

Документ подписан электронной подписью.

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ Г. МОНЧЕГОРСК  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №25 КОМПЕНСИРУЮЩЕГО ВИДА»  
Г. МОНЧЕГОРСКА

ПРИНЯТА

На Педагогическом совете  
от «29»августа 2024г.

УТВЕРЖДАЮ

И.о. заведующего МАДОУ №25  
\_\_\_\_\_ Бельникова Е.В.  
Протокол №1 приказ №153-ОД  
от 30.08.2024г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

**«Ход конём» (шахматы)**  
Возраст обучающихся:**5-7 лет**  
Сроки реализации:**2 года**  
Уровень:**стартовый**

Автор - составитель:  
Козьмина Анна Леонидовна,  
Педагог дополнительного образования.

г. Мончегорск 2024

**СОДЕРЖАНИЕ**

1.	Комплекс основных характеристик программы	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Описание образовательной деятельности	8
1.3.	Цель и задачи программы	9
1.4.	Ожидаемые результаты	10
1.5.	Формы диагностики/контроля	10
1.6.	Учебный план	12
1.7.	Содержание учебного плана	18
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	29
2.1.	Материально-техническое обеспечение	29
2.2.	Методическое обеспечение программы	30
2.3.	Список литературы	31
	Приложение	32

## **1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Детский сад – первая ступень общей системы образования, главной целью которой является разностороннее развитие ребенка. Одна из задач дошкольного образования на современном этапе – создание максимально благоприятных условий для укрепления здоровья, психического развития, индивидуальных возможностей и способностей, подготовка к обучению в школе, развитие и совершенствование образовательного процесса.

Шахматы – это не только популярная игра, но и действенное, эффективное средство интеллектуального развития детей. Поэтому так важно начинать учить детей с дошкольного возраста.

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию логического мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности; вырабатывает умение вести точные и глубокие расчеты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формируют волю.

Благодаря этой игре дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине.

Занимательный характер учебного материала позволяет привить детям интерес к шахматам. Решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию способности действовать в уме.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по шахматам «Ход конем» (далее Программа) является важным направлением в развитии и воспитании детей дошкольного возраста, реализуется за рамками АООП ДО МАДОУ №25.

Данная программа была разработана с учетом методических Рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273,

- Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 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

- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2)

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28)

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242),

- Устав образовательного учреждения,

- Положение о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ образовательного учреждения.

- Программа развития и воспитания детей в детском саду «От рождения до школы»/ Веракса Н.Е., Комарова Т.С., Васильева М.А. и др., изд. «Мозайка-Синтез», М., 2010 г.

**Программа «Ход конём»** является модифицированной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой **физкультурно-спортивной** направленности. Составлена на основе программы И.Г. Сухина «Шахматы, первый, второй год обучения «Учусь и учу».

Программа составлена в 2022 году, в 2022 году внесена корректировка в соответствии с современными требованиями.

Образовательная деятельность по программе направлена на:

- Формирование и развитие творческих способностей учащихся;  
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном развитии, а также на занятиях физической культурой;

- Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- Обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- профессиональную ориентацию учащихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепление здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры учащихся.
- 

**Направленность программы:**

- физкультурно-спортивная.

**Уровень программы:**

- стартовый.

**Нозологическая группа обучающихся:** слабовидящие.

**Актуальность и педагогическая целесообразность программы** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга детей, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятие игровых ситуаций.

**Новизной** данной Программы является: специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций педагогом. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, которые можно использовать в учебном процессе.

**Педагогическая целесообразность** внедрения данной Программы заключается прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития

ребенка–дошкольника. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы

позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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.

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

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения. Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания. Шахматы для детей несут в себе множество

положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка. Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели. Шахматы делают ребенка внимательным и собранным.

Развитое логическое мышление не только помогает ребёнку ориентироваться и уверенно себя чувствовать в окружающем его современном мире, но и способствует его общему умственному развитию.

**Отличительная особенность** данной Программы в том, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных»

свойствах загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, шарадки, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

**Адресат программы:** обучающиеся 5-7 лет.

**Психологическая группа обучающихся:** слабовидящие.

**Объем программы:** 64 академических часов.

**Сроки реализации программы:** 2 учебных года.

**Наполняемость группы:** 7-8 человек.

**Режим занятий:** Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой дошкольного образовательного учреждения, ориентирован на обучение детей старшего дошкольного возраста. Занятия проводятся во второй половине дня.

Первый год обучения: 32 часа, 1 раз в неделю по 1 часу.

Второй год обучения: 32 часа, 1 раз в неделю по 1 часу.

(Имеется виду один академический час – это в старшей группе 25 мин., в подготовительной к школе группе - 30 мин.)

Сроки обучения	Продолжительность занятия (мин)	Количество занятий в неделю	Количество занятий в год
1 год обучения (октябрь-май)	25 мин. 1 академический час	1	32/32 ак. часов

2 год обучения (октябрь-май)	30 мин. 1 академический час	1	32/32 ак. часов
---------------------------------	--------------------------------	---	-----------------

**Форма организации образовательного процесса:** групповая, работа в парах, индивидуальная, индивидуально-групповая (при подготовке детей к соревнованиям).

**Форма обучения:** очная.

**Виды занятий по программе:** беседа, игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, дидактические игры и задания, игровые упражнения, теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игры, турнир, соревнование, презентации, праздник.

## 1.2. Описание образовательной деятельности.

Процесс обучения необходимо сделать максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Ведь дошкольник обучается лишь в той мере, в какой она становится его собственной программой. А это значит, что занятия должны увлекать ребенка, строиться на свойственных детям-дошколятам потребностях и интересах, на использовании — дошкольных видов деятельности. Именно действие — способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, что ведущей деятельностью дошкольников является игра. Отведение нескольких занятий для изучения каждой фигуры объясняется тем, что на первом занятии дается лишь краткая информация об особенности этой фигуры, ее возможностях, а закрепление хода обеспечивается при минимальном количестве других фигур. На следующих занятии возможности этой же фигуры рассматриваются во взаимодействии с большим количеством своих и неприятельских фигур, а навыки и умения оперирования изучаемой фигурой всеми детьми доводятся до сравнительно высокого уровня, позволяющего в дальнейшем без затруднения перейти к изучению последующего материала. Особое внимание следует уделить шахматным играм и отработке шахматных упражнений, выполнение которых способствует не только закреплению пройденного материала, но и повышает интерес учащихся к шахматным занятиям. Такие занятия планируются после изучения крупных тем. Особую трудность представляет усвоение учащимися понятия «мата» и «пата», то есть того, без чего шахматная партия не имеет смысла. В первое полугодие обучения дети получают лишь общее представление об этих понятиях. На втором полугодии обучения этому моменту программы уделяется гораздо большее внимание. Для разъяснения этих понятий педагог подбирает как можно больше матовых и патовых позиций и применяет разнообразные формы. Одной из эффективных форм

этой работы является коллективное, групповое и индивидуальное придумывание таких позиций самими учащимися. Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

Структура занятия по обучению игре в шахматы:

- Повторение пройденного материала;
- новый материал;
- закрепление нового материала;
- итог занятия.

Ориентироваться в процессе обучения шахматам следует на детей, которые усваивают медленнее материал, такой подход позволяет, обучить всех детей. Для детей необходимо завести индивидуальные папки, в которые дети будут складывать выполненные задания - это удобно для контроля. Педагог, изучая материал папок, может понять на каком этапе ребенок, испытывает трудности и провести индивидуальную работу с ним.

### **Организация обучения игры в шахматы детей дошкольного возраста**

#### **I этап – Объяснение и обучение.**

Задача первого этапа – научить и объяснить цель игры, как ходят фигуры. Другими словами, подготовить ребенка к самостоятельной работе за доской. Для этого необходимо, чтобы помещение, где проходят занятия, было оборудовано демонстрационной доской. Важный момент – доска должна быть расположена достаточно низко, чтобы дети дотягивались до фигур и могли самостоятельно их перемещать. Если просто объяснять и показывать, большинству из ребятшек вскоре станет неинтересно. И, конечно, должен присутствовать игровой момент. Здесь очень уместны всевозможные дидактические игры, и предложенные Г.Сухиным в книге «Шахматы. Полный курс для дошкольников». К концу данного этапа дети знают, как ходят все фигуры, понимают цель игры и в состоянии сами осуществить начальную расстановку фигур.

#### **II этап – решение логических задач.**

Длительность второго этапа не определяется временными рамками. Зависит все только от того, как долго дети обучаются в группе на базе детского дошкольного учреждения. Нужно только грамотно подбирать задание каждому ребенку в зависимости от его успехов, чтобы процесс не тормозился, а ребенок мог двигаться дальше. Если задание слишком легкое, ребенок не будет прогрессировать. Если слишком сложное - он потеряет

интерес к процессу обучения. Этот момент полностью зависит от искусства педагога.

Таким образом, обучение на втором этапе сводится к тому, что каждому ребенку предлагается свой ряд последовательно усложняемых логических задач. Это позволяет быстро определить способности ребенка к игре, хотя, конечно все достаточно условно, поскольку каждый из них усваивает материал со своей собственной скоростью. Основные принципы предложенного метода обучения можно сформулировать кратко: индивидуальный подход к каждому ребенку плюс воспитание самостоятельности в работе.

### **1.3. Цель и задачи программы:**

**Цель:** обучение дошкольников принципам шахматной игры.

#### **Задачи (1-ый год обучения):**

*Обучающие:*

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

*Развивающие:*

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

*Воспитательные:*

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

#### **Задачи(2-ой год обучения):**

*Обучающие:*

- Сформировать у учащихся умения и навыки, характерные для данного вида спорта.
- Способствовать пониманию учащимися целей и задач тренировок.
- Сформировать умение концентрироваться в игровых и соревновательных условиях.
- Познакомить учащихся с историей игры в шахматы.
- Сформировать умение прогнозировать результат партии при оценке шахматной позиции.
- Обучить учащихся психологическим аспектам шахматной борьбы в каждой партии. Развивать мотивацию к самостоятельному изучению

теории шахмат.

*Развивающие:*

- Способствовать развитию интеллектуальных способностей, творческих начал и физических качеств учащихся.
- Поддержать развитие способности учащихся к самоанализу, как способу для достижения высоких результатов и поставленных целей.
- Поддержать творческий подход учащихся к занятиям и результатам занятий.
- Развить пространственное воображение обучающихся.
- Развить зрительную и тактильную память обучающихся.
- Способствовать развитию шахматной культуры обучающихся, использованию шахмат как средства самовыражения, саморазвития, самовоспитания.
- Развить логическое мышление учащихся.
- Предоставить возможность развития коммуникативных способностей учащихся.
- Развить эстетический вкус - восхищение красотой шахматных партий и комбинаций.
- Поддержать умение находить выход, единственно правильный и верный из самых сложных позиций и положений.
- Поддержать формирование навыков здорового образа жизни обучающихся.

*Воспитательные:*

- Воспитывать волю, характер, ответственность, целеустремленность.
- Воспитывать сознательную дисциплину.
- Поддержать проявления добросовестности и трудолюбия у обучающихся.
- Сформировать устойчивый интерес не только к занятиям шахматным спортом, но и к другим наукам и предметам.
- Поддержать развитие оптимизма и веры в самого себя при неудачах и проигрышах.
- Способствовать усвоению эстетических норм и правил поведения в соревнованиях и в повседневной жизни.

#### **1.4. Ожидаемые результаты**

**Ожидаемые результаты после 1-го года обучения:**

1. Овладение детьми основами шахматной игры с переходом к самостоятельному мышлению за шахматной доской.
2. Превращение игры в «автоматический тренажер» развития мышления и активного творчества обучающихся.
3. Корректировка и совершенствование психических свойств: наблюдательности, внимания, воображения, мышления, памяти.
4. Воспитание характера (самодисциплины, воли, рационализма).

5. Увеличение продолжительности мыслительной деятельности ребенка.

### **Ожидаемые результаты после 2-го года обучения:**

1. Более глубокое изучение основ шахматной игры.
2. Развитие комбинаторного зрения.
3. Формирование необходимых элементов умственной культуры, психических свойств и устойчивого характера подростков.
4. Раскрытие творческих способностей, освоение позитивных форм самоутверждения обучающихся.
5. Формирование навыков самодисциплины, самовоспитания.

### **1.5. Формы аттестации/контроля**

Педагогический контроль знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, текущий (в конце 1-ого года обучения), либо итоговый (в конце второго года обучения) – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи школьников на каждом этапе обучения.

### **Методика проведения педагогического мониторинга критерии диагностики**

#### **К концу первого года обучения ребенок должен 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 первого 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 тетрадью 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 приемах взятия фигур. У ребенка 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 ребенок должен знать:**

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

**К концу второго года обучения ребенок 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 приемах 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. 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. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

### 1.6. Учебный план

Тема	Теория	Практика	Всего
Первичное диагностическое обследование	-	2	2
Вводное, техника безопасности	1	1	2
Обучающие	2	7	9
Комбинированные		14	14
Игровые и итоговые	-	3	3
Итоговое диагностическое обследование	-	2	2
Итого	3	29	32

### Учебно-тематический план программы «Ход конём» Первый год обучения (с 5-6 лет)

№ п/п	Тема	Кол-во часов		
		Количество часов	Теория	Практика
1.	Мониторинг Знакомство с шахматной доской	1	1	
2.	Шахматная доска	1		1
3.	Знакомство с шахматными фигурами	1	1	
4.	Знакомство с шахматными фигурами			1
5.	Начальное положение	1	1	
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1	1	
7.	Ладья в игре.			1
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	1	
9.	Слон в игре.	1		1
10.	Ладья против слона	1		1
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	1	
12.	Ферзь в игре.	1		1
13.	Ферзь против ладьи и слона	1		1

14.	Знакомство шахматной фигурой. Конь.	1	1	
15.	Конь в игре.	1		1
16.	Конь против ферзя, ладьи, слона	1		1
17.	Знакомство пешкой.	1	1	
18.	Пешка в игре	1		1
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1		1
20.	Знакомство шахматной фигурой. Король.	1	1	
21.	Король против других фигур	1		1
22.	Шах.	1	1	
23.	Шах.	1		1
24.	Мат	1	1	
25.	Мат	1		1
26.	Ставим мат.	1	1	
27.	Ставим мат.	1		1
28.	Ничья, пат.	1		1
29.	Рокировка.	1		1
30.	Шахматная партия.	1		1
31.	Шахматная партия.	1		1
32.	«Шахматная эстафета» Мониторинг	1		1
	<b>Всего:</b>	<b>32</b>	<b>12</b>	<b>20</b>

## Второй год обучения (6-7 лет)

№ п/п	Тема	Кол-во часов		
		Количество часов	Теория	Практика
1.	Повторение изученного материала. Мониторинг	1	1	
2.	Повторение изученного материала.	1	1	
3.	Краткая история шахмат	1	1	
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1		1
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		1
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	1		1
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса	1		1
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1		1
9.	Волшебный мир комбинаций	1		1

10.	Техника матования одинокого короля. Двелады против короля.	1		1
11.	Техника матования Ферзь и ладья против короля одинокого короля	1		1
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1		1
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля	1		1
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	1	1	
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1	1	
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		1
17-17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения	1		1
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения	1		1
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1		1
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1		1
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1		1
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1		1
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	1	
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки	1	1	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1	1	
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки	1		1
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1		1
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации	1		1
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах	1		1
30.	Типичные комбинации в дебюте.	1	1	
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1		1
32.	Повторение программного материала. Мониторинг «Шахматный турнир»	1		1

Всего:	32	9	23
--------	----	---	----

**Календарно-тематический план «Ход конём»  
Первый год обучения (с 5 до 6 лет)**

Месяц	Календарные сроки	Занятие №	Тема занятия	Кол-во занятий
Октябрь		1	Мониторинг Знакомство с шахматной доской	1
		2	Шахматная доска	1
		3	Знакомство с шахматными фигурами	1
		4	Знакомство с шахматными фигурами	1
Ноябрь		5	Начальное положение	1
		6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1
		7	Ладья в игре.	1
		8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1
Декабрь		9	Слон в игре.	1
		10	Ладья против слона	1
		11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1
		12	«Ферзь в игре.	1
Январь		13	<b>Ферзь против ладьи и слона</b>	1
		14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1
		15	Конь в игре.	1
		16	Конь против ферзя, ладьи и слона.	1
Февраль		17	Знакомство с пешкой.	1
		18	Пешка в игре	1
		19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1
		20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1
Март		21	Король против других фигур.	1
		22	Шах.	1
		23	Шах.	1
		24	Мат	1
Апрель		25	Мат	1
		26	Ставим мат.	1
		27	Ставим мат.	1
		28	Ничья, пат.	1
Май		29	Рокировка.	1
		30	Шахматная партия.	1
		31	Шахматная партия.	1
		32	«Шахматная эстафета» Мониторинг	1
Всего	занятий			<b>32</b>

**Ожидаемые результаты:**

К концу первого года обучения дети знают, как ходят все фигуры, понимают цель игры и в состоянии сами осуществить начальную расстановку фигур.

### Второй год обучения (с 6 до 7 лет)

Месяц	Календарные сроки освоения	Занятие №	Тема занятия	Кол-во занятий
Октябрь		1	Повторение изученного материала. Мониторинг	1
		2	Повторение изученного материала.	1
		3	Краткая история шахмат.	1
		4	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
Ноябрь		5	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигуры терминов.	1
		6	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
		7	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1
		8	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1
Декабрь		9	Ценность шахматных фигур. Защита.	1
		10	Техника матования одинокого короля. Двелады против короля.	1
		11	Техника матования Ферзь и ладья против короля одинокого короля	1
		12	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1
Январь		13	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1
		14	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат два хода в эндшпиле	1
		15	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1
		16	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат два хода в дебюте.	1
Февраль		17	Матовые	1

			комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения	
		18	Матовые комбинации. Тема завлечения	1
		19	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1
		20	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1
Март		21	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1
		22	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1
		23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1
		24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1
Апрель		25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1
		26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1
		27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1
		28	Комбинации для достижения ничьей. Матовые комбинации.	1
Май		29	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации в вечный шах	1
		30	Типичные комбинации в дебюте.	1
		31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1
		32	Повторение программного материала. Мониторинг	1
Всего занятий				<b>32</b>

### Ожидаемые результаты:

К концу второго года обучения дети должны знать имена нескольких выдающихся шахматистов, шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья,

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

## 1.7. Содержание учебного плана

### Первый год обучения (с5-6лет)

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения».

Месяц	Число Время	Тема занятия	Содержание	Педагогические условия Интеграция
Октябрь	<b>1. Шахматная доска</b>			
	04.10-16.20-16.45	1. Мониторинг Знакомство с шахматной доской	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.
	11.10-16.20-16.45	2. Шахматная доска		Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятки – хвостунышки». 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>2. Шахматные фигуры.</b>				
	18.10-25.10-16.20-16.45	3.4. Знакомство с шахматными фигурами	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», «Угадайка»,

				«Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».
<b>3. Начальная расстановка фигур.</b>				
Ноябрь	01.11 16.20- 16.45	5. Начальное положение	Начальная позиция; расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями в начальной расстановке фигур.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями в начальном положении фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Даинет», «Мяч».
<b>4. Ходы и взятие фигур</b>				
	08.11 16.20- 16.45	6. Знакомство с Шахматной фигурой. Ладья.	(Основная тема учебного курса.) 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 ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	15.11 16.20- 16.45	7. Ладья в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности»
	22.11 16.20- 16.45	8. Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		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».
Декабрь	29.11 16.20- 16.45	9. Слон в игре.		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

Ян вар ь	06.12 16.20- 16.45	10.Ладья против слона	Дидактические задания и 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».
	13.12 16.20- 16.45	11. Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	20.12 16.20- 16.45	12. Ферзь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
	10.01 16.20- 16.45	13. Ферзь против ладьи и слона	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».
	17.01 16.20- 16.45	14. Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
	24.01 16.20- 16.45	15. Конь в игре.	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), «Ограничение подвижности».

Фе вра ль	31.01 16.20- 16.45	16.Конь против ферзя, ладьи слона.	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».
	07.02 16.20- 16.45	17. Знакомс тво с пешкой.	Место пешки в начальном положении. Л адейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».
	14.02 16.20- 16.45	18. Пешка в игре	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
	21.02 16.20- 16.45	19. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	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».
	28.02 16.20- 16.45	20. Знакомс тво с шахмат- ной 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).
	14.03 16.20- 16.45	21. Ко-роль против других фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита

Ма рт				контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».
	<b>5. Цель шахматной партии.</b>			
Ап рел ь	21.03 28.03 16.20- 16.45	22-23. Шах.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
	04.04 11.04 16.20- 16.45	24-25. Мат		Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Матiline мат», «Мат в один ход».
	18.04 25.04 16.20- 16.45	26-27. Ставим мат.		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
	05.05 16.20- 16.45	28. Ничья, пат.		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Патили не пат».
	12.05 16.20- 16.45	29. Роки- ровка.		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
Ма й	<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</b>			
	16.05 16.20- 16.45	30. Шах- матная партия.	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».
	23.05 16.20- 16.45	31. Шах- матная партия.		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
	30.05 16.20- 16.45	32. «Шах- матная эстафета» Монито-		Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.

		ринг		
--	--	------	--	--

## Второй год обучения (сбдо7 лет)

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертв материала», «Шахматная комбинация».

Месяц	Число Время	Тема занятия	Содержание	Содержание
<b>Октябрь</b>	03.10 16.15- 16.45	1. Повторение изученного материала. Мониторинг	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра семи фигурами из начального положения)
	10.10 16.15- 16.45	2. Повторение изученного материала.		Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.
	<b>1. Краткая история шахмат.</b>			
	17.10 16.15- 16.45	3. Краткая история шахмат.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр фильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мире шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.

		<b>2. Шахматная нотация.</b>		
	24.10 16.15- 16.45	4. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижущий». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура скажет какое по полю какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».
	31.10 16.15- 16.45	5. Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии и или фрагмента шахматной партии).
		<b>3. Ценность шахматных фигур.</b>		
Ноябрь	07.11. 16.15- 16.45	6. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.
	14.11 16.15- 16.45	7. Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
	21.11 16.15- 16.45	8. Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические

			ские игры в задании «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.
	28.11 16.15- 16.45	9. Ценность шахматных фигур. Защита.	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
	<b>4. Техника матования одинокого короля.</b>		
Декабрь	05.12 16.15- 16.45	10. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
	12.12. 16.15- 16.45	11. Техника матования Ферзь и ладья против короля одинокого короля	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
	19.12 16.15- 16.45	12. Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
Январь	09.01 16.15- 16.45	13. Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
	<b>5. Достижения мата без жертвы материала</b>		

	16.01 16.15- 16.45	14.Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на матвдвохода в эндшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
	23.01 16.15- 16.45	15.Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на матвдвохода в миттельшпиле		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
	30.01 16.15- 16.45	16.Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.
<b>6. Шахматная комбинация.</b>				
<b>Февраль</b>	06.02 16.15- 16.45	17. Матовые комбинации. Тема отвлечения	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
	13.02 16.15- 16.45	18. Матовые комбинации. Тема завлечения	разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
	20.02 16.15- 16.45	19. Матовые комбинации. Тема блокировки.	транспорта, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материала	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода».

			ного перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Игровая практика. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
<b>Март</b>	27.03 16.15-16.45	20. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.		Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».
	05.03 16.15-16.45	21. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».		Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.
	12.03 16.15-16.45	22. Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала».
	19.03 16.15-16.45	23. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
	26.03 16.15-16.45	24. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш мате
<b>Апрель</b>	02.04 16.15-16.45	25. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема		

		перекрытия		риала». Игровая практика.
	09.04 16.15- 16.45	26. Комбинации , ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.
	16.04 16.15- 16.45	27. Комбинации , ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
	23.04 16.15- 16.45	28. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.
Май	30.04 16.15- 16.45	29. Комбинации для достижения ничьей. Комбинации навечный шах.		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации навечный шах. Дидактические игры задания «Сделай ничью». Игровая практика.
	07.05 16.15- 16.45	30. Типичные комбинации в дебюте.		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
	14.05 16.15- 16.45	31. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.
			<b>7. Повторение программ Ного материала</b>	
	21.05 16.15- 16.45	32. Повторение программного материала. Мониторинг	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	Дидактические игры задания. Игровая практика.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Материально-техническое обеспечение

- кабинет для занятий;
- 4 стола, 8 стульев;
- демонстрационная доска с магнитными шахматными фигурами;
- шахматные доски с набором шахматных фигур 4 штуки (по одному комплекту на 2-х детей);
- шахматные часы для проведения турниров и проверки заданий по изученной теме за 1 минуту
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- мешочки из ткани для игры «Волшебный мешочек»;
- цветные карандаши,
- фломастеры,
- бумага для рисования,
- проектор
- экран
- ноутбук
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии)

### Методическое обеспечение Программы

Дидактические шахматные сказки:

Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.

Сухин И. Отсказки – к шахматам.

Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.

Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде.

Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.

Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах А матуни П. Королевство Восемью Восемь.

Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.

Добрыня, посол князя Владимира (былина). Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.

Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.

- Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.  
Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или  
Фосфорический мальчик.  
Остер Г. Полезная девчонка. Пермь  
Е. Вечный Король.  
Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.  
Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.  
Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.  
Шаров А. Сказка о настоящих слонах.  
Стихотворения о шахматах и шахматистах  
Берестов В. В шахматном павильоне.  
Берестов В. Игра.  
Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975. Ильин Е.  
Средневековая легенда.  
Квитко Л. Турнир.  
Никитин В. Чья армия сильнее? – Красноярск, 1977.  
Сухин И. Волшебная игра.  
Художественная литература для детей по шахматной тематике  
Булычев К. Сто лет тому вперед.  
Велтистов Е. Победитель невозможного.  
Кассиль Л. Конduit и Швамбрания.  
Крапивин В. Тайна пирамид.  
Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.  
Лагин Л. Старик Хоттабыч.  
Надь К. Заколдованная школа.  
Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.  
Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.  
Раскатов М. Пропавшая буква.  
Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.  
Томин Ю. Шел по городу волшебник.  
Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.  
Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

## 2.2. Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение программы включает:

– **методы обучения** (словесные, наглядные, практические; объяснительно- иллюстративные, игровые) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.);

–**формы организации учебного занятия** - беседа, выставка, игра, конкурс, «мозговой штурм», наблюдение, открытое занятие, праздник, практическое занятие, презентация, соревнование.

–**педагогические технологии** -технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология решения задач, здоровьесберегающая технология.

Оценочные материалы, дидактические материалы, календарный учебный график перенесены в приложение из-за большого объема информации и количества поправок в течение учебного года (изменения в расписании в виду карантина, уважительных причин отсутствия педагога, выездов на мероприятия и т.п)

### **2.3. Формы аттестации**

Освоение дополнительной программы «Ход конем» сопровождается формами промежуточной и текущей аттестации. Итоговая аттестация по данному курсу не предусмотрена. Текущий контроль включает поурочное оценивание результатов освоения программы, а также систему поощрительных баллов, набираемых обучающимися на каждом занятии в форме шахматных фигур. Одна пешка приравнивается к 1 баллу. В процессе 3 пешки = слону, 5 пешек = ладье, 9 пешек = ферзю, что несёт положительный эффект на результаты, а также вовремя позволяет использовать ресурс психолого- педагогической коррекции знаний и навыков игры обучающихся. Текущий контроль и промежуточная аттестация проводятся на основе бально-рейтинговой системы.

### **2.4. Список литературы**

1. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991
2. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004
3. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000
4. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учу сью учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999 И. Г.

5. Сухин «Волшебные фигуры или шахматы для детей 2–5 лет», Москва, «Новая школа», 1994 г.
6. Малыши играют в шахматы» В.Г. Гришин Москва «Просвещение» 1991.
7. Гришин В.Г., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
8. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1997
9. А. Карпов «Учитесь шахматам», Москва, «Эгмонт Россия Лтд.», 1997 г.
10. «Учусь играть в шахматы», составитель В. Третьякова, Москва, «Издательский центр «Терра», 1997 г.
11. Н.М. Петрушина «Шахматные дебюты. 10 уроков для самых маленьких», Ростов-на-Дону, «Феникс», 2003 г.

#### **Литература для детей:**

1. Ю. Авербах, М. Бейлин «Путешествие в шахматное королевство». М., 2000, 256 стр.
2. Виктор Хенкин «Шахматы для начинающих». М., 2011, 219 стр.
3. Сергей Шипов «Еж. Хищники на шахматной доске» Издательство Рипол, 2005., 256 стр.
4. А. Карпов «Учитесь шахматам» М. 1997 г.

## Приложение 1

### Примерная тематика курса

**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 учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана. «Угадай какая фигура». 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 фигур! надо сказать: "Секрет". "Угадай какая фигура". 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 фигура; 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. 25 Дидактические игры и задания "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. "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.

**4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР** (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой фигуры, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветны слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Дидактические игры и задания "Игра на уничтожение"- важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет 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.

**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 ученики должны определить: стоит король под шахом или нет. "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю. "Защита от шаха". "Мат или немат".

#### **6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

К концу обучения дети будут знать:

- обозначение полей, линий и фигур по шахматной нотации;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры начального положения, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная \ короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- правила работы в группе;
- ценность сравнительную силу шахматных фигур. К концу учебного года дети будут уметь:
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений; правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- сыграть короткую партию всеми фигурами;
- проводить элементарные комбинации; осуществлять коммуникации с партнером.

## Приложение 2

### **Характеристики возрастных особенностей детей старшего дошкольного возраста.**

#### **Старшая группа (5-6 лет)**

В целом, детский коллектив дружный, эмоционально отзывчивый. Поведение дошкольников всё чаще выстраивается с учётом интересов и потребностей своих сверстников и наставников. Дети много общаются со взрослыми, которые для них являются авторитетом. Следует отметить, что некоторые дети, в силу особенностей своего характера (застенчивости, скромности) испытывают затруднения в общении.

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.

Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты. Умеет выражать и отстаивать свою позицию по разным вопросам.

Способен сотрудничать и выполнять как лидерские, так и исполнительские функции в совместной деятельности.

Понимает, что все люди равны вне зависимости от их социального происхождения, этнической принадлежности, религиозных и других верований, их физических и психических особенностей.

Проявляет эмпатию по отношению к другим людям, готовность прийти на помощь тем, кто в этом нуждается.

Проявляет умение слышать других и стремление быть понятым другими.

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. У ребенка развита крупная и мелкая моторика; он подвижен, вынослив,

владеет основными движениями, может контролировать свои движения и управлять ими.

Ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и навыки личной гигиены.

Проявляет ответственность за начатое дело. Ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живет; знаком с произведениями детской литературы, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.; способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

Открыт новому, то есть проявляет желание узнавать новое, самостоятельно добывать новые знания; положительно относится к обучению в школе.

Проявляет уважение к жизни (в различных ее формах) и заботу об окружающей среде. Эмоционально отзывается на красоту окружающего мира, произведения народного и профессионального искусства (музыку, танцы, театральную деятельность, изобразительную деятельность и т. д.).

Проявляет патриотические чувства, ощущает гордость за свою страну, ее достижения, имеет представление о ее географическом разнообразии, многонациональности, важнейших исторических событиях.

Имеет первичные представления о себе, семье, традиционных семейных ценностях, включая традиционные гендерные ориентации, проявляет уважение к своему и противоположному полу.

Соблюдает элементарные общепринятые нормы, имеет первичные ценностные представления о том, «что такое хорошо и что такое плохо», стремится поступать хорошо; проявляет уважение к старшим и заботу о младших.

Имеет начальные представления о здоровом образе жизни. Воспринимает здоровый образ жизни как ценность.

### **Подготовительная к школе группа (от 6 до 7 лет)**

В целом, детский коллектив дружный, эмоционально отзывчивый.

Поведение дошкольников всё чаще выстраивается с учётом интересов и

потребностей своих сверстников и наставников. Дети много общаются со взрослыми, которые для них являются авторитетом. Следует отметить, что некоторые дети, в силу особенностей своего характера (застенчивости, скромности) испытывают затруднения в общении.

Большую значимость для детей данного возраста приобретает общение между собой. Их избирательные отношения становятся устойчивыми, зарождается детская дружба. Дети продолжают активно сотрудничать, играть то с одним, то с другим партнёром. Иногда у них наблюдаются и конкурентные отношения.

Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл. Усложняется игровое пространство. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дети способны отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение в зависимости от места в нем.

Дети уже способны осознавать себя как личность, как самостоятельный субъект деятельности и поведения. Они могут давать определения некоторым моральным понятиям (доброта, жадность и т.д.), эмоционально оценивают свои поступки в соответствии с правилами и нормами («что такое хорошо и что такое плохо»).

У детей увеличивается объем памяти, что позволяет им произвольно запомнить достаточно большой объем информации (особенно у девочек), складываются интеллектуальные предпосылки к учебной деятельности. В связи с этим дети хорошо ориентируются в окружающем мире, уверенно выделяют объекты живой и неживой природы, предметного и социального мира.

Усложняются образы, передаваемые детьми в изобразительной деятельности. Рисунки приобрели более детализированный характер, обогатилась цветовая гамма. Более явными стали различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т.п. Девочки чаще рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей и т.д. Часто встречаются и бытовые сюжеты: мама и дочка, комната и т.д.,

Человека дошкольники стали изображать более детализированным и пропорциональным. Появились пальцы на руках, глаза, рот, нос, брови, подбородок. Одежду дети могут украшать различными деталями.

Дети в значительной степени освоили конструирование из строительного материала. Они свободно владеют обобщенными способами анализа изображений и построек. Постройки стали симметричными и пропорциональными.

Усложнилось конструирование из природного материала. Дошкольникам уже доступны целостные композиции по предварительному

замыслу, которые могут передавать сложные отношения, включать фигуры людей и животных.

Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится произвольными. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут.

У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь (диалогическая и монологическая). Дети начинают активно употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы и т.д.

### Приложение 3

#### **Особенности взаимодействия педагогического коллектива Дошкольного образовательного учреждения с семьями учащихся.**

Основная цель сотрудничества детского сада и семьи, в соответствии с ФГОС ДО это:

- изучение запросов родителей к Программе воспитания их ребенка;
- мониторинг возможностей каждой семьи в соучастии с педагогами по выполнению Программы;
- содействие созданию между родителями коллектива единомышленников, дружеских взаимоотношений, которые оказывают влияние на микроклимат между детьми.

В основе взаимодействия педагогического коллектива и семьи лежит сотрудничество. Инициатива в установлении взаимодействия с семьей принадлежит педагогу.

Программа предусматривает такие виды работы с родителями: Информационно-аналитические: проведение, опросов, анкетирование.

Досуговые: совместные досуги, праздники, выставки работ родителей и детей, кружки и секции, совместные проекты.

Познавательные: содержанием этой работы является ознакомление родителей с особенностями реализации задач воспитания и образования.

Особо важная задача — формирование физического и психического здоровья детей. В работе с семьей используются разнообразные ее формы: беседы, консультации, родительские собрания и конференции. Родительские собрания проводятся три раза в год. Каждое родительское собрание важно начинать с открытого просмотра детской деятельности, где родители наблюдают, какими самостоятельными и умелыми могут быть их дети. Также проводятся семинары-практикумы, тренинги, консультации в нетрадиционной форме, педагогические гостиные, исследовательские проекты, деловые игры.

Наглядно-информационные:

В родительском уголке помещаются экстренная информация краткого содержания, а также ответы на вопросы родителей или варианты ответов на вопросы детей, раскрывающие способы общения взрослых с детьми дошкольного возраста. В том числе сайт детского сада, где размещается необходимая информация для родителей, материалы прошедших семейных гостиных, консультации специалистов, ответы на вопросы.

## Приложение 4

### Картотека дидактических игр.

- **Горизонталь**”. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
- **Вертикаль**”. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- **Диагональ**”. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.
- **Волшебный мешочек**”. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
- **Угадай-ка**”. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- **Секретная фигура**”. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: — Секрет!.
- **Угадай**”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
- **Что общего?**”. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
- **Большая и маленькая**”. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.
- **Кто сильнее?**”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает:  
— Какая фигура сильнее? Насколько очков?!
- **Обе армии равны**”. Педагог ставит на стол от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- **Мешочек**”. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- **Да или нет?**”. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

—**Незевай!**” Педагог говорит какую-либо фразу на начальном положении, например, —**Ладья стоит в углу**! и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

—**Защита**”. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

**Примечание.** *Все дидактические игры из задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют доступное для детей видете или иные ситуации, с которыми*

*шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игровые задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

## Приложение 5

### Дидактические задания.

- **Мат в один ход**. «Поставь мат в один ход рокированному королю».
- **Поставь детский мат**. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
- **Поймай ладью**. «**Поймай ферзя**». На доске найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- **Защита от мата**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
- **Выведи фигуру**. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
- **Поставь мат «повторюшке» в один ход**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- **Мат в два хода**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- **Выигрыш материала**. — Накажи пешку еда. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- **Можно ли побить пешку?** Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- **Захвати центр**. На доске найти ход, ведущий к захвату центра.
- **Можно ли сделать рокировку?** Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- **Чембить фигуру?** Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- **Сдвой противнику пешки**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
- **Выигрыш материала**. Надо провести тактический прием, чтобы остаться с лишним материалом.
- **Мат в три хода**. Здесь требуется пожертвовать материалом и объявить красивый мат в три хода.
- **Мат в два хода**. Белые начинают и дают мат в два хода.
- **Мат в три хода**. Белые начинают и дают мат в три хода.
- **Выигрыш фигуры**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
- **Квадрат**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

- **Проведи пешку в ферзи**”. Требуется провести пешку в ферзи.
- **Выигрыши ли ничью?**”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
- **Куда отступить королю?**”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королю, чтобы добиться ничьей.
- **Путь к ничьей**”. Точной игрой нужно добиться ничьей.
- **Самый слабый пункт**”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
- **Вижу цель!**”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
- **Объявима ли в два хода**”. Требуется пожертвовать материал или объявить мат в два хода.
- **Сделай ничью**”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
- **Выигрыш материала**”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

## Приложение 6

### Правила поведения при шахматной игре.

- Играть надо молча, не спеша.
- Если дотронешься до фигуры противника, её придётся побить (если это возможно).
- Если тронешь свою фигуру, ею нужно обязательно сделать какой-нибудь ход.
- Если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, пережизивать нельзя.
- Нельзя мешать партнёру думать.
- Нельзя подсказывать игрокам.
- Не следует произносить вслух громко «шах» и «мат».
- Если какая-нибудь своя фигура или фигура противника расположена не в середине клетки, то при своём ходе можно сказать: «Поправляю» - и поставить её поаккуратнее.
- Если вы играете, нельзя насмехаться над партнёром и зазнаваться.
- Если проиграете, не стоит расстраиваться – даже лучшие шахматисты мира потерпели в своей жизни много поражений.
- После окончания партии проигравший пожимает противнику руку – это дань уважения партнёру.
- Перед партией тоже принято рукопожатие (последние два правила относятся к серьёзным турнирным партиям).
- Запрещается водить пальцем по шахматной доске, высчитывая варианты.

## Приложение 7

### Мониторинг уровня освоения шахматной игры детьми 5-6 лет.

**Задание №1** (Знания. История шахматной игры).

Инструкция:

Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Критерии оценки:

Высокий - рассказывает об истории шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре. Называет 2-3 чемпиона мира по шахматам.  
Низкий - отвечает односложно, дополняет рассказ педагога. Называет 1 чемпиона мира по шахматам.

**Задание №2**. (Знания. Правильное расположение шахматной доски).

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол.

Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание. Низкий - выполняет задание неправильно.

**Задание №3**. (Знания. Название шахматных фигур).

Инструкция:

Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, каких зовут?

Критерии оценки:

Высокий - правильно выполняет задание.

Средний - выполняет задание, допуская 1-2 ошибки. Низкий - выполняет задание неправильно.

**Задание №4.** (Расположение шахматных фигур и пешек на шахматной доске).

Инструкция:

Посади своих учеников каждого на свое место.

Критерии оценки:

Высокий-правильно выполняет задание.

Средний-выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-2 ошибки.

Низкий-выполняет задание неправильно.

**Задание №5.** (Знания. Действия с шахматными фигурами и пешкой). Инструкция

1:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Критерии оценки:

Высокий-правильно выполняет задание

Средний-выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки.

Низкий-выполняет задание неправильно.

**Мониторинг уровня освоения детьми 6-7 лет шахматной игры.**

**Задание № 1.** (Знания. История шахматной игры). Инструкция:

Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?

Критерии оценки:

Высокий-знает историю возникновения шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре. Называет 7-8 чемпионов мира по шахматам.

Средний-рассказывает об истории шахмат с дополнительными вопросами педагога. Называет 4-5 чемпионов мира по шахматам.

Низкий-отвечает односложно, дополняет рассказ педагога. Называет 1-2 чемпионов мира по шахматам.

**Задание №2.** (Знания. Действия с шахматными фигурами и пешкой). Инструкция 1:

Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Инструкция 2:

Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).

Критерии оценки:

Высокий-правильно выполняет задание

Средний-выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки.

Низкий-выполняет задание неправильно.

**Задание №3.** (Знания. Где «шах» королю?). Инструкция:

Скажи, что такое «шах». Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «шах» (схема №1, 2, 3, 4, 5).

Критерии оценки:

Высокий-выполняет задание правильно.

Средний-выполняет задание с небольшой помощью взрослого, допускает 1-2 ошибки.

Низкий-выполняет задание неправильно.

**Задание №4.** (Знания. Мат на шахматной доске). Инструкция:

Скажи, что такое «мат» в шахматах. Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «мат» (схема №6,7,8,9,10).

Критерии оценки:

Высокий-выполняет задание правильно.

Средний-выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-2 ошибки.

Низкий-выполняет задание неправильно.

**Задание №5.** (Умения. Разыгрывание шахматных положений). Инструкция 1:

Определи на шахматной доске - куда должен встать белый слон, чтобы перекрыть ход черной пешке? (схема расстановки шахматных фигур №11).

Инструкция 2:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому королю? (схема расстановки шахматных фигур №12).

Инструкция 3:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому ферзю, чтобы напасть на ладью? (схема расстановки шахматных фигур №13).

Инструкция 4:

Определи на шахматной доске - куда сходить белой ладье, чтобы сделать тупик коню? (схема расстановки шахматных фигур №14).

Инструкция 5:

Определи на шахматной доске - как черному слону напасть на белую ладью? (схема расстановки шахматных фигур №15).

Критерии оценки:

Высокий-ребенок правильно выполняет все задания.

Средний-ребенок выполняет задания с небольшой помощью взрослого, допускает 1-2 ошибки.

Низкий-ребенок выполняет задания неправильно.

**Задание №6.** (Умения. Ставим шах). Инструкция:

Поставь на шахматной доске черного королю «шах» ладьей (слоном, конем, ферзем, пешкой).

(схема расстановки шахматных фигур).

Критерии оценки:

Высокий-правильно выполняет задание.

Средний-правильно выполняет задание с небольшой помощью взрослого, допускает 1-2 ошибки.

Низкий-выполняет задание неправильно.

**Задание №7.** (Умения. Ставим мат). Инструкция:

Поставь на шахматной доске «мат» черного королю.

Критерии оценки:

Высокий-правильно выполняет задание.

Средний-правильно выполняет задание с небольшой помощью взрослого, или допускает 1-2 ошибки.

Низкий-выполняет задание неправильно. Уровни

освоения программы:

Высокий уровень - ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.

Средний уровень-ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень-ребенок не может вести игру.

### Диагностическая карта

(I год обучения. Дети в возрасте 5-6 лет)

Фамилия, имя ребёнка	Знания				Умения	Уровень развития
	История шахматной игры	Правильное расположение шахматной доски	Названия шахматных фигур	Расположение шахматных фигур и пешек на шахматной доске	Действия с шахматными фигурами и пешкой	

**Условные обозначения:**

Высокий уровень - 3 балла

средний уровень - 2 балла

низкий уровень - 1 балл

**Критерии оценки итогового уровня:**

Высокий уровень - 2,5 - 3 балла

средний уровень - 1,5 - 2,4 балла

низкий уровень - 1 - 1,4 балла

### Диагностическая карта

(II год обучения. Дети в возрасте 6-7 лет)

Фамилия	Знания				Умения			Уровень развития
	История	Действия	Где	Мат на	Разыгрыв	Став	Став	

лия, имя ребён- ка	я шахмат ной игры	я с шахматн ыми фигурам и и пешкой	«шах » корол ю?	шахмат ной доске	ание шахмат- ных положен ий	им шах	им мат	

**Условные обозначения:**

Высокий уровень-3балла

средний уровень-2 балла

низкий уровень - 1 балл

**Критерии оценки итогового уровня:**

Высокий уровень- 2,5- 3 балла

средний уровень- 1,5-2,4 балла

низкий уровень-1-1,4балла

**Приложение 8**

**Краткий шахматный словарь.**

**А**

*Ассоциация гроссмейстеров*—добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

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

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

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

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

**Б**

*Белые*—название цвета фигур одной из сторон шахматной игры.

*Болезник*—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* — одновременно 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, нападая одновременно на две ладьи или два коня.

*Вариант* — одно из многочисленных ответвлений партии.

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

*Выступка* — правовые 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 не обоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

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

### **З**

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

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

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

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

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

### **И**

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

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

### **К**

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

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

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

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

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

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

*Каисса*—греческая богиня, покровительница шахмат.

**Качество**—приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью

заслона, выиграть качество — взять ладью у коня.

## Л

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Мобилизация сил к этому времени завершена.

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

## Н

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

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

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

*Нотация*—система записи ходов в шахматной партии.

## О

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

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

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

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

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

*Ошибка*—любой просчет в игре.

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

## П

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

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

*Перевес*—умение кратчайшим путем вывести 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 полей. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т.

*Поле превращения*—повосьем полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

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

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

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

## **Р**

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

*Развитие*—постепенная перегруппировка фигур 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 юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

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

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

## **С**

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

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

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

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

## **Т**

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

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

поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

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

*Турнир* — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир личного первенства 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, безобъявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

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

## У

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

## Ф

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

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

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

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

## Х

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

## Ц

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

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

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

#### **Ч**

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

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

#### **Ш**

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

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

*Штурм*—решительная шахматная атака.

#### **Э**

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

### ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ



**ПОДЛИННОСТЬ ДОКУМЕНТА ПОДТВЕРЖДЕНА.  
ПРОВЕРЕНО В ПРОГРАММЕ КРИПТОАРМ.**

#### ПОДПИСЬ

**Общий статус подписи:**

Подпись верна

**Сертификат:**

00D3E8C701C5414A0B730AD4B4B27C17D3

**Владелец:**

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ДЕТСКИЙ САД № 25 КОМПЕНСИРУЮЩЕГО ВИДА", Колпакова, Ирина Петровна, dou25@edumonch.ru, 510702072817, 5107110414, 06047299766, 1025100653929, МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ДЕТСКИЙ САД № 25 КОМПЕНСИРУЮЩЕГО ВИДА", Заведующий, г. Мончегорск, ул. Ферсмана, д.11, Мурманская область, RU

**Издатель:**

Казначейство России, Казначейство России, RU, г. Москва, Большой Златоустинский переулок, д. 6, строение 1, 1047797019830, 7710568760, 77 Москва, uc\_fk@roskazna.ru

**Срок действия:**

Действителен с: 06.09.2023 15:48:00 UTC+03  
Действителен до: 29.11.2024 15:48:00 UTC+03

**Дата и время создания ЭП:**

30.08.2024 16:42:42 UTC+03