

Управление образования Киселевского городского округа  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Киселевского городского округа  
детский сад №58 комбинированного вида

**ПРИНЯТО**

на заседании Педагогического совета  
детского сада 58

«01» 06 2022 г.

Протокол № 7

**УТВЕРЖДАЮ:**

Заведующий детским садом 58

Колдоякова В.В.

«01» 06 2022 г.

дана в действие

приказом № 19



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности  
**«Шахматный клуб «Чемпион»**  
(Инклюзивная)**

**Стартовый уровень**

**Возраст учащихся – 5-7 лет**

**Срок реализации - 1 год**

*Разработчик:*

**Кургузкина Юлия Петровна,  
воспитатель**

Киселевский городской округ, 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	6
1.3. Учебно-тематический план и содержание программы .....	6
1.4. Планируемые результаты .....	9
<b>РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ .....</b>	<b>11</b>
2.1. Календарный учебный график .....	11
2.2. Условия реализации программы .....	11
2.3. Формы контроля .....	13
2.4. Оценочные материалы .....	13
2.5. Методические материалы .....	13
2.6. Список литературы .....	14
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>16</b>

# РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Чемпион» физкультурно-спортивной *направленности* реализуется на платной основе за счет средств родителей (законных представителей) учащихся.

Содержание программы ориентировано на социализацию детей с ОВЗ (ТНР) в среде здоровых сверстников.

**Нормативно-правовое обеспечение программы.** В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- изменения в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» 273-ФЗ в части определения содержания воспитания в образовательном процессе с 1.09.2020;
- Указа Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», определяющего одной из национальных целей развития Российской Федерации предоставление возможности для самореализации и развития талантов;
- Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации / Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы);
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.04.2008 № АФ-150/06 «О создании условий для получения образования детьми с ограниченными возможностями здоровья и детьми-инвалидами»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Региональные и муниципальные документы по ПФДО (Приказ Департамента образования и науки Кемеровской области «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей» (от 05.05.2019 г. № 740), Распоряжение администрации Киселевского городского округа №191-р от 22.04.19 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в Киселевском городском округе и др.);
- Муниципальное «Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы» (утв. УО 30.04.2021 г.);
- Устав Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения Киселёвского городского округа детского сада №58 комбинированного вида.

***Предметные области программы:*** шахматы.

***Актуальность программы.*** Игра в шахматы заставляет ребенка думать, мыслить и делать умозаключения, развивает математический склад ума. Увлекаясь шахматами уменьшается рассеянность, развиваются аналитические способности. Обучение игре помогает многим детям не отставать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству детям не коммуникативного типа, расширяет круг общения, возможность полноценного самовыражения, самореализация позволяет этим детям преодолеть замкнутость.

Занятия шахматами способствуют развитию логического и интуитивного мышления, а также долговременной и оперативной памяти, в том числе и у ребёнка с ОВЗ. Совершенствует способность к концентрации внимания, усидчивости, способности к выбору решения. Необходимость последовательно претворять в жизнь принятое решение (например: в игре делать ход). Осуществление определенных замыслов – способствуют формированию решимости и эмоциональной деятельности.

***Отличительная особенность*** программы «Чемпион» в том, что упор делается на игровую форму обучения, что превращает знакомство с шахматами в увлекательный процесс, а соревновательный элемент помогает поддерживать устойчивый интерес к получению новых знаний, которые находят практическое применение в междоусобных партиях детей, а особенно детей с ОВЗ.

Шахматы – это, прежде всего игра, которая является ведущим видом деятельности детей этого возраста. При помощи игрового метода дошкольники развивают абстрактно-логическое мышление, умение выбирать, анализировать, проводить игровой план. Эти умения способствуют подготовке к дальнейшему обучению в школе.

Для активизации развития продуктивного мышления и познавательных способностей дошкольников на занятиях используется индивидуальный подход к каждому ребенку.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Чемпион» - *модифицированная*. Разработана на основе типовой программы И. Г. Сухина «Шахматы для самых маленьких».

**Уровень освоения программы** – *стартовый*.

**Адресат программы:** учащиеся старшего дошкольного возраста (5-7 лет), в том числе и дети с ОВЗ.

В это время ребенок активно познает мир, взаимоотношения людей и уже готов приобретать конкретные знания, которые будут постепенно готовить его к школе. К 5-7 годам дети способны внимательно слушать педагога, понимать и удерживать цель занятия. Но при условии значимости мотива действий, а для этого необходимо применять игровую структуру в обучении.

**Наполняемость групп и особенность набора учащихся.** Состав группы не постоянный. Количество детей в группе до 10 человек, в том числе детей с ОВЗ (ТНР) – не более 5 человек.

Комплектование постоянного состава группы осуществляется в свободной форме по желанию учащихся на основании письменного заявления родителей (законных представителей). Специальных требований к знаниям и умениям детей при зачислении на программу не предъявляется.

**Объем и срок освоения программы.** Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов - 36 часов.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность.** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Общее количество часов в неделю – 1 час. Продолжительность 1 академического часа - 30 мин. Перерыв между учебными занятиями групп не менее 10 минут.

**Форма обучения** – очная. Программа может быть реализована с использованием дистанционных образовательных технологий.

**Особенности организации образовательного процесса.** Программа реализуется в условиях дошкольного учреждения. Содержание и условия реализации образовательной программы соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям учащихся, в том числе и детей с ОВЗ (ТНР).

В случае реализации программы с использованием дистанционных технологий образовательный процесс организуется в форме видеозанятий, с использованием социальных сетей, WhatsApp и т.д. Видеозанятий могут отправляться учащимся по электронной почте. При необходимости педагогом проводятся индивидуальные консультации с учащимися с использованием приложения для ВКС Zoom, Skype. Контроль выполнения заданий фиксируется посредством фотоотчетов, видеоотчетов, размещаемых детьми и (или родителями) по итогам занятия в группе WhatsApp или на электронную почту педагога (по согласованию).

**Педагогическая целостность** данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга дошкольников, в том числе и на детей с ОВЗ, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** развитие личностных качеств и интеллектуальных способностей старших дошкольников в процессе обучения игре в шахматы.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

- познакомить детей с основными понятиями игры в шахматы;
- дать общие сведения об истории и элементах игры в шахматы;
- познакомить с тактическими приёмами, применяемыми в шахматной партии.

#### *Развивающие:*

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;

#### *Воспитательные:*

- способствовать воспитанию нравственно-волевых качеств;
- формировать у дошкольников адекватную ситуации самооценку.

## 1.3. Учебно - тематический план и содержание программы

### *Учебно-тематический план*

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
	<b>Вводное занятие «Королевство шахмат»</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	Педагогическое наблюдение
	<b>Раздел № 1. Шахматная доска</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	Упражнение «Шахматный мешочек»
1.1	Из истории возникновения шахмат.	2	1	1	
1.2	Шахматная доска и все о ней.	3	1	2	
1.3	Шахматный теремок	2	1	1	
	<b>Раздел № 2. Шахматные фигуры</b>	<b>17</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	Игровая партия
2.1	Пешка	3	1	2	
2.2	Ладья	2	1	1	
2.3	Слон	3	1	2	
2.4	Ферзь	3	1	2	
2.5	Конь	3	1	2	
2.6	Король	3	1	2	
	<b>Раздел № 3. Шахматные позиции</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	Игра в парах
3.1	Ценность шахматных фигур	2	1	1	
3.2	Цель шахматной партии.	3	1	2	
3.3	Шахматная нотация	2	-	2	

3.4	Шахматная комбинация	3	-	3	
<b>Итоговое занятие «Праздник шахматных фигур»</b>		<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	Соревнование
<b>ИТОГО:</b>		<b>36</b>	<b>11,5</b>	<b>24,5</b>	

### *Содержание программы*

#### **Вводное занятие «Королевство шахмат» (1 час).**

*Теория.* Знакомство с задачами работы на учебный год. Правила безопасности, правила поведения на занятиях. Игра в шахматы: немного истории. Великие шахматисты мира, России, Кузбасса, Киселёвска.

*Практическая часть.* Игры на сплочение коллектива. Игра «Назови фигуру». Упражнения: «Шахматные термины», «Поставь правильно».

#### **Раздел № 1. Шахматная доска (7 часов).**

##### **1.1. Из истории возникновения шахмат (2 часа).**

*Теория.* История возникновения и развития игры в шахматы. Легенды о происхождении шахмат. Значение игры в шахматы для детей.

*Практическая часть.* Чтение легенды о появлении шахмат. Просмотр фильма «Возникновение шахмат». Беседа по содержанию фильма.

##### **1.2. Шахматная доска и все о ней (3 часа).**

*Теория.* Понятия «шахматная доска», «белые», «черные» поля. Значение чередования белых и черных полей. «Центр» шахматной доски. Особенность шахматного поля (составляющие поля – квадраты). Горизонталь, вертикаль, диагональ шахматной доски.

*Практическая часть.* Просмотр и обсуждение презентации «В шахматном королевстве». Упражнение «Поставь правильно шахматную доску». Игровые задания на называние геометрических фигур, количественный счет в пределах 8.

##### **1.3. Шахматный теремок (2 часа)**

*Теория.* Расположение шахматных фигур на шахматной доске.

*Практическая часть.* Упражнение «Достань фигуру и расставь». Упражнения: «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок» и др.

*Форма контроля:* упражнение «Шахматный мешочек».

#### **Раздел № 2. Шахматные фигуры (17 часов).**

##### **2.1. Пешка (3 часа)**

*Теория.* Шахматная пешка. История появления названия фигуры «пешка». Индивидуальность фигуры пешка. Место пешки в начальном положении.

*Практическая часть.* Игра «Пешка и все фигуры». Игра «Война пешек». Лепка фигуры. Стихотворение о пешке. Упражнение «Сосчитай». Творческая минутка «Вырежи и сложи узор». Игры «Волшебный мешочек», «Шахматный теремок».

##### **2.2. Ладья (2 часа).**

*Теория.* Шахматная ладья. Индивидуальность фигуры ладья. Место ладьи на шахматной доске.

*Практическая часть.* Просмотр и обсуждение мультфильма «О ладье». Упражнение «Заштрихуй фигуру». Игры «Угадай по описанию», «Прятки». Игры на внимание: нахождение фигуры в ряду остальных.

### **2.3. Слон (3 часа).**

*Теория.* Шахматный слон. История возникновения названия фигуры «слон». Индивидуальность фигуры слон. Начальная позиция фигуры. Правила передвижения фигуры по шахматной доске.

*Практическая часть.* Просмотр мультфильма «О шахматной фигуре - слон». Слушание и заучивание стихотворения «Слон». Творческая минутка «Апликация «Фигура Слон». Игры «Войско из коробки», «Куча мала», «Соседи», «Что общего?», «Прогуляйся по улице», «Чем отличаются?».

### **2.4. Ферзь (3 часа).**

*Теория.* Шахматный ферзь. История возникновения названия фигуры «ферзь». Индивидуальность фигуры ферзь. Начальная позиция фигуры. Правила передвижения фигуры по шахматной доске. Основное правило: «Ферзь – любит свой цвет».

*Практическая часть.* Просмотр и обсуждение мультфильма «О ферзе». Заучивание стихотворения о ферзе. Лепка шахматной фигуры «ферзь». Упражнение «Найди и раскрась». Игры «Волшебный мешочек», «Белые и черные».

### **2.5. Конь (3 часа).**

*Теория.* Шахматный конь. История возникновения названия фигуры «конь». Индивидуальность фигуры. Начальная позиция коня. Правила передвижения фигуры по шахматной доске.

*Практическая часть.* Просмотр и обсуждение мультфильма «О коне». Заучивание стихотворения «Конь». Игровые упражнения: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле». Упражнение «Дорисуй». Игры «Ряд», «На стуле», «Большая и маленькая». Игры на внимание: нахождение фигуры в ряду остальных: «Угадай по описанию», «Прятки».

### **2.6. Король (3 часа).**

*Теория.* Шахматный король. История возникновения названия фигуры «король». Индивидуальность фигуры. Начальная позиция фигуры. Правила передвижения фигуры по шахматной доске.

*Практическая часть.* Просмотр и обсуждение мультфильма «О короле». Заучивание стихотворения о шахматном короле. Лепка шахматной фигуры «король». Игры: «Над головой», «Что общего?». Видеозанятие. Чтение отрывка «Шахматный Король» Кумма А., Рунге С. Игра на внимание и нахождение фигуры в ряду других «Найди фигуру». Игры «Волшебный мешочек», «Белые и черные».

*Форма контроля:* игровая партия.

## **Раздел № 3. Шахматные позиции (10 часов).**

### **3.1. Ценность шахматных фигур (2 часа).**



*Теория.* Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

*Практическая часть.* Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита». Игровая практика.

### **3.2. Цель шахматной партии (3 часа).**

*Теория.* Цель шахматной партии. Шах, мат: особенности партий. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Приёмы защиты от шаха. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход.

Ничья и пат в шахматной партии. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Рокировка длинная и короткая. Правила рокировки.

*Практическая часть.* Дидактические игры: «Шах – не шах», «5 шахов», «Защита от шаха», «Мат – не мат», «Первый шах», «Рокировка». Игровая практика.

### **3.3. Шахматная нотация (2 часа).**

*Практическая часть.* Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль»; «Назови горизонталь»; «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель» и др. Игровая практика.

### **3.4. Шахматная комбинация (3 часа).**

*Практическая часть.* Проблемные задания: «Объяви мат в два хода», «Преврати пешку в ферзя». Игровая практика: «Выигрыш материала», «Сделай ничью», «Проведи комбинацию» и др.

*Форма контроля:* игра в парах.

## **Итоговое занятие-соревнование «Праздник шахматных фигур» (1 час)**

*Теория.* Возможности дальнейшего изучения шахмат.

*Практическая часть.* Открытое занятие для родителей «Праздник шахматных фигур»: презентация достижений детей.

*Форма контроля:* открытое занятие.

## **1.4. Планируемые результаты**

По окончании обучения учащиеся могут иметь следующие результаты:

### **Предметные:**

#### **учащиеся знают:**

- шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- название шахматных фигур (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король) и историю их возникновения;
- правила расстановки фигур на шахматной доске перед игрой;
- правила хода, взятие каждой фигуры;

#### **учащиеся умеют:**

- использовать в речи шахматные термины;
- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно располагать фигуры на шахматной доске перед игрой;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил;
- перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- решать простые шахматные задачи.

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие **личностные качества** как:

- формирование основ шахматной культуры;
- формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- уважительное отношение к сопернику;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие **метапредметные компетенции** как:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с педагогом и сверстниками;
- адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Кол-во учебных дней	Даты начала и окончания учебных периодов/ этапов	Продолжительность каникул
1 год	36 ч.	36	1 раз в	36 дней	01 сентября –	27 декабря

обучения			неделю по 1 ча- су		31 мая	– 10 января
----------	--	--	--------------------------	--	--------	-------------

## 2.2. Условия реализации программы

**Методическое обеспечение.** В ходе реализации данной программы используются следующие *методы и приёмы* работы с дошкольниками:

- словесные методы: беседы, чтение литературы, рассказывание историй и др.;
- наглядные методы: показ видеоматериалов, иллюстрации, фотографии великих гроссмейстеров, наблюдение за игрой;
- практические методы обучения: упражнения, инсценировки, дидактические игры, тренинг, викторины, турниры.

*Формы обучения:* традиционные занятия, нестандартные формы организации занятий (занятие-игра, занятие-путешествие, соревнование и др.).

*Формы организации деятельности учащихся на занятии:*

- групповая - прочитывание и рассказывание материала, обсуждение и др.;
- подгрупповая - разбор партий, дидактические игры и др.;
- парная – разыгрывание партий;
- индивидуальная – корректирование допускаемых при игре ошибок.

*Педагогические технологии.* Используются ряд педагогических технологий позволяющих выстраивать образовательный процесс с учетом всех требований:

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

*Здоровьесберегающие технологии.* Для здоровья детей на занятиях создаются условия:

- взаимодействия с воспитанниками выстраиваются в увлекательной форме, в радостной атмосфере, эти повышаем интерес к обучению;
- соблюдается смена деятельности, влияющая положительно на физическое и эмоциональное состояние дошкольника, в том числе и детей с ОВЗ;
- учет личностных особенностей ребенка с ОВЗ, учет детских интересов и предпочтений в содержании и видах познавательных игр в ходе занятия.
- Занятия проводятся в удобном, хорошо проветриваемом и достаточно освещенном помещении;

*Игровая технология.* Игра является ведущей деятельностью дошкольника. Чтобы обучение игре в шахматы было результативным - процесс обучения проводится в игровой форме. Основа: дидактические игры, загадки, элемент соревнования, игровая ситуация.

Кроме того, используются *средства ИКТ*, так как через компьютерные шахматные партии ребенок получает обобщенное представление игры, много

уровневую ситуацию и классификацию операций. А так-же возможность заниматься самостоятельно.

*Алгоритм учебного занятия:* вводная часть (приветствие, словарная работа, настрой обучающихся на работу, изложение нового материала, физкультминутка), основная часть (инструктаж по технике безопасности и выполнению практического задания, самостоятельная практическая деятельность детей, текущий инструктаж педагога (в ходе самостоятельной деятельности детей) и заключительная часть (анализ выполнения самостоятельной работы обучающихся, разбор ошибок, раскрытие их причин, оценка проделанной работы, уборка рабочих мест).

Занятия с детьми с ОВЗ в отличие от занятий с обычными детьми более социализованы, в них много отступлений, связанных с повторением и индивидуальной помощью. Педагог, который работает с такими детьми, должен чутко реагировать на все события, волнующие ребенка и его семью. Обучая детей, педагог сам учится у них силе воли, состраданию, переосмысливает свои жизненные позиции. Ребёнку, не имеющему достаточного опыта практической работы, педагог предлагает выполнить более простую работу.

**Материально-техническое обеспечение.** Реализация программы осуществляется в отдельном помещении с разделением на учебную зону и зону для игр.

Минимально необходимый перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

№ п/п	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1.	Шахматы	6
2.	Магнитная доска	1
3.	Шахматные столы	6
4.	Шахматные часы	2
5.	Магнитные шахматы	1
6.	Пазлы	4
7.	Волшебный мешочек	1
8.	Ноутбук	1
9.	Проектор	1
10.	Монитор	1
11.	Комплект напольных шахматных фигур	1
12.	Наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов)	3
13.	Комплект дидактических игр для обучения игре в шахматы	1

**Кадровое обеспечение.** Программу «Чемпион» реализует воспитатель детского сада, 1-ой квалификационной категории, прошедший обучение по программе «Дополнительные занятия в образовательной организации «Методика обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы».

### 2.3. Формы контроля

Результатом реализации программы является определяемый уровень сформированности у дошкольников навыков игры в шахматы.

Диагностика результатов обучения осуществляется в несколько этапов:

- *вводный контроль* проводится с целью выявления образовательного уровня учащихся на начало обучения и способствует подбору эффективных форм и методов деятельности для учащихся;
- *промежуточный* - проводится в конце первого полугодия с целью отслеживания уровня освоения программного материала;
- *тематический контроль* позволяет определить степень форсированности знаний, умений и навыков по темам программы, это дает возможность своевременно выявлять пробелы в знаниях и оказывать учащимся помощь в усвоении содержания материала;
- *итоговый контроль* призван определить конечные результаты обучения.

Контроль сформированности навыков в обучении игре в шахматы у детей с ОВЗ (ТНР) осуществляется по тем же этапам.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.**

*Подведение итогов реализации программы* проводится в форме открытого занятия для родителей.

За время обучения учащиеся могут принимать участие в городских турнирах соревнованиях по шахматам.

### 2.4. Оценочные материалы

Этапы диагностики	Форма диагностики
	1 год обучения
<i>вводный</i>	Педагогическое наблюдение
<i>промежуточный</i>	Игровая партия
<i>тематический</i>	Упражнение «Шахматный мешочек», Игра в парах
<i>итоговый</i>	Открытое занятие-соревнование

*Формы и методы оценивания результатов:* педагогическое наблюдение, создание ситуаций проявления качеств, умений.

*Формы фиксации результатов:* протокол.

*Форма оценки:* уровень (высокий, средний, низкий).

### 2.5. Методические материалы

**Дидактические материалы для учащихся:**

- Плакат «Горизонталь - Диагональ - Вертикаль».
- Тетради в крупную клетку.
- Кубики светлые и темные.
- Картонные квадраты белого и черного цвета.

- Карточки с буквами алфавита.
- Шахматное лото.
- Фишки.
- Плакат доски.
- Схемы ходов фигур.
- Карточки с заданиями на ориентировку.
- Карточки с шахматными фигурами, с расстановкой фигур.

***Наглядные материалы:***

- Фильм «Возникновение шахмат».
- Фильм «Все о шахматной доске».
- Фильм «История названия шахматных фигур».

***Методические материалы, разработанные педагогом:***

- 1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся на занятиях (для дошкольного возраста).
- 2) Описание дидактических игр (приложение 3).
- 3) Инструкции по охране труда и технике безопасности.
- 4) Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком кружка».

## **2.6. Список литературы**

***Для педагога:***

1. Григорян Э. Г. Психолого-педагогические особенности внимания детей дошкольного возраста. — Москва: Сфера, 2020. — 112 с.
2. Гришин В. Г. Шахматная азбука. — Москва: Детская литература, 2016. — 314 с.
3. Зимняя И.А. Педагогическая психология. — Ростов – на- Дону: БДС, 2018. — 321 с.
4. Карпов А. Е. Учитесь шахматам. — Москва: Эгмонт Россия Лтд, 2018. — 163 с.
5. Костров В. В. Шахматный учебник для детей и родителей. — Санкт-Петербург: Литера, 2016. — 132 с.
6. Мазаник С.В. Шахматы для всей семьи. — Санкт-Петербург: Питер, 2020. — 211 с.
7. Слостёнин В.А. Педагогика. - М.: Издательский центр «Академия», 2020 - 576 с.
8. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких. — Москва: Астрель; АСТ, 2019. — 128 с.
9. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной школы. — Обнинск: Духовное возрождение, 2016. — 231 с.

10. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: пособие для учителя. — Обнинск: Духовное возрождение, 2016. – 211 с.

11. Уманская Э.Э. Шахматы. Первый год обучения: учеб. Пособие для педагогов. - Москва: Просвещение, 2019. – 305 с.

***Для учащихся и родителей:***

1. Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ. - Обнинск: Духовное возрождение, 2017. – 32 с.

2. Шахматы с енотом. Рабочая тетрадь № 1. – Обнинск: Издательство: «Манн, Иванов и Фербер», 2021. – 42 с.

3. Шахматы, первый год: Задачник, мат в один ход: 1500 малофигурных позиций. - Обнинск: Духовное возрождение, 2017. – 32 с.

***Интернет-ресурсы:***

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн [сайт]: URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html> Дата обращения (24.08.2021 г.).

2. Шахматы [сайт]: URL: <http://www.shahmatik.ru/> Дата обращения (24.08.2021 г.).

3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/> Дата обращения (24.08.2021 г.).





планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве.

1 (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, ходов шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «не равно», «больше», «меньше».

0 (низкий). Ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали, диагонали, показывая и называя 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 знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов, обучение решению шахматных задач.

### **Промежуточный контроль**

Диагностика направлена на выявление основных показателей готовности к усвоению программы и степени их освоения. Для обследования используются контрольные упражнения, предлагаемые детям в игровой форме.

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА, Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и 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 одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

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

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

### 3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

«Мешочек», ребенок по одной вынимает из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляет начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении,

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР. 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.

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение». У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с ребенком 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). «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ребенок должен определить: стоит ли король под шахом или нет,

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю,

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ребенок должен определить: дан ли мат черному королю.

«Рокировка» Ребенок должен определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

### **Базовые понятия**

#### **А**

*Ассоциация гроссмейстеров* — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

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

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

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

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

#### **Б**

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

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

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

#### **В**

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

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

*Вариант* — одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

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

#### **Г**

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

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

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

## Д

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

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

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

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

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

## Ж

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

*Жребий* — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчах 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.

## 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, постанковки мата.

*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.

## 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* — своеобразны ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней.

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

## М

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

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

*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.

*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.

*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.

*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.

## 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

*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.

## 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.

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ НА ЗАНЯТИЯХ

**«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 забегут 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.

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

**«Белые и черные».** В беспорядке поставьте на столе по шесть белых и черных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя ее и ее цвет. Например: «Белый ферзь». Ребенок, продолжая игру, должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие) и обязательно назвать ее. Например: «Черный король». Затем другую фигуру представляете вы и т. д.

**«Угадай-ка».** Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребенку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовет загаданную фигуру, следующую прячет уже он сам (лучше всего за спиной) и т. д.

**«Куча мала».** Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берете какую-нибудь фигуру и ощупываете ее. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребенка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

**«Цвет».** Попросите малыша поставить в ряд все белые или все черные шахматные фигуры. Когда ребенок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две черные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на нее.

**«Ряд».** Предложите ребенку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребенок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

**«Пирамида».** Посоветуйте малышу на белую ладью поставить черную, затем снова белую и черную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребенка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

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

**«Догонялки».** Выберите одну из белых фигур, например пешку, имитируйте ее бег по столу. После этого предложите ребенку выбрать и назвать какую-либо черную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша ее догонит. Потом поменяйтесь ролями.

**«Прятки».** Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребенок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахмат.

**«Кто быстрее?».** Все шахматные фигуры лежат на столе. Предложите ребенку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберет в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры. «Над головой». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ее должен быстро найти и поднять над головой ребенок.

**«На стуле».** Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребенком. Досчитайте до трех и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать ее.

**«Убери такую же».** Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из них в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т. д.

**«Полна горница».** Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребенку взять одну фигуру, назвать ее и уложить «спать» в шахматную доску (коробку). Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого пусть малыш сам запрет шахматную доску (коробку). Две последние дидактические игры предназначены для того, чтобы сделать процесс сбора шахматных фигур после занятия достаточно занимательным.

**"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 одна из диагоналей шахматной доски.

**"Угадай-ка"**. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

**"Угадай"**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

**"Что общего?"** Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

**"Большая и маленькая"**. На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**"Да и нет"**. Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**"Мяч"**. Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**"Игра на уничтожение"** – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**"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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом 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 с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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.

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

**"Защита"**. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**"Выиграй фигуру"**. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

**"Ограничение подвижности"**. Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**"Шах или не шах"**. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**"Дай 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 положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

**"Первый шах"**. Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

**"Рокировка"**. Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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