планшеты с заданиями, маркеры, стикеры, наборы с цифрами, шахматные поля и пешки, «Волшебный мешочек».

Шахматы - для каждого свое. Для одного – это искусство, для тех, кто ценит систематизацию, логику, точный выверенный анализ, - наверное, наука, ну а для третьего – прежде всего борьба, азарт, риск.

Михаил Таль

**Ход мероприятия:**

## **I. Вступительная часть (Включает музыку)**

### **Воспитатель.**

- Здравствуйте уважаемые родители, любители шахмат! Я очень рада видеть вас в стенах нашего уютного детского сада. Сегодня Я хочу вас познакомить с интересной древней игрой, шахматами. Наша с вами задача вырастить здорового ребенка. И для успешного развития дошкольников в нашем детском саду обучают детей шахматам. Бытует мнение, что шахматы скучная игра. Мне хотелось бы вам показать, что шахматы – игра тысячи радостей. Обучение шахматам станет более полезным и результативным, если дети научатся видеть глубокую и отнюдь не лежащую на поверхности связь игры с живой жизнью. Шахматы могут быть полезны как в школе, так и в детском саду. Научить шахматам надо всех детей. И лучше всего это сделать, как считают специалисты, начиная с трехлетнего возраста. А тем детям, кому шахматы придутся по душе в дальнейшем, надо дать возможность продолжить занятия в секциях шахмат. Но чтобы учить детей, нужно научиться играть в шахматы и поддерживать интерес детей условиях семьи.

## **II. Теоретическо-демонстрационная часть.**

**Воспитатель.** Скажите, пожалуйста, кто-нибудь из вас умеет играть в шахматы? (*Ответы родителей*)

### **1. Игра «Волшебный мешочек».**

*Цель:* Закрепить названия шахматных фигур.

**Воспитатель.** Давайте с вами поиграем в одну интересную игру, а называется она «Волшебный мешочек». Я вам протягиваю мешочек, вы вытягиваете фигуру и на ощупь определяете, какая фигура вам попала, и называете её.

*(Игра с родителями проводится 5-10 минут)*

### **2. Рассказ воспитателя об истории происхождения шахмат.**

**Воспитатель:** А кто-нибудь из вас знает, где возникли шахматы?

*(Ответы родителей)*

**Воспитатель.** Шахматы – очень древняя игра и даже сегодня ее происхождение остается тайной. Согласно индийской легенде, шахматы были изобретены человеком по имени Сиса, воспитателем принца. И назывались они тогда не шахматы, а «чатуранга». Однажды король заявил, что ему не нужна поддержка моих подданных! Я и сам могу справиться в своем королевстве! Сиса ответил: «Смею вам возразить, ваше величество. Разрешите с вами сыграть в новую игру чатурангу и доказать, что король ничего не стоит без поддержки своих подданных». Королю очень понравилась новая игра, решил наградить Сису. В награду за свое изобретение Сиса попросил столько пшеничных зерен, сколько покажет шахматная доска, если на первую клетку положить одно зерно, а потом количество зерен удваивать. Оказалось зерен потребуется 18446744073709551615 (18 квинтильонов 446 квадрильонов 744 триллиона 73 миллиарда 709 миллионов 531 тысяча 615). Количество зерен превышало вес

мировой запас. Позднее в Персии, куда игра была завезена проходившими купеческими караванами, их стали называть «шатранж», и следы персидского языка можно видеть в современной терминологии. Например, выражение «шах и мат» происходит от персидской фразы «шах-мат», означающий «король умер».

### **3. Практическое задание «Шахматная доска».**

Давайте и мы с вами познакомимся с некоторыми азами **шахматной игры**. «Снова в бой ведёт войска - деревянная доска». Вот перед вами **шахматная доска**. Состоит она из 64 чёрных и белых полей. Правильное положение доски, когда белое поле находится справа внизу (описание и рассматривание настольной **шахматной доски**)

Задание №1. Положите шахматные доски перед собой правильно.

Всю доску можно разложить на 8 горизонталей (покажите рукой горизонталь перед грудью).

На 8 вертикалей (покажите рукой вертикально) .

На большие и маленькие диагонали (руки крестом)

Задание №2. Перед вами 4 шахматные доски, но только одна из них правильная. Поднимите цифру, которая соответствует правильной доске.

Задание №3. Посчитайте, сколько правильных диагоналей на рисунке и поднимите правильную цифру.

Задание №4. У вас на столах в конвертах лежат шахматные поля. Выложите из них горизонталы и вертикали.

Задание №5. Маленькие пешки расставьте по диагонали.

Давайте теперь познакомимся с шахматными фигурами.

Задание №6. Расставь фигуры.

*(Под руководством воспитателя родители выполняют задания).*

**Воспитатель.**

- 1. Что такое шахматная доска**
- 2. Как называются клетки на шахматной доске**
- 3. Сколько полей на шахматной доске**
- 4. Сколько белых**
- 5. Сколько черных**

**Назовите поле в правом нижнем углу у белых (h1)**

*(Ответы родителей)*

Небольшая шахматная доска является необъятным полем для бесчисленных комбинаций.

#### **4. Физминутка**

**Воспитатель.** Давайте дорогие родители немножко с вами отдохнем

*(Воспитатель проводит физминутку)*

В шахматный кружок пришли -

Что-то новое нашли.

Чёрно-белые поля

И фигуры у меня.

Раз, два, три, четыре, пять

Будем весело играть!

### **5. Фигуры.** *Цель:* знакомство с шахматными фигурами

**Воспитатель.** Кто главные герои шахматной игры?

Ответы родителей. (Шахматные фигуры).

**Воспитатель.** Я познакомлю вас с каждой из них, и вы научитесь правильно располагать шахматные фигуры на доске.

Король – генерал на поле битвы. У каждой стороны, у белых и у черных, свой король. Давайте поставим наших королей на поле битвы. Первоначальное положение белого короля e1, черного короля – e8. (*Воспитатель ставит королей на демонстрационной доске, а родители - на шахматной доске*):

*Дети в шахматных масках знакомят родителей с шахматными фигурами.*

#### **Ребенок 1.**

**Король** в дебюте — трусоват,  
Чуть что — и сразу рокировка.  
А под конец и он — солдат,  
Воюет не спеша, но ловко.

**Воспитатель.** Король ходит на 1 шаг в любую сторону.

*(Воспитатель показывает ход на демонстрационной доске)*

**Воспитатель.** Ферзь – самая сильная фигура на шахматной доске. У каждой стороны свой ферзь. У белых ферзь располагается на поле d1, у черных – на поле d8. Запомним правило «Ферзь любит свой цвет».

#### **Ребенок 2.**

**Ферзю** дана большая власть —  
Не удовольствие, а бремя:  
Возглавить бой, сразить, напасть,  
И рисковать всё это время.

**Воспитатель.** Ферзь ходит и бьет по прямым линиям и диагоналям.

*(Воспитатель показывает ход на демонстрационной доске)*

**Воспитатель.** Ладьи – располагаются в четырех углах шахматной доски. Они крепости шахматных армий. У каждой из сторон по две ладьи. Расставим белые ладьи на поля a1 и h1, черные ладьи – на полях a8 и h8.

#### **Ребенок 3.**

Её манёвр — сплошной кроссворд.  
Горизонтали, вертикали...

**Ладье** по нраву — «тихий» ход,  
Но вот — удар, и враг в печали!

**Воспитатель.** Ладья ходит и бьет по прямым линиям: вертикалям и горизонталям. (*Воспитатель показывает ход на демонстрационной доске*).

**Воспитатель.** Слоны располагаются рядом с королем и ферзем. У белых и черных – по два слона. Расположите их на доске и скажите, какие поля они заняли? (Белые слоны на полях c1 и f1, черные слоны на полях c8 и f8).

#### **Ребенок 4.**

Лишь одноцветные поля  
Слона в походе привлекали.  
Он на чужого короля  
Нацелен по диагонали.

**Воспитатель.** Слоны бывают белопольные и чернопольные. Белопольные слоны ходят и бьют по белым диагоналям, а чернопольные - по черным. *(Воспитатель показывает ход на демонстрационной доске).*

Не нужно говорить «лошадь». А следует говорить «конь». В начале игры кони располагаются между ладьей и слоном. Какие это поля? (Белые кони на полях b1, g1, черные кони – на b8, g8).

#### **Ребенок 5.**

Прекрасен **Конь**, могуч и яр,  
Наполнен жаждою полёта.  
Ему не дан прямой удар,  
Зато он - мастер апперкота.

**Воспитатель.** Конь ходит буквой Г: две клетки прямо, один вбок. Конь может перепрыгивать через другие фигуры. Конь бьет на последней клетке своего хода.

*(Воспитатель показывает ход на демонстрационной доске).*

**Воспитатель:** Пешки – защитники своих армий. У каждой стороны по 8 пешек. Располагаются они на второй горизонтали белые, на седьмой – черные.

#### **Ребенок 6.**

Восемь **пешек** в один ряд  
Дружно первыми стоят.  
Не пропустят свой черёд:  
Смело в бой пойдут вперёд.

**Воспитатель:** Пешка ходит на 1 шаг вперед, а бьет наискосок. С места пешка может пойти на два поля.

Назад пешка не ходит и не бьет.

*(Воспитатель показывает ход на демонстрационной доске)*

*(Дети читают все хором стихотворение о первоначальном расположении фигур)*

**Я смотрю на первый ряд,**

По краям ладьи стоят.  
Рядом вижу я коней,  
Нет фигуры их хитрей.  
Меж коней заключены  
Наши храбрые слоны.  
И еще два поля есть,  
А на них король и ферзь.  
А теперь без спешки  
Идут на место пешки.

### **Воспитатель:**

1. Сколько всего фигур на шахматной доске
2. Каких фигур по две
3. Какая из фигур самая главная
4. Какая из фигур самая сильная
5. Как ходят фигуры

### **6. Практическая часть.**

**Ребенок:** Быстро встала вся пехота

Защищают короля

Только в бой им всем охота

Начинается игра.

*Воспитатель предлагает поиграть родителям и детям в настольные шахматы, где дети шахматные фигуры, а родители управляют ими. Под руководством воспитателя проводятся игра. В результате, которой одна из команд ставит шах и мат другой команде.*

### **III. Рефлексия участников мастер-класса. Подведение итогов.**

**Воспитатель:** Шахматы!.. Два лагеря, по шестнадцать фигур и пешек с каждой стороны, застыли в безмолвии на 64-клеточной доске. Они ждут сигнала о начале битвы. И не по мгновению волшебной палочки, а рукою Человека, по приказу его Разума, по желанию его Воли приходят они в движение, “диво дивное творя”.

Я постаралась познакомить вас с азами этой прекрасной мудрой игры.

**Воспитатель:** Уважаемые родители, если вам понравился мастер-класс приклейте, пожалуйста, на демонстрационную доску любую белую шахматную фигуру, а если не понравилось – черную.

*(Участники подходят к демонстрационной шахматной доске, и приклеивают шахматные фигуры)*

**Воспитатель.** В свою очередь я тоже хочу приклеить стикер - шахматного короля на наше шахматное поле. В результате работы нашей площадки я делаю вывод, что площадка – это новая эффективная форма сотрудничества, которая способна увлечь детей при помощи многообразных игр и заданий шахматного содержания и вызывает большой интерес у дошкольников и желание совершенствовать свои знания в шахматной игре. Благодарю всех за активное участие в работе площадки. Надеюсь, что полученные знания и умения в полной мере вы сможете применить в играх с вашими детьми в семье и поделитесь со своими друзьями и близкими.

Воспитатель отвечает на вопросы участников.

### **Шахматные загадки**

1. Один раз погибает, а два раза рождается. (Пешка)
2. Не живёт в зверинце,

Не берёт гостинцы,  
По косо́й он ходит  
Хоботом он водит.  
(Слон)

3. Продвигается не косо и не прямо,  
А буквой «Г» - так шахматисты говорят.  
(Конь)

5. Стою на самом краю,  
Пусть откроют – пойду.  
Только прямо хожу,  
Как зовут, не скажу.  
(Ладья)

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

5. Он может ходить, как Ладья и как Слон –  
И прямо и наискосок.  
Направо, налево, вперёд и назад...  
А бьёт он и вдаль и в упор.  
Он очень опасен вблизи и вдали –  
Ты больше внимания ему удели.  
(Ферзь)

6. Не люди, не звери, не часы, а ходят?  
(шахматные фигуры)

7. Какой король не умеет говорить?  
(шахматный)

8. На доске есть у меня две лошадки – два ....(коня)

## 2. Задание . Вопросы из шахматной шкатулки.

(За каждый правильный ответ , вы получите один смайлик.)

1. Как ходит пешка? (только вперед)

2. Как бьёт пешка? (наискосок)

3. Если дальнейшему передвижению пешки мешает пешка противника (стоит на её пути), можно ли перепрыгнуть через неё или обойти слева, справа?

4. Может ли пешка стать когда-нибудь фигурой, превратиться в неё, в каких случаях? ( Да, если белая пешка достигнет 8-й, а чёрная 1-й горизонтали.)

5. Где стоят ладьи на доске до начала игры? ( по краям)

6. Может ли ладья побить сразу две пешки, за один ход? (нет, только одну фигуру)

7. Какие бывают слоны у чёрного и у белого войска? ( белопо́льные и чернопо́льные)

8. Какая фигура не может встать на белые поля? (чернопо́льный слон)



9. Между какими фигурами на доске стоит конь?  
 10. Чем конь отличается от всех остальных фигур? (ходит буквой «г», перескакивает через свои и чужие фигуры)  
 11. Какие шахматные фигуры скрываются в словах: «олады», «спешка», «заслонка», «коньки».

Вы хорошо справились со всеми заданиями, а теперь немного отдохнём

### **3.Пальчиковая гимнастика:**

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

### **Физминутка:**

- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:  
 Ну- ка, пешки, поиграем.  
 Головой мы поворачиваем  
 Вправо – влево, а потом (вращение головой)  
 3- 4, приседаем,  
 Наши ножки разомнём. (приседания)  
 1,2,3 – на месте шаг.  
 Встали пешки дружно в ряд.  
 Мы размялись от души,  
 За столы мы вновь спешим. (сидят за столы)

А сейчас мы поиграем в игру «Огонь», при помощи этой игры мы сможем понять, почему одни фигуры дороже других.

(Нужно посчитать с центрального поля, сколько полей обстреливает фигура и прийти к выводу, где лёгкие фигуры, где тяжёлые. Дети выходят к магнитной доске и считают, сколько клеток обстреливает, та или иная фигура.)

Вы все молодцы, справились со всеми заданиями, но нам пора уже прощаться. Теперь вы будите знать ценность, каждой фигуры. И на прощание я хочу вам подарить значки –

смайлики. Чтобы вы вспоминали наше путешествие по «Шахматному магазину».