

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города  
Нижневартовска детский сад № 62 «Журавушка»



**Проект**  
**«Модель организации наставничества в образовательном пространстве города Нижневартовска»**



**Педагог – наставник:**  
**Абилова Наталья Юрьевна,**  
воспитатель высшей  
квалификационной категории

## Оглавление

№ п/п	Содержание	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Содержание проекта	5
3	Модель организации наставничества	6
4	Результативность деятельности педагогов в рамках реализации проекта	10
5	Прогнозируемые результаты реализации проекта	11
6	Распространение опыта по шахматному образованию в условиях дошкольной образовательной организации среди педагогической общественности города Нижневартовска	11
7	Список используемой литературы	13
	Приложение	14

## Пояснительная записка

В образовательном пространстве современного российского общества происходят существенные инновационные изменения, которые обусловлены социальным заказом, ежегодным ростом востребованности государственных институтов воспитания, прежде всего дошкольных образовательных учреждений.

Их цель - повысить конкурентоспособность российского образования и социально-инновационный потенциал общества в целом. Современный ритм жизни требует от педагога непрерывного, профессионального роста, творческого отношения к работе, самоотдачи. Настоящий педагог обладает профессиональными педагогическими умениями и навыками, владеет инновационными технологиями обучения и воспитания. Важную роль играют личностные качества, отношение к жизни, коллегам, детям и людям вообще.

Дошкольное образование стала исходной, неотъемлемой и полноправной ступенью образовательной системы в целом.

**Концепцией модернизации российского образования** поставлены весьма серьезные задачи: повышение качества дошкольного образования, создание необходимых условий для развития личностного потенциала ребенка - дошкольника. Поэтому появляется острая потребность в высокопрофессиональных специалистах, способных гибко реагировать на происходящие перемены, перспективно мыслящих, готовых принять на себя ответственность за предлагаемые решения и внедряемые проекты, в специалистах, готовых осуществлять педагогическую деятельность в организации дошкольного образования.

В последнее время число молодых специалистов, приходящих в дошкольные учреждения, очень мало. Особенностью труда молодых начинающих педагогов является то, что они с первого дня работы имеют те же самые обязанности и несут ту же ответственность, что и воспитатели с многолетним стажем работы, а родители, администрация и коллеги по работе ожидают от них столь же безупречного профессионализма. Из опыта работы было отмечено, что многие молодые воспитатели переживают из-за собственной несостоятельности во взаимодействии с воспитанниками, их родителями; опасаются критики администрации и опытных коллег, постоянно волнуются, боятся что-то забыть, упустить важные моменты профессиональной деятельности.

Такой воспитатель не способен ни на творчество, ни, тем более, на инновации. Чтобы этого не произошло, молодым педагогам необходима помощь педагогов, которые имеют огромный и результативный опыт работы в детском саду, создавать организационные, научно-методические и мотивационные условия для их профессионального роста и более легкой адаптации в коллективе.

Ключевым моментом в этом вопросе становится деятельность педагогов-наставников.

**Цель наставничества** – это оказание помощи педагогам в их профессиональном становлении, ознакомление с инновационными технологиями, формирование в образовательной организации своего «Я».

Определены задачи наставничества:

- повысить интерес молодых специалистам к педагогической деятельности;
- ускорить процесс профессионального становления педагога, развить его способности самостоятельно и качественно выполнять возложенные на него обязанности по занимаемой должности;
- способствовать успешной адаптации молодых педагогов к корпоративной культуре, правилам поведения в ДОУ;
- организовать психолого-педагогическую поддержку.

Современная концепция дошкольного образования во главу ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования диктует следующие задачи развития дошкольников: развитие любознательности, формирование познавательных действий, становление сознания. Следует отметить, что достижение данных задач, возможно при вовлеченности детей в различные виды деятельности и соблюдения следующих условий: применение методов обучения, направленных на обогащения творческого воображения, мышления, памяти.

Исходя из вышеизложенного, возникла необходимость целенаправленной работы по оказанию специального управленческого содействия специалистам дошкольной образовательной организации, которую мы организуем уже на протяжении нескольких лет.

## Содержание проекта

Наставничество в муниципальном автономном дошкольном образовательном учреждении детский сад № 62 «Журавушка» направлено на разные категории педагогов, что отличает деятельность нашего детского сада в данном направлении от других образовательных организаций.

Категории педагогов, работающие с наставником следующие:

молодые специалисты, не имеющими трудового стажа (до 3-х лет) педагогической деятельности;

специалисты, назначенные на должность, по которой они не имеют опыта работы,

педагоги, которые испытывают трудности в определенных вопросах образовательной и воспитательной деятельности.

Основными принципами движения наставничества являются открытость, компетентность, соблюдение норм профессиональной этики. Шагая в ногу со временем в нашем дошкольном учреждении педагоги – наставники используют принцип работы **коуча**: *делай правильно!* Причем “правильность” зависит и от ситуации, и от окружающих факторов, и от самого педагога.

Задача коуча заключается в том, чтобы молодой педагог сам обнаружил правильное в данной ситуации действие и взял на себя обязательство его совершить.

**Коучинг** (от англ. *coaching* - тренировать) - это профессиональная помощь молодому специалисту в определении его личных целей и их достижения. Таким образом, **коуч – наставничество** это *инновационная модель организации эффективного сопровождения участников образовательных отношений*; процесс, позволяющий специалистам при использовании нужных методов и приёмов добиться самых высоких личностных и профессиональных результатов.

Процесс наставничества в нашем учреждении имеет несколько направлений.

Одно из направлений, которое эффективно включает педагога в образовательный процесс, приобщает к инновационным технологиям, позволяет использовать нестандартные формы взаимодействия с детьми и родителями является внедрение шахматного образования в профессиональную деятельность педагога.

Основанием внедрения шахматной игры в образовательный процесс является приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты – Мансийского автономного округа – Югры «О реализации шахматного образования в Ханты – Мансийском автономном округе – Югре» от 23.05.2017 №845, кроме того, разработан проект концепции развития шахматного образования в Ханты – Мансийском автономном округе – Югре с учетом создания условий непрерывного шахматного образования (от дошкольного до профессионального) и разработки лично – ориентированных разноуровневых программ по предмету «Шахматы».

**Цель:** становление профессионально - адаптированных компетенций педагогов в рамках внедрения и реализации шахматного образования.

**Задачи:**

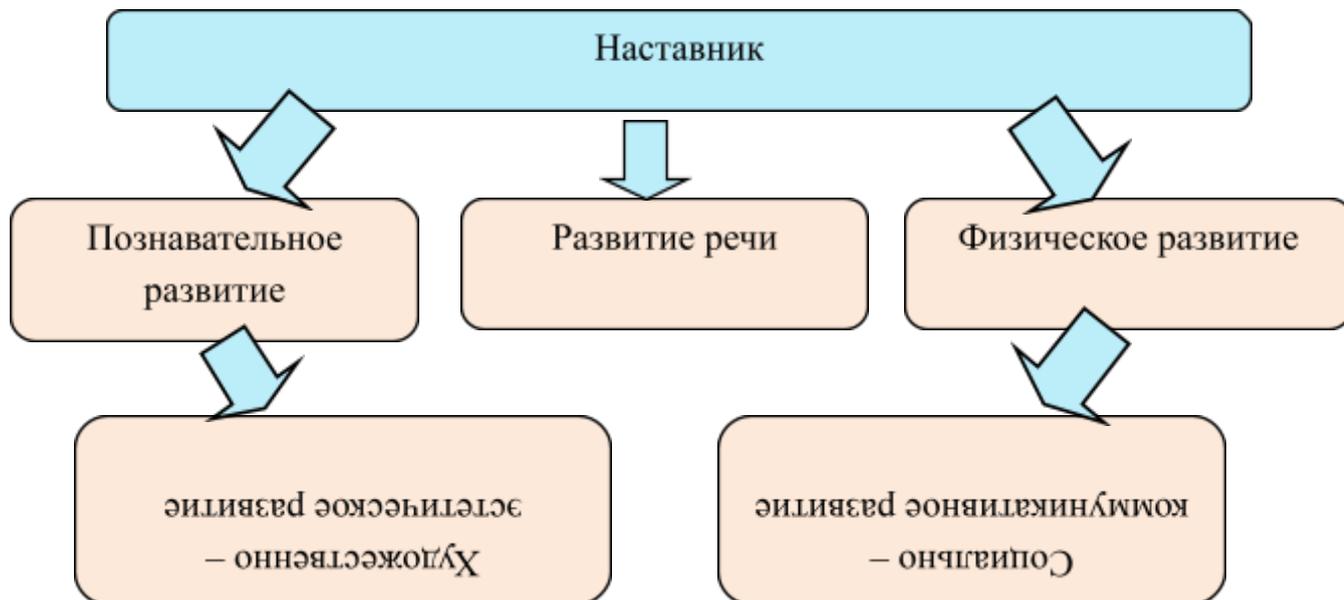
1. Создать условия для профессиональной адаптации и повышения профессиональных компетенций педагогов в рамках внедрения шахматного образования в образовательной организации;
2. Формировать умения теоретически обосновано выбирать методы и организационные формы воспитательно – образовательной работы.

**Срок** реализации проекта - 1 год

**Результат:** профессиональное становление педагогов в вопросах внедрения и реализации шахматного образования в дошкольном образовательном учреждении.

В нашем дошкольном учреждении педагоги – наставники работают по приоритетным направлениям (схема 1)

Схема 1



Являясь педагогом – наставником на протяжении шести лет и работая по приоритетному направлению интеллектуальное развитие (шахматное образование) разработала и представляю свою модель наставничества в данном направлении.

**Модель организации наставничества по приоритетному направлению интеллектуальное развитие (шахматное образование) (схема 2)**

Схема 2





"Становление"

*Гипотеза:* если обеспечить непрерывность профессионального становления у педагогов в области шахматного образования в сотрудничестве со всеми участниками образовательных отношений, то профессиональное становление педагога в условиях образовательного пространства будет успешным

Когнитивный компонент	Формы и методы (когнитивный компонент)	Операционный компонент	Формы и методы (операционный компонент)
Работа по теме самообразования участие в конкурсах Обучение на курсах повышения квалификации Работа с семьями воспитанников (содержание, формы и методы работы), нетрадиционные формы взаимодействия с родителями, участие молодого педагога в подготовке информационных материалов для родителей. Оценочно - рефлексивный	Комплексно - тематическое планирование совместной деятельности по обучению игре в шахматы со всеми участниками образовательного процесса <b>(Приложение 10)</b> Мастер класс по изготовлению и оформлению дидактических игр и пособий по обучению детей игре в шахматы <b>(Приложение 4)</b> Семейный творческий проект: «Сочиним шахматную сказку». Педагогический брифинг: «Я играю так» Шахматный «ТУ-ВИ» (турнир-викторина) для всех участников образовательных отношений <b>(Приложение 13)</b> Открытый просмотр ОД «Заколдованное королевство»	Подготовка и проведение педагогического мероприятия, Анализ деятельности Обмен опытом (демонстрация своих достижений) Выстраивание отношений с субъектами образовательного процесса	"Экспресс - курс шахматы для начинающих" <b>(Приложение 3)</b> Мастер-класс Обучающие семинары <b>(Приложение 8)</b> Формирование портфолио Тестирование, конкурсы, курсы, практикумы, лектории на родительском собрании. Разработка примерной модели мероприятий по шахматному образованию для всех участников образовательных отношений <b>(Приложение 11)</b>

"Профессиональное развитие"

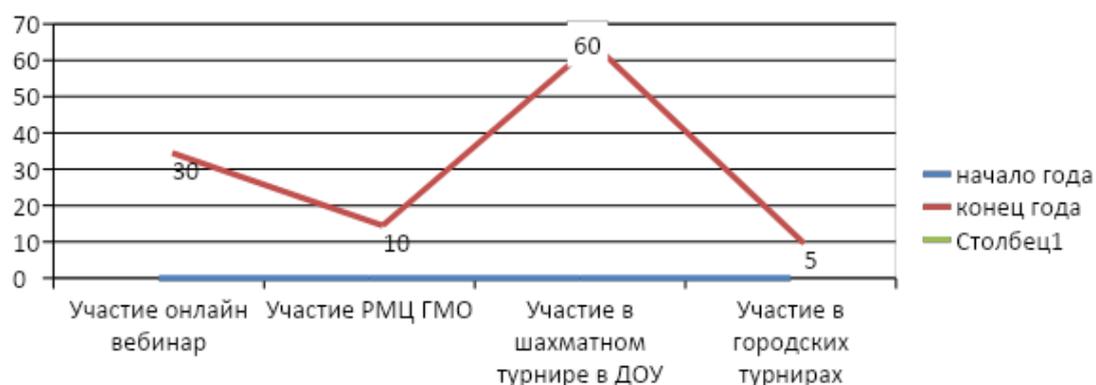
*Гипотеза:* если педагог успешен в области шахматного образования, то будет готов продолжить профессиональное развитие, поиска и внедрения инновационных технологий

Когнитивный компонент	Формы и методы (когнитивный компонент)	Операционный компонент	Формы и методы (операционный компонент)
Знает, нужный нормативно-правовой, методический и информационный материал Знает психолого-педагогические особенности детей	Сайт ДОУ, онлайн - общение с профессиональным сообществом, вебинары, дистанционные курсы	Выстраивание индивидуальной траектории развития педагогической деятельности, показ открытых мероприятий	"Школа молодого специалиста" Создание своей странички на сайте ДОУ Работа с родительской общественностью через разнообразные формы
Знает и применяет элементы современных шахматных технологий Знает критерии самооценки и самоконтроля	Разработка мини словаря для педагогов по шахматному образованию <b>(Приложение 12)</b> Проектная деятельность в ДОУ Работа с ИКТ: разработка интерактивных игр, заданий, упражнений.	Умеет вносить коррективы в свою педагогическую деятельность Развитие навыков самооценки и самоконтроля Установлены отношения сотрудничества в коллективе, с родителями Шахматный бал со всеми участниками образовательного процесса	Дессиминация опыта педдеятельности "Педагогический дебют" "Ступени роста»
Оценочно-рефлексивный	Подведение итогов работы за год, Отчёт о результатах работы по теме самообразования <b>(Приложение 9)</b>	Аттестационные испытания педагога	Демонстрация педагогических достижений - электронное портфолио Ответы на интересные вопросы. Самоанализ молодого специалиста

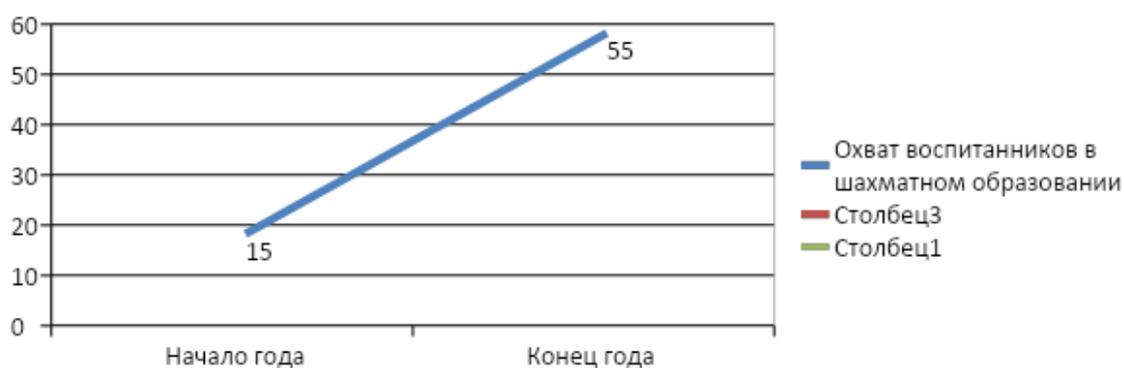
## Результативность деятельности педагогов в рамках реализации проекта

№ п/п	Параметры	Результат (количество педагогов)
1	Участие педагогов в онлайн - вебинаре	24
2	Участие педагогов в шахматном турнире на уровне ДООУ	12
3	Участие педагогов в шахматном турнире на городском уровне	1
4	Участие воспитанников в шахматном турнире внутри ДООУ	16
5	Участие воспитанников на городском открытом личном первенстве по шахматам	1
6	Реализация дополнительных образовательных программ	1
7	Участие педагогов в ГМО, РМЦ	2
8	Привлечение родительской общественности в освоении азов шахматной игры	75

### Вовлеченность педагогов в мероприятия по шахматному образованию



### Охват воспитанников в шахматном образовании



## Вовлеченность родителей в мероприятия по шахматному образованию



## Прогнозируемые результаты реализации проекта

Прогнозируемые результаты реализации проекта:

- апробация проекта в условиях образовательного пространства;
- повышение уровня методической, интеллектуальной, аналитической культуры всех участников образовательно-воспитательного процесса;
- повышение педагогической компетенции педагогов в области шахматного образования;
- достижение высокого уровня готовности педагогов к исследовательской и инновационной деятельности в рамках внедрения и реализации шахматного образования, участию в профессиональных конкурсах.

Результаты, полученные в ходе реализации данного проекта, будут являться импульсом для развития и самосовершенствования педагогов в области шахматного образования. Они могут быть успешно использованы: при аттестации специалистов, организации индивидуальной работы с педагогами.

## Распространение опыта по шахматному образованию в условиях дошкольной образовательной организации среди педагогической общественности города Нижневартовска

1. Участие в заседании ресурсного методического центра «Эффективные практики сотрудничества ДОУ и семьи, как средство повышения качества образования»;
2. Участие в заседании ресурсного методического центра «Организация шахматного клуба «Дебют» для родителей совместно с детьми»;
3. Участие в заседании ресурсного методического центра «Эффективные формы партнерского взаимодействия с родителями»;
4. Участие в заседании ресурсного методического центра «Обучение игре в шахматы как средство развития познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста»;
5. Участие в заседании городского методического объединения «Содействие детской одаренности через реализацию программы «Шахматы»»;
6. Участие в заседании городского методического объединения «Показательное выступление воспитанников МАДОУ города Нижневартовска ДС №62 «Журавушка»»;

7. Публикация материалов по шахматному образованию на сайте МАУ г. Нижневартовска ЦРО в разделе «Опыт»;
8. Печать в сборнике городской научно-практической конференции «Актуальные проблемы дошкольного и начального образования»;
9. Печать в сборнике научно – методических трудов «Модернизация образовательного процесса в современной школе»;
10. Публикации в материалах Всероссийского интернет – конкурса педагогического творчества «Обучение игре в шахматы как средство развития познавательного интереса у старших дошкольников»;
11. Участие в конкурсе открытых региональных образовательных программ на получение гранта.

### Список используемой литературы

№ п/п	Содержание
1	Быкова, Е.П., Локтева, Т.И. Шахматы для малышей [Текст] - Ростов н/Д: Феникс, 2011. – 125стр.
2	Бейлин, М., Авербах, Ю., Шахматный самоучитель [Текст] - Советская Россия, 1970. - 143 стр.
3	Гришин, В.Г. Малыши играют в шахматы [Текст] – Москва: Просвещение, 1991.-234стр.
4	Гришин, В.Г. Ильин Е. Шахматная азбука. [Текст]– Москва: Детская литература, 1980.- 234стр.
5	Костьев, А.Н. Учителю о шахматах. [Текст] Пособие для учителя – Москва: Просвещение, 1986. — 111 с.
6	Лысенко, А., Гик Е. «Оценка позиции». «Компьютерные шахматы», [Текст] - Москва: «Физкультура и спорт», 1990. - 176 стр.
7	Сухин, И. Г. Удивительные приключения в шахматной стране. [Текст] – Москва: ПОМАТУР, 2000.- 178стр.
8	Сухин, И. Г.Шахматы для самых маленьких: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей [Текст] – Москва: АСТ: Полиграфиздат, 2011.- 235стр.
9	Сухин, И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны [Текст] – Обнинск: Духовное возрождение, 2011. – 156стр.
10	Сухин, И.Г."Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет". [Текст]- Москва: Новая школа, 1994. – 89стр.
11	Шахматы для детей от 0 до 14 лет, родителей и педагогов: учиться на одни пятёрки. <a href="http://chess555.narod.ru/">http://chess555.narod.ru/</a>

## Достижения

### « Я – Педагог - наставник»





## Приложение 2

*«Шахматы – это море, из которого может напиться комар, и где может искупаться слон»*

*индийская пословица*

### ТЕСТ

#### Уважаемы педагоги!

Просим Вас принять активное участие в данном анкетировании. Оно позволит нам выявить уровень ваших знаний о шахматном образовании и правильно выстроить работу в новом учебном году.

1. Ваше Ф.И.О. \_\_\_\_\_

2. Умеете ли Вы играть в шахматы? \_\_\_\_\_

3. Необходима ли вам помощь в обучении игре в шахматы? \_\_\_\_\_

4. Согласны ли с мнением, что шахматы – это **умственная культура** человека?  
\_\_\_\_\_

5. Считаете ли вы необходимым учить детей **дошкольного возраста** игре в шахматы? \_\_\_\_\_

–

6. Согласны ли вы, что шахматы формируют такие **ценнейшие качества** у ребенка как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность \_\_\_\_\_

Добавьте \_\_\_\_\_

7. **Родина** шахматной игры \_\_\_\_\_

8. **Цель** шахматной игры \_\_\_\_\_

9. Как называется игровое шахматное поле? \_\_\_\_\_

10. Допишите название линий на шахматной доске «Вертикаль», «Горизонталь», «.....»

11. Какой шахматной фигуре можно объявить шах?  
\_\_\_\_\_

12.Какая шахматная фигура бывает белопольной и чернопольной?

\_\_\_\_\_

13. Какая фигура ходит только по диагоналям? \_\_\_\_\_

14. Какая шахматная фигура может «перепрыгивать» через другие фигуры?

\_\_\_\_\_

15. Какая фигура ходит буквой «Г»? \_\_\_\_\_

16. Сколько пешек одного цвета расположено на шахматной доске в начале партии?

\_\_\_\_\_

17. Какого цвета шахматные фигуры у игрока, начинающего партию первым?

\_\_\_\_\_

18.Из скольких клеток состоит шахматная доска? (обведите в кружок правильный ответ)

А) 32    Б) 64    В) 81    Г) 100

19. Каких клеток больше? Белых или черных? \_\_\_\_\_

20. Какой шахматной фигуры не существует? (обведите в кружок правильный ответ)

А) ферзь    Б) король    В) конь    Г) королева

21.Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию?

\_\_\_\_\_

22. Какую фигуру можно поменять в процессе игры на другую фигуры, если она дошла до последней противоположной горизонтали? \_\_\_\_\_

23. В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка? \_\_\_\_\_

24.Какая шахматная фигура самая сильная? \_\_\_\_\_

25.Какая шахматная фигура самая главная? \_\_\_\_\_

26.Какую фразу избрала своим девизом Международная шахматная федерация – **ФИДЕ**?

(обведите в кружок правильный ответ)

А) «Мы одна семья»                      Б) «Весь мир в шахматном порядке»

В) «Вся наша жизнь игра»            Г) «Сильнее, хитрее, умнее»

27. Кто был **первым** российским чемпионом мира по шахматам? (обведите в кружок правильный ответ)

А) Алёхин            Б) Карпов                      В) Крамник                      Г) Смыслов

28. Кому Бобби Фишер без боя **отдал** мировую шахматную корону? (обведите в кружок правильный ответ)

А) Б. Спасскому    Б) Т. Петросяну    В) В. Смыслову    Г) А. Карпову

29. Ф.И.О. действующего **чемпиона мира** по шахматам среди мужчин? (обведите в кружок правильный ответ)

А) Вишванатан АНАНД    Б) Магнус КАРЛСЕН    В) Владимир КРАМНИК

30. Как называется самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя \_\_\_\_\_ примерно \_\_\_\_\_ 10-12 ходов?  
(от этого во многих случаях зависит исход игры)

Спасибо за сотрудничество! Желаем Вам стать настоящими гроссмейстерами!

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

## КЛЮЧ К ТЕСТУ

6. Любознательность, инициативность, активность, уверенность в себе, отзывчивость, общительность, целеустремленность, изобретательность, волевые качества: доводить начатое дело до конца, способность управлять своим поведением.
7. Индия
8. Поставить мат сопернику
9. Шахматная доска
10. Диагональ
11. Королю
12. Слон
13. Слон
14. Конь
15. Конь
16. 8
17. Белые
18. 64
19. Поровну
20. Королева
21. Конь
22. Пешку
23. В короля
24. Ферзь
25. Король
26. А) «Мы одна семья»
27. А) Алёхин
28. Г) А. Карпову
29. Б) Магнус КАРЛСЕН
30. Дебют

## ТЕСТ «Шахматная доска»

*Вопросы из области общего представления о шахматном образовании.*

1. Когда отмечается международный день шахмат? (Подчеркните правильный ответ)

- А) 22 июня                      Б) 20 июля                      В) 10 ноября                      Г) 12 декабря



2. Какую игру называют «шахматами на льду»? \_\_\_\_\_

3. Назовите настоящую фамилию писателя Алексея Максимовича Горького? (Подчеркните правильный ответ)

- А) Конев                      Б) Слонов                      В) Пешков                      Г) Королёв



4. У какой федерации на флаге изображена шахматная фигура? \_\_\_\_\_

5. Назовите самую шахматную республику в составе России. (Подчеркните правильный ответ)

- А) Калмыкия                      Б) Татарстан                      В) Карелия                      Г) Мордовия



6. Название, какой игры в переводе с персидского языка означает «властитель умер»? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. Кто из российских поэтов жил в Шахматово? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

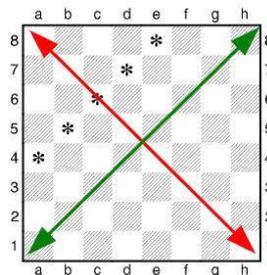
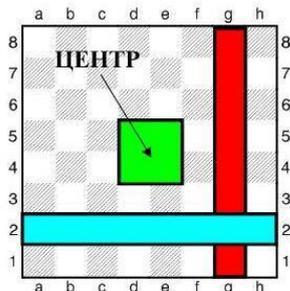


*Вопросы из области практических знаний о шахматной доске.*

8. Из каких линий состоит шахматная доска? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

9. Как называются линии, идущие слева на право, обозначаются цифрами на шахматной доске? \_\_\_\_\_
10. Как называются линии, идущие снизу вверх, обозначаются латинскими буквами? \_\_\_\_\_
11. Косые линии доски, проходящие через поля **одного цвета**? \_\_\_\_\_
12. Сколько белых полей в одной горизонтальной линии? \_\_\_\_\_
13. Сколько черных полей в одной вертикальной линии? \_\_\_\_\_
14. Сколько всего полей в одной горизонтальной линии? \_\_\_\_\_
15. Сколько полей в каждой вертикали? \_\_\_\_\_
16. В каких линиях поля чередуются? \_\_\_\_\_
17. Сколько полей в самой короткой диагонали? \_\_\_\_\_
18. Сколько полей в самой большой диагонали? \_\_\_\_\_
19. Как соединяются поля в диагоналях? \_\_\_\_\_
20. Что такое «шахматное поле»? \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
21. Из скольких полей состоит центр шахматной доски? \_\_\_\_\_
22. Сколько белых полей в центре шахматной доски? \_\_\_\_\_
23. Сколько черных полей в центр шахматной доски? \_\_\_\_\_
24. Зачем детям рассказывать о центре шахматной доски? Для чего необходимо заострить внимание детей на такую казалось бы мелочь? \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
25. Белые или черные шахматные фигуры, должны стоять в начальной позиции на 1 и 2 горизонтали? \_\_\_\_\_



## КЛЮЧ К ТЕСТУ

1. Б) 20 июля
2. Кёрлинг
3. В) Пешков
4. ФИДЕ
5. А) Калмыкия
6. Шахматы
7. А.А. Блок
8. Горизонталь, вертикаль, диагональ
9. Горизонталь
10. Вертикаль
11. Диагональ
12. 4
13. 4
14. 8
15. 8
16. Горизонталь, вертикаль
17. 2
18. 8
19. Уголками
20. Клетка на шахматной доске
21. 4
22. 2
23. 2
24. В центре у шахматной фигуры появляется больше возможностей, чем, если делать ходы дальше от центра
25. Белые

## ТЕСТ «Начальное положение», «Шахматная фигура: Ладья»

Ф.И.О. педагога \_\_\_\_\_

1. Перечислите название всех шахматных фигур \_\_\_\_\_

---

2. Найдите среди фигур «тяжелую» фигуру (подчеркните правильный ответ)

А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.

3. Найдите среди фигур «легкую» фигуру (подчеркните правильный ответ)

А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка; Г) Ладья.

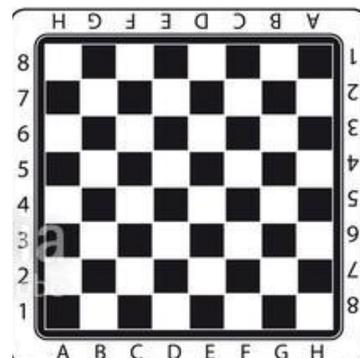
4. Сколько в начальном положении на доске **белых** пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей? \_\_\_\_\_

5. Какие фигуры стоят в углах доски? \_\_\_\_\_

6. Какие фигуры расположены между ладьями и конями?  
\_\_\_\_\_

7. Какие фигуры находятся между слонами и королями?  
\_\_\_\_\_

8. На поле, какого цвета стоит черный ферзь?  
\_\_\_\_\_



9. На всех ли горизонталях в начальной позиции стоят фигуры? \_\_\_\_\_

10. На всех ли вертикалях в начальной позиции стоят фигуры? \_\_\_\_\_

11. На всех ли диагоналях в начальной позиции стоят фигуры? \_\_\_\_\_

12. Ходит ли ладья по полям белого цвета? черного цвета? \_\_\_\_\_

13. Может ли ладья пойти с белого поля на белое? с белого на черное? с черного на белое? с черного на черное? \_\_\_\_\_

14. Может ли ладья прыгнуть через одно поле? через 2 поля? через 3? через 4? через 5? через 6? \_\_\_\_\_

15. Может ли ладья перепрыгнуть через фигуры? \_\_\_\_\_

16. Может ли белая ладья побить другую белую ладью? \_\_\_\_\_

17. На сколько сторон может пойти ладья из углового поля? \_\_\_\_\_

18. А из центрального? \_\_\_\_\_

19. Какие фигуры (на рис.1) находятся под боем **белой** ладьи? (перечислите)

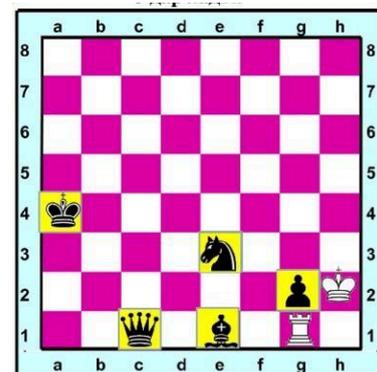
рис.1

20. Что такое шах? \_\_\_\_\_

21. Укажите **три способа защиты** от шаха

(подчеркните правильные ответы)

- А) Уничтожить фигуру, объявившую шах;
- В) Уйти от шаха, если это возможно;
- Б) Объявить перемирие;
- Г) Закрыться от шаха другой фигурой.



22. Как называется шах, от которого нет защиты (подчеркните правильный ответ)

- А) Ничья;
- В) Пат;
- Б) Рокировка;
- Г) Мат.

23. Одновременное нападение на две и более фигуры (подчеркните правильный ответ)

- А) Ложка
- В) Вилка
- Б) Крышка
- Г) Тарелка

24. Самая ценная фигура (подчеркните правильный ответ)

- А) Ферзь
- В) Слон
- Б) Ладья
- Г) Пешка

25. Ценность ферзя примерно равна (подчеркните правильный ответ)

- А) Слону и коню;
- В) Двум ладьям;
- Б) Ладье и двум пешкам;
- Г) Пяти пешкам.

26. Какая шахматная фигура равноценна слону (подчеркните правильный ответ)

- А) Пешка;
- В) Ладья;
- Б) Ферзь;
- Г) Конь.

27. Конечная цель шахматной партии (подчеркните правильный ответ)

- а) Рокировка
- б) Шах
- в) Мат
- г) Рукопожатие

28. Что означает понятие «обезьянья игра» в шахматной игре? \_\_\_\_\_

Спасибо за сотрудничество!

### КЛЮЧ К ТЕСТУ

1. Король, ферзь, слон, конь, ладья, пешка
2. В) Ладья
3. В) Слон
4. 8,2,2,2,1,1
5. Ладьи
6. Никакие
7. Ферзь
8. На черном (ферзь любит свой цвет)
9. Нет
10. Да
11. Да
12. Да
13. Да
14. Да
15. Нет
16. Нет
17. На две стороны
18. На четыре стороны
19. Пешка и слон
20. Позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой
21. А, В, Г
22. Г) Мат
23. В) Вилка
24. А) Ферзь
25. В) Двум ладьям
26. Г) Конь
27. в) Мат
28. Условное название серии ходов в шахматной партии, когда один из соперников зеркально повторяет ходы другого.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Нижневартовска  
детский сад №62 «Журавушка»



**Экспресс – курс**  
**по обучению педагогов ДОУ игре в шахматы**  
**«Шахматы для начинающих»**

Составила: Абилова Н.Ю.

(на основе программ рекомендованных  
министерством образования Р.Ф.

«Шахматы – школе», автор Сухин И.Г.,

«Шахматная азбука», автор Гришин В.Г.,  
«Шахматные лекции», автор Петросян Т.В.)

г. Нижневартовск 2017г.

*"Никто не пожалеет о времени, отданном шахматам, ибо они помогут в любой профессии..."*

*Тигран Петросян*

**Цель курса:** повышение профессиональной компетентности педагогов дошкольного образовательного учреждения в области шахматного образования.

**Задачи:**

1. Популяризация шахматной игры среди педагогов дошкольного образовательного учреждения.
2. Формирование знаний и умений педагогов играть в шахматную партию от начала до конца.
3. Подготовка педагогов к овладению методикой по обучению дошкольников игре в шахматы.
4. Расширение кругозора, активизация мыслительной деятельности, тренировка логического мышления, памяти, наблюдательность, внимание и т.п.
5. Выработка настойчивости, выдержки, спокойствия, уверенности в своих силах и стойкий характер.
6. Организация культурного досуга.

**Продолжительность курса:** 1 месяц.

Курс включает в себя: изучение теоретического и практического шахматного материала через совместную и самостоятельную работу педагогов с широким использованием дидактических заданий, упражнений, решением шахматных задач, тестов, викторин, итоговых заданий.

### Тематический план

№п/п	Тема	Задача
<b>Раздел: Ходы фигур. Правила игры</b>		
1	<b>Шахматная доска</b>	Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, понятия «горизонталь», «вертикаль», «диагональ», «центр».
2	<b>Изучение шахматной нотации</b> <i>(С дошкольниками шахматную нотацию можно не проходить)</i>	Знакомство с языком шахмат - шахматной нотацией. Научить определять «адрес» каждого поля.

3	<b>Начальное положение (позиция) шахматных фигур</b>	Познакомить с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять шахматные фигуры на доске.
4	<b>Ладья. Ходы и взятия ладьей</b>	Знакомство с фигурой - ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет.
5	<b>Слон. Ходы и взятия слоном</b>	<i>Повторить ход ладьи.</i> Знакомство с новой фигурой - слоном, объяснить, как он ходит и как бьет. Ввести такие понятия, как «белопольный слон», «чернопольный слон».
6	<b>Ферзь. Ходы и взятия ферзем</b>	<i>Повторить ходы ладьей и слоном.</i> Знакомство с новой фигурой - ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет.
7	<b>Конь. Ходы и взятия конем</b>	<i>Повторить ходы ладьей, слоном и ферзем.</i> Знакомство с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет.
8	<b>Король. Ходы и взятия королем</b>	<i>Повторить ходы ладьей, слоном, ферзем, конём.</i> Знакомство с новой фигурой - королем, объяснить, как он ходит и как бьет. Объяснить особую роль короля в шахматах.
9	<b>Пешки - душа шахматной партии</b>	<i>Повторить ходы всех изученных шахматных фигур.</i> Знакомство с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой». Объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения пешки.
10	<b>Ценность фигур. Выгодно - невыгодно</b>	<i>Повторить ходы и взятия всех фигур и пешек.</i> Повторить начальную расстановку шахматных фигур и пешек. Ввести такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка.
11	<b>Тесты и упражнения для закрепления полученных знаний на данном этапе.</b> Повторить и закрепить базовые знания, полученные при изучении первого раздела: шахматная доска, элементы шахматной доски, белые и черные фигуры, начальная позиция, ходы фигур. Повторить материал, связанный с шахматной нотацией, отработать навык нахождения «адресов» фигур на доске.	
12	<b>Шах – нападение на короля, «открытый шах», «двойной шах». Три способа защиты от шаха</b>	Ввести такое понятие, как шах. Объяснить способы защиты от шаха. Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».
13	<b>Мат как цель игры в шахматы</b>	<i>Повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха.</i> Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение».

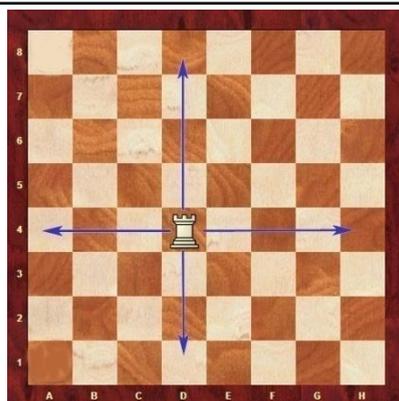
14	<b>Решение учебных задач по теме "Мат в один ход"</b>	Отработать через решение практических задач умение ставить мат в один ход
15	<b>Игра из начального положения</b>	Проверить качество усвоения шахматного материала по итогам изученных тем в процессе тренировочных партий
<b>Раздел: Сложные ходы фигур</b>		
16	<b>Особый ход – рокировка</b>	<i>Повторить, что такое шах и мат.</i> Ввести понятие об особом ходе - рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать
17	<b>Ничья. Пат. Вечный шах</b>	<i>Повторить, что такое шах и мат.</i> Ввести понятие «ничья». Объяснить, какие существуют разновидности ничьей. Объяснить механизм вечного шаха, объяснить отличие пата от мата (это очень важно!!!)
18	<b>Мат в один ход: более сложные случаи</b>	<i>Повторить, что такое рокировка.</i> Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений и задач
19	<b>Мат ферзём</b>	Объяснить метод матования ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать
20	<b>Спертый мат</b>	Ввести понятие «спертый мат». Разобрать классическую комбинацию на спертый мат
<b>Раздел: Защита и нападение на фигуры</b>		
Материал раздела дает возможность педагогу рассмотреть варианты защиты и нападения на фигуры; ввести понятия «двойной удар» и «связка»		
21	<b>Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры</b>	<i>Повторить метод матования ферзем.</i> Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры», «вилка»
22	<b>Связка</b>	<i>Повторить, что такое двойной удар и шах с выигрышем фигуры.</i> Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку».
<b>Раздел: Основные правила игры в дебюте</b>		
Материал раздела дает возможность педагогу понять суть «дебюта»		
23	<b>Детский мат и защита от него</b>	<i>Повторить тему «спертый мат»</i> Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на детский мат, изучить методы защиты от детского мата. Учить предвидеть события на доске на два и больше ходов
24	<b>Перевес в развитии</b>	Объяснить на примерах уязвимость застрявшего в центре короля. Почему он подверг себя опасности? Почему вовремя не сделали рокировку? Рассказать о методах атаки на короля.
25	<b>Тесты и упражнения для закрепления знаний</b>	Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения разделов

26	<b>Шахматная партия от начала до конца (практическая игра)</b>	Закрепить полученные знания, умения и навыки шахматного образования на практике
<b>Шахматный турнир среди педагогов ДОУ</b>		

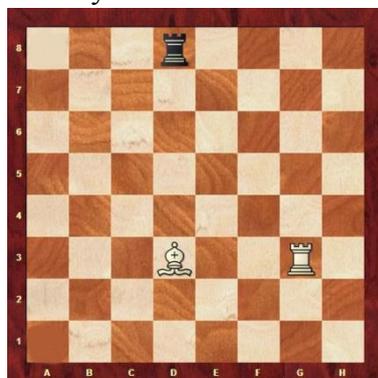
## Содержание курса

№ п/п	Тема, задачи	Содержание																																																																																	
<b>1</b>	<b>Шахматная доска</b> Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, понятия «горизонталь», «вертикаль», «диагональ», «центр».	<p>На шахматной доске всего 64 клетки: 32 белых и 32 чёрных. По шахматным правилам, клетка называется <b>полем</b>. Перед тем, как расставлять шахматные фигуры, необходимо правильно поставить шахматную доску.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Шахматная доска состоит из линий:  <b>горизонталь</b> – это линии, идущие слева на право, обозначаются цифрами на шахматной доске,  <b>вертикаль</b> – это линии, идущие снизу вверх, обозначаются латинскими буквами, <b>диагональ</b> – это косые линии доски, проходящие через поля одного цвета, <b>центр</b> – это центральные поля шахматной доски: e4, d4, e5, d5.</p>																																																																																	
<b>2</b>	<b>Изучение шахматной нотации</b> Знакомство с языком шахмат - шахматной нотацией. Научить определять «адрес» каждого поля. <b>( С дошкольниками шахматную нотацию можно не проходить )</b>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>8</td><td>a8</td><td>b8</td><td>c8</td><td>d8</td><td>e8</td><td>f8</td><td>g8</td><td>h8</td></tr> <tr><td>7</td><td>a7</td><td>b7</td><td>c7</td><td>d7</td><td>e7</td><td>f7</td><td>g7</td><td>h7</td></tr> <tr><td>6</td><td>a6</td><td>b6</td><td>c6</td><td>d6</td><td>e6</td><td>f6</td><td>g6</td><td>h6</td></tr> <tr><td>5</td><td>a5</td><td>b5</td><td>c5</td><td>d5</td><td>e5</td><td>f5</td><td>g5</td><td>h5</td></tr> <tr><td>4</td><td>a4</td><td>b4</td><td>c4</td><td>d4</td><td>e4</td><td>f4</td><td>g4</td><td>h4</td></tr> <tr><td>3</td><td>a3</td><td>b3</td><td>c3</td><td>d3</td><td>e3</td><td>f3</td><td>g3</td><td>h3</td></tr> <tr><td>2</td><td>a2</td><td>b2</td><td>c2</td><td>d2</td><td>e2</td><td>f2</td><td>g2</td><td>h2</td></tr> <tr><td>1</td><td>a1</td><td>b1</td><td>c1</td><td>d1</td><td>e1</td><td>f1</td><td>g1</td><td>h1</td></tr> <tr><td></td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td></tr> </table> <p>У каждого шахматного поля есть свой уникальный адрес. Крайне желательно, чтобы вы зрительно запомнили, где какое поле находится. В дальнейшем это пригодится при изучении записи шахматных ходов. Обратите внимание, что поля d4, e4, d5, e5 образуют так называемый центр доски. <b>Именно за центр ведется борьба в начале шахматной партии (дебюте).</b> Чтобы быстрее</p>	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1		a	b	c	d	e	f	g	h
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8																																																																											
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7																																																																											
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6																																																																											
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5																																																																											
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4																																																																											
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3																																																																											
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2																																																																											
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1																																																																											
	a	b	c	d	e	f	g	h																																																																											

		запомнить имена (адреса) шахматных полей, имеет смысл распечатать рисунок.
3	<p><b>Начальное положение (позиция) шахматных фигур</b></p> <p>Познакомить с начальной позицией, научить быстро и без ошибок расставлять шахматные фигуры на доске.</p>	<p>В шахматной партии принимает участие 6 видов фигур. Это: Король, Ферзь, Ладья, Слон, Конь, Пешка. Некоторые считают, что пешка это не фигура, а шахматная единица.</p> <p>В каждой армии соответственно по одному королю и ферзю, по две ладьи, два слона, два коня и по восемь пешек.</p> <p>Получается у каждой стороны по 16 фигур в начале игры. Всего на доске, соответственно 32 фигуры, то есть в начале партии занято ровно 50% всей доски.</p> <p>Начальная позиция выглядит так:</p>  <p>Запомнить расположение фигур в начальной позиции достаточно просто – фигуры стоят симметрично. Путаница обычно происходит только в расположении короля и ферзя (их часто путают местами). Здесь важно запомнить только <b>1 правило: «Ферзь любит свой цвет»</b></p> <p>То есть белый ферзь в начальной позиции стоит на белом поле, а черный ферзь соответственно на черном.</p> <p><b>Запомните!</b> Белые фигуры стоят в начальной позиции на 1 и 2 горизонтали, а черные на 7 и 8.</p> <p>Потренируйтесь пару раз ставить на доске начальную позицию, научитесь различать фигуры по названию. Организуйте соревнование: Кто быстрее?</p>
4	<p><b>Ладья. Ходы и взятия ладьей</b></p> <p>Знакомство с фигурой - ладьей, объяснить, как она ходит и как бьет.</p>	<p>Ладья считается «тяжелой» и сильной фигурой, но при этом прямолинейной и не очень маневренной.</p> <p>«Эту фигуру в войне можно сравнить с пушкой. Стреляет сильно и далеко. Ввиду её высокой номинальной стоимости лучше её беречь и держать немного оттянуто, не пуская в гущу событий», такое лирическое отступление о ладье приводит один из итальянских шахматных преподавателей.</p> <p>Итак, ладья ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны (вперед, назад, вправо и влево). <b>Не</b> может перепрыгивать через другие фигуры.</p>



Таким образом, для того чтобы ладья приносила максимальную пользу её желательно ставить на открытые вертикали.  
 Ниже указана легкая задача для того, чтобы запомнить, как ходит ладья:  
 Ладья может ударить белого слона. Выгоден ли такой удар черным?  
 Обоснуйте свой ответ



Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности" (**Приложение**)

**5** **Слон. Ходы и взятия слоном**  
 Знакомство с новой фигурой - слоном, объяснить, как он ходит и как бьет. Ввести такие понятия, как «белопольный слон», «чернопольный слон».

*Повторить ход ладьи.*  
 Слон – это сильная, дальнебойная фигура. Слон считается в шахматах «легкой фигурой». Звучит, конечно, странно, в игре их легкими никак не назовешь: но, как называли, так называли. Слон ходит и наносит удары только **по диагонали во все стороны и на любое расстояние** как показано на рисунке.



Слон **не** может перепрыгивать через фигуры. Таким образом, если на пути слона стоят другие фигуры, его действие ограничено. На

диаграмме ниже наглядно видно, как свои же фигуры с трех сторон ограничили слона. С четвертой стороны на пути слона стоит черный конь. Перепрыгивать через него также нельзя, но его можно хотя бы ударить.



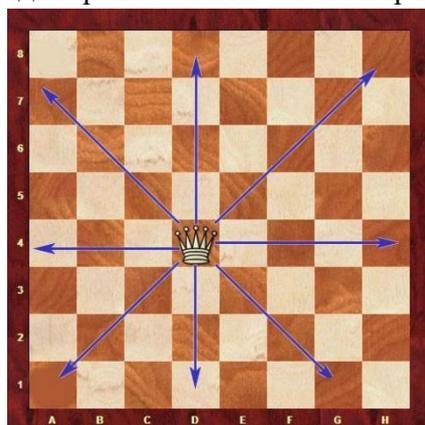
Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру" (**Приложение**)

**6 Ферзь. Ходы и взятия ферзем**  
Знакомство с новой фигурой - ферзем, объяснить, как он ходит и как бьет.

*Повторить ходы ладьей и слоном.*

Ферзь – самая сильная шахматная фигура. Как сказал кардинал Ришелье, играя в шахматы с Д'Артаньяном: «Это королева, она ходит как угодно...». Кардинал сказал по существу верно, за исключением того, что «королева» - **не самое правильное название**. Эта фигура называется «Ферзь». Но того требовал ход сюжета...

Ферзь ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния. То есть, он обладает возможностями ладьи и слона одновременно. **НЕ** может перепрыгивать через фигуры.



Важность ферзя сложно переоценить. Он очень эффективен и в защите, и в нападении, очень мобильный и сильный. Единственный минус, который связан с ферзем, это то, что **его надо оберегать от нападений**. Например, в позиции на следующей диаграмме ферзь белых может ударить одну из нескольких фигур черных: коня, слона и пешку. Однако все эти фигуры находятся под защитой черного ферзя. Если белый ферзь решит ударить кого-либо из них, следующим своим ходом черный ферзь ударит белого. И любой такой размен белым будет невыгоден, ведь они лишатся своей самой сильной фигуры, а заберут за неё фигуру меньшего достоинства.



Поменять ферзя, скажем на коня или слона практически всегда не выгодно. Равноценно ферзя можно поменять лишь на ферзя соперника, либо сразу на несколько фигур. Хотя бывают случаи, когда шахматисты специально отдают ферзя для достижения какой-либо задачи. Но об этом позже. Пока вам необходимо осознать, что ферзя стоит беречь и использовать рационально как самое сильное ваше оружие.

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности", Третий шаг в мир шахмат".

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру» (Приложение)

7

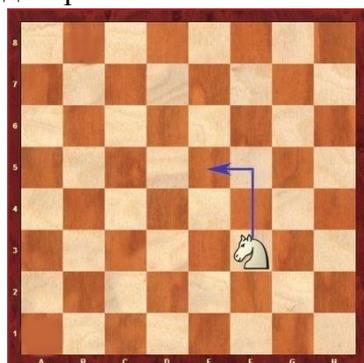
**Конь. Ходы и взятия конем**

Знакомство с новой фигурой - конём, объяснить, как он ходит и как бьет.

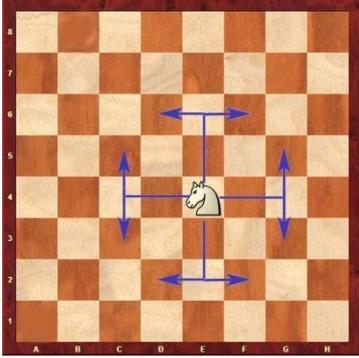
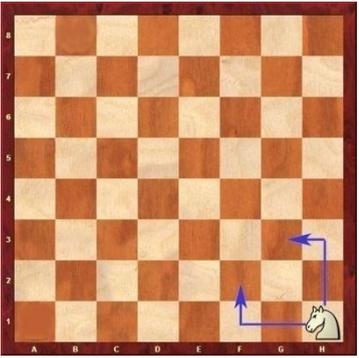
*Повторить ходы ладьёй, слоном и ферзём.*

Конь – самая «вертлявая» фигура на шахматной доске. Он ходит по необычной траектории по сравнению с другими и является единственной фигурой, которая может перепрыгивать через другие фигуры. «Сделать ход конем» - в реальной жизни, как известно, так называют какой-то необычный или особо хитрый шаг.

Конь ходит буквой «Г». Траектория его хода указана ниже на диаграмме



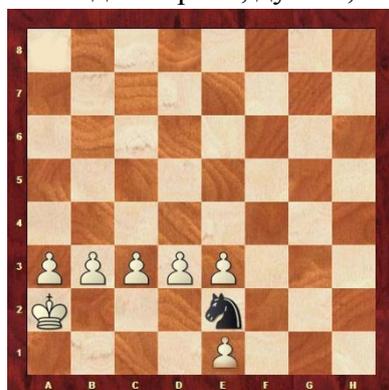
То есть конь своим ходом передвигается на 2 клетки вперед и одну клетку в сторону, образуя букву «Г». Таким вот образом конь может передвигаться и наносить удары в любую сторону. Находясь в центре доски, он имеет восемь возможных ходов, а в самом углу только два.

		<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Вот почему необходимо в дебюте занять центр</b>          Дидактические задания: сколько ходов необходимо белому коню, чтобы сбить черную пешку?</p>  <p>Дидактические задания и упражнения на закрепление пройденного материала: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру" (<b>Приложение</b>)</p>
<p><b>8</b></p>	<p><b>Король. Ходы и взятия королем</b>          Знакомство с новой фигурой - королем, объяснить, как он ходит и как бьет. Объяснить особую роль короля в шахматах.</p>	<p><i>Повторить ходы ладьёй, слоном, ферзём, конём.</i>          Король – самая главная фигура. Он не имеет номинальной стоимости. Его нельзя разменивать, держать под боем фигур соперника. Он требует постоянной защиты. Но это не потому, что король слишком уж слабый как фигура, а потому, что если он погибает, то партия для играющего проиграна.          С другой стороны, король также может передвигаться и бить фигуры соперника. В конце игры, когда фигур на доске на порядок меньше, и прямых угроз королю не так много, его сила оценивается примерно как сила легкой фигуры (коня или слона).          Король, как и ферзь, ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только <b>на одно поле</b></p>

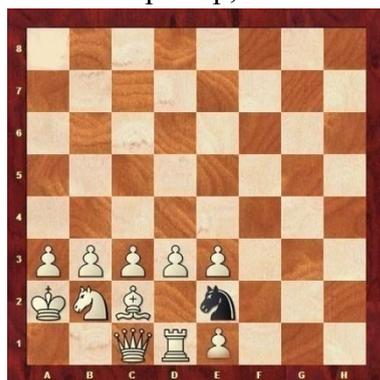


То есть, находясь в середине доски, король пробивает 8 полей. А сейчас предлагаю поиграть в так называемый "Шахматный лабиринт":

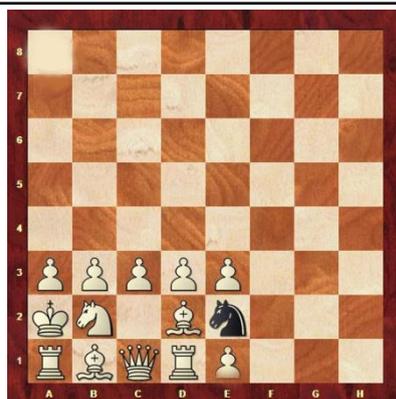
Сценарий следующий: белый король, это вы. Пешки, это стены вашего дома. Их двигать нельзя. Чёрный конь это гость, которого нужно встретить. Другими словами, надо королем дойти до коня. Как ходит король, думаю, вы помните.



В сущности все просто, король по одной клетке доходит до коня, но не совсем... У вас дома куча мебели, которая мешает добраться до гостя. Например, вот так:



Мебель необходимо отодвигать, чтобы расчистить себе дорогу. Благодаря этой игре, вы сможете быстро запомнить, как передвигается каждая единица этой «мебели»: усложняйте себе задачу до тех пор, пока в вашем доме останется очень мало пространства. Например, вот так:



Если вы будете практиковаться хотя бы 30 минут в день, уверена, после этого как ходят фигуры, вы не забудете.

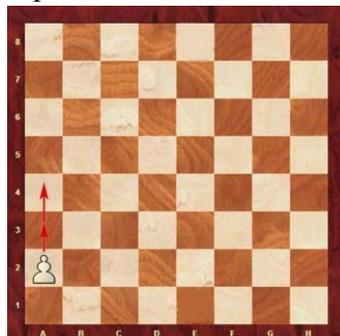
9

### Пешки - душа шахматной партии

Знакомство с пешкой, объяснить такие понятия, как «ход пешкой», «взятие пешкой». Объяснить особые ходы пешкой - правило взятия на проходе и правило превращения пешки.

*Повторить ходы всех изученных шахматных фигур.*

Ходят пешки только вперед. Это единственная фигура, которая **НЕ может ходить и наносить удар назад или по горизонтали**. Когда пешка находится в **начальной позиции** (2-я горизонталь для белых, 7-я для черных) своим первым ходом она может по желанию играющего пойти на одно или на два поля вперед.



После своего первого хода пешка передвигается только на одно поле вперед за один ход.

Бить фигуры соперника пешка может на одно поле вперед по диагонали вправо и влево



Таким образом, пешка ходит вперед, а бьет по диагонали на одно поле. Это единственная фигура в шахматах, которая ходит по одному правилу, а наносит удар по другому. У остальных фигур траектория хода и удара совпадает. Ниже приведены две позиции. В позиции «А» белая пешка имеет целых четыре варианта хода: может пойти на одно или на два поля вперед, а также может ударить одну из черных фигур. В позиции «В» пешка не имеет ни одного возможного хода – впереди стоит пешка соперника, и нет фигур, которые можно ударить



А



В

С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – **правило превращения**. Заключается оно в следующем. Если пешка доходит до последней горизонтали (8-я для белых пешек и 1-я для черных), она превращается в любую другую фигуру (**кроме короля**). Наглядно это видно в позициях ниже.



Перед ходом



после хода

### Взятие на проходе

Взятие на проходе – это ход, при котором пешка может ударить **пешку** соперника, если та перепрыгнула через **битое поле**. Как вы помните, своим **первым** ходом пешка может пойти на два поля вперед, то есть одно поле перепрыгнуть. Если это поле, пробивается пешкой соперника, то она может совершить взятие. Наглядно это выглядит так:

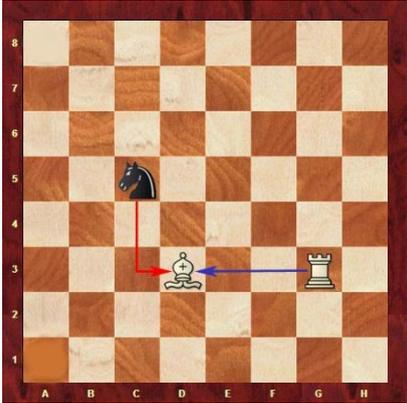


1



2

1 - Белая пешка только что пошла на два хода вперед. Поле, которое она перепрыгнула, пробивает черная пешка.  
 2- Черная пешка сбивает белую. При этом становится на битое поле. Таким образом, черная пешка ударила белую и при этом встала на битое поле, а не на поле где стояла белая пешка, как это бывает при

		<p>обычных ударах. При этом совершить взятие на проходе можно только на следующий ход, иначе потом это право утрачивается. <b>Это правило не всегда воспринимается легко с первого раза. Посмотрите видео урок, потренируйтесь, а как я объясняю это тяжелое правило детям, расскажу позже.</b></p>
<p><b>10</b></p>	<p><b>Ценность фигур. Выгодно - невыгодно</b>  Вести такие понятия, как «ценность шахматных фигур», «выгодный и невыгодный размен». Объяснить, сколько «весит» (сколько «стоит») каждая фигура и пешка.</p>	<p><i>Повторить ходы и взятия всех фигур и пешек.</i>  <i>Повторить начальную расстановку шахматных фигур и пешек.</i>  Итак, мы с вами научились ходить и бить всеми шахматными фигурами.</p> <p>Теперь встают другие вопросы, какова их стоимость, их ценность? Есть примерная, стоимость фигур, от которой можно отталкиваться:  Пешка – 1 очко  Конь и слон – 3 очка  Ладья – 5 очков  Ферзь – 10 очков  Король – бесценен</p> <p>Некоторые теории стоимости шахматных фигур утверждают, что слон чуть сильнее коня, а две ладьи чуть сильнее ферзя. Но на самом деле очень многое зависит от конкретной позиции. Бывает, что и конь сильнее ферзя, правда редко.</p> <p>Для чего нам нужно знать сравнительную силу фигур? Во-первых, она определяет общую полезность фигуры. То есть ладья, обычно приносит больше пользы на доске, чем скажем слон. Во-вторых, ценность фигуры нужно осознавать при разменах.</p> <p>Например, если конь соперника нападает на вашего слона. А ваша ладья слона защищает, то, в общем, бояться нечего – если конь следующим ходом ударит слона, то ваша ладья ударит коня. Получится размен три на три.</p>  <p>А вот если за место слона будет стоять ваш ферзь, то стоит немедленно позаботиться о его спасении – увести на безопасную позицию, иначе черные ударят ферзя, вы следующим ходом ударите коня черных. Получится крайне невыгодный для белых размен – отдали 10 взяли 3.</p>

		 <p>Но повторю ещё раз, многое зависит от конкретной позиции. Бывает, что более сильная фигура отдается за более слабую (или вообще бесплатно) специально, для достижения более высокой цели. Это называется "жертва".</p>
11	Тесты и упражнения для закрепления полученных знаний на данном этапе	
12	<p><b>Шах – нападение на короля, «открытый шах», «двойной шах».</b>  <b>Три способа защиты от шаха</b>  Ввести такое понятие, как шах.  Объяснить способы защиты от шаха.  Ввести понятия «вскрытый (открытый) шах», «двойной шах».</p>	<p><b>Шах – это нападение на короля соперника.</b>  От шаха есть три варианта защиты:  Уйти королем.  Прикрыть короля какой-либо фигурой.  Ударить фигуру противника, которая объявляет шах.</p>  <p>В позиции на диаграмме черная ладья объявила шах белому королю. Белые могут защититься тремя вариантами:  Король может уйти от этого шаха  Слон может прикрыть короля от нападения  Ферзь может ударить черную ладью и снять нападение с короля.</p>
13	<p><b>Мат как цель игры в шахматы</b>  Ввести понятие «мат» как шах, от которого нет защиты. Ввести понятия «победа и поражение».</p>	<p><i>Повторить, что такое шах, какие существуют три метода защиты от шаха.</i> Теперь давайте, определим четкую конечную цель шахматной партии. Цель – победа. Чтобы её достичь, необходимо поставить королю соперника мат. <b>Мат</b> в шахматах – это нападение на короля, от которого нет защиты.  Ниже указаны для примера две позиции, где черному и белому королю объявлен мат. Соответственно в первой позиции победили белые, во второй – чёрные</p>



В первой позиции белая ладья напала на черного короля. При этом королю мешают собственные пешки убежать на 7-й ряд. Во второй позиции черная ладья напала на белого короля. При этом вторая ладья не позволяет королю пойти на 2-ю горизонталь. Такой мат принято называть "линейным".

Таким образом, фигуры являются инструментом достижения конечной цели. Чем больше и сильнее фигуры у вас и чем меньше и слабее фигуры у соперника, тем проще будет поставить мат королю соперника.

Но съесть больше фигур соперника не является первостепенной задачей. Даже если фигур у вас мало, но вы поставили королю соперника мат – вы победили.

Ниже даны две задачи. В обоих ход белых и надо поставить мат за 1 ход черному королю.

Если вы четко помните, как ходят шахматные фигуры и знаете, что такое мат, проблем быть не должно.



Всего в шахматной партии могут быть три вида результата:

Выигрыш белых

Выигрыш черных

Ничья

По традиционной системе подсчета за победу дается 1 очко. За ничью 0,5 очка. За поражение 0.

По статистике белые побеждают чаще, чем черные, так как они делают первый ход. Победа той или иной стороне присуждается в случае, если поставлен мат сопернику или если одна из сторон сдастся в виду неминуемого поражения. В профессиональных соревнованиях шахматы играют на время, то есть каждому игроку





современных профессиональных шахматах очень мало. Сильные шахматисты обычно предвидят такую перспективу заранее.



## 2. Троекратное повторение позиции.

Если одна и та же позиция повторяется на доске три раза, то любая сторона может требовать ничью. Обычно такая ситуация возникает, когда шахматисты умышленно повторяют позицию друг за другом, в случае, если ничейный результат их устраивает. Некоторые шахматисты предлагают ничью именно таким «немым» образом, если, так сказать, «голосовое» предложение ничьи запрещено регламентом турнира.

## 3. Согласие на ничью ввиду предложения одной из сторон.

На доске примерное равновесие, соперник не слабее вас, ничья вас устраивает. В этом случае оптимально будет предложить сопернику ничью.

Один из учеников как-то спросил меня: «А как это сделать?». Отвечаю со всей ответственностью: Посмотреть на соперника и сказать ему: «Предлагаю ничью!» Как уже было описано выше, такое предложение иногда бывает запрещено. Но это касается только самого высокого уровня. В целом, это самый часто встречающийся вариант ничьи в современных шахматах. Имейте в виду, что предлагать ничью нужно только когда очередь хода за вашим соперником. Если сейчас Ваш ход, и вы предлагаете ничью, соперник может попросить сначала сделать ход, а только потом обдумать ваше предложение. Сущность от этого практически не меняется, но психологически это не всегда приятно. В плане психологии, кстати, предложении ничьи это очень сильное оружие. Например, если вы чувствуете, что соперник раздумывает над каким-то рискованным продолжением, сомневается и не совсем уверен в успехе, предложение ничьи может ещё больше сбить его мысли. Но это уже тема совсем другого урока.

## 4. Вечный шах.

В мире нет ничего вечного, а вот в шахматах есть вечный шах! Шах, как мы знаем, это нападение какой-либо фигуры на короля соперника. Вечный же шах, это ситуация, когда шах ставится королю каждым следующим ходом.

При этом король, скрываясь от нападения, никак не может предотвратить дальнейшее нападение на себя. Учитывая, что ходы в

шахматах делаются по очереди, такие шахи будут бесконечными. Но победить никому не удастся, так как мата на доске не возникает. Король всегда может убежать от нападения, но следующим ходом на него снова нападают. Такую игру можно продолжать до бесконечности. Шахматисты, предвидя эту перспективу, соглашаются на ничью.

Вариантов вечного шаха очень много. Чаще всего он применяется, для спасения от поражения.

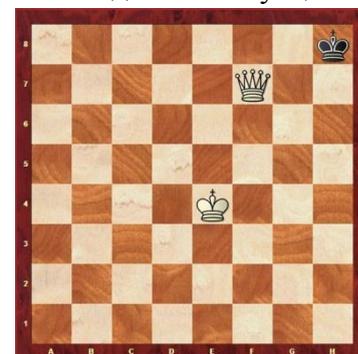


На диаграмме выше белые прижали черного короля и следующим ходом готовы объявить мат. Защиты от этой угрозы у черных нет, но очередь хода за ними и их ферзь может объявить шах белому королю. Как мы знаем, когда объявлен шах нужно думать только о том, как защитить короля. Собственные угрозы отходят на второй план.

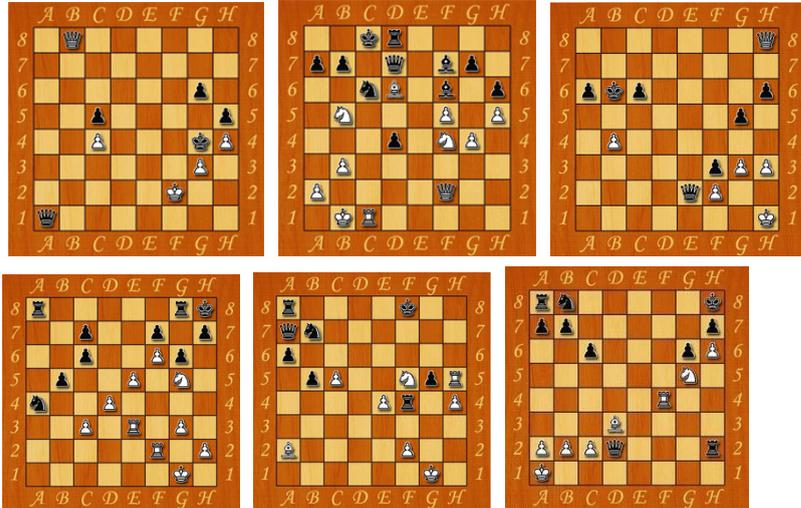
Король белых отходит от нападения, но ферзь черных снова объявляет шах, как указано на следующей диаграмме. Таким образом, вечный шах спасает черных от неминуемого проигрыша.

### 5. Пат.

Пат – это ситуация в шахматах, когда сторона обладающая правом хода не имеет возможности совершить данный ход. При этом шаха на доске нет. Пат часто используется как средство спасения для стороны, которая проигрывает. Пример пата указан на позициях ниже. Очередь хода за черными, но ни одного возможного хода нет. Это и называется пат – ничья. В шашках подобная ситуация



считается выигрышем, а не ничьей.

		 <p style="text-align: right;"><b>6. Пятьдесят</b></p> <p><b>ходов без взятия и без движения пешек.</b></p> <p>Если в течение 50 ходов ни одна сторона не совершила взятие фигур соперника, и не было ни одного хода пешками, любой из участников партии может фиксировать ничью.</p> <p>Вот, в сущности все, что можно сказать про ничью в шахматах.</p>
<p><b>18</b></p>	<p><b>Мат в один ход: более сложные случаи.</b></p> <p>Закрепить знания о мате с помощью дидактических упражнений.</p>	<p><i>Повторить, что такое рокировка.</i></p> 
<p><b>19</b></p>	<p><b>Мат ферзём</b></p> <p>Объяснить метод матования ферзем, изучить патовые ловушки и научиться их избегать.</p>	<p>Представьте ситуацию, вы выиграли у соперника ферзя, настал конец партии, а соперник все не сдается, что очень часто бывает у начинающих шахматистов. Как загнать короля соперника в угол и поставить мат?</p>  <p>Вариантов много. Но если вы делаете только первые шаги в шахматах лучше воспользоваться наиболее простым способом. Суть этого способа заключается в том, чтобы постоянно ставить своего ферзя на ход коня от короля соперника. В нашей позиции вот так: 1.Фd4! (надеюсь, вы помните шахматную нотацию)</p>



Очередь хода за черными, и они должны отходить королем (пропускать ведь ход они не могут). 1...Kpg5 Белый ферзь же вновь становится на ход коня от короля соперника 2.Фе4



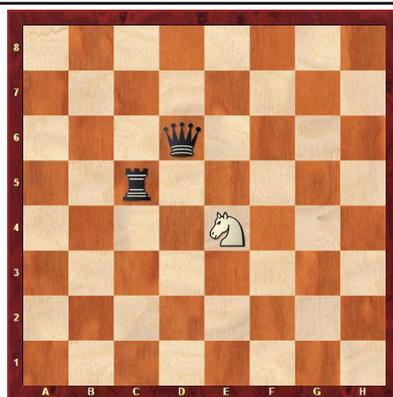
Таким простым методом за несколько ходов черный король прижимается к краю доски 2...Kpf6 3.Фd5 Kpg6 4.Фе5 Kph6 5.Фf5 Kpg7 6.Фе6 Kpf8 7.Фd7 Kpg8 8.Фе7 Kph8 при этом можно убедиться, что вариантов противостоять этому оттеснению у черных нет.



Последний важный момент! Черный король забился в самый угол, и если ферзь продолжит зажимать короля – 9.Фf7, то ходов у черных не останется и на доске пат, а это, как помните ничья.

**Нам же нужно выиграть.** Поэтому оставляем черному королю два поля для ходов, и начинаем подводить своего короля – 9.Kpg2 Kph8 10.Kpg3 Kpg8 11.Kpg4 Kph8 Как видите, у черных имеются только два возможных хода 12.Kpg5 Kpg8 13.Kpg6

		 <p>Все, белый король подошел к месту боевых действий, после чего черные сразу получают мат - 13...Kph8 14.Фg7x и белые выиграли. Данный метод не всегда бывает оптимальным, иногда даже слишком громоздким, но применяя, его вы в любом случае добьетесь победы в такой позиции. При этом не важно, шахматист какого уровня будет играть против вас. Обязательно попрактикуйтесь несколько раз ставить мат одиночному королю. Расставляйте три участвующие фигуры в различных вариантах на доске, чтобы набить руку.</p>
<p><b>20</b></p>	<p><b>Спёртый мат</b> Ввести понятие «спёртый мат». Разобрать классическую комбинацию на спёртый мат.</p>	<p>Спёртый мат интересен тем, что он ставится всего лишь одной фигурой — <b>конём</b>. Это мат конём, когда свои фигуры и пешки мешают королю уйти от угроз противника. Данный мат бывает сложно увидеть, потому что многие игроки не ожидают, что конь может стать матующей фигурой.</p> 
<p><b>21</b></p>	<p><b>Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры</b> Объяснить, что такое двойной удар, разобрать, как наносят двойной удар различные фигуры и пешки. Ввести понятие «шах с выигрышем фигуры».</p>	<p><b>Вилка</b> – это двойной удар, который наносят такие фигуры, как конь или пешка. То есть одновременное нападение на две и более фигуры соперника. Другие фигуры, кроме коня и пешки, также обладают способностью наносить двойные удары. Однако термин вилка в шахматах традиционно применяют к коню и пешке. Выглядит вилка следующим образом: Вилка конем</p>

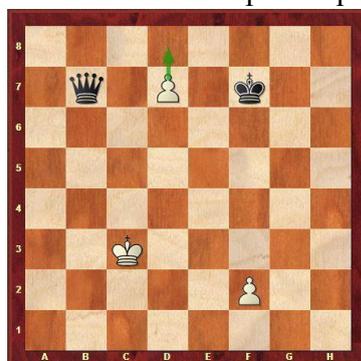


Конь нападает одновременно на ферзя и ладью черных. Слово нанизывает на вилку.

Давайте разберем примеры, как можно делать вилку:

Чуть выше мы с вами уже видели, как выглядит вилка конем

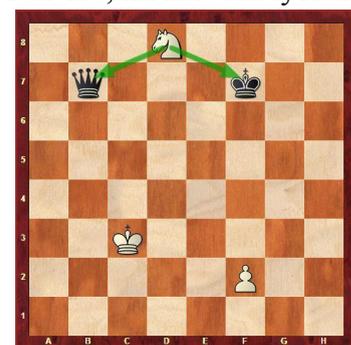
Иногда эту способность коня можно эффектно и с выгодой использовать во время превращения пешки.



Превращение пешки в ферзя недостаточно для победы.

Черные отвечают: 1... Фb7-f3+. Затем они просто забирают пешку, расположенную на поле f2. После чего на доске полное равенство.

Так что, ничья? Ничуть не бывало:



Белые вовремя вспоминают про коня! 1. d8K!!

На доске вилка: под боем король и ферзь черных. Белые дали шах и бьют ферзя на следующем ходу. Остаются с конем и пешкой, легко выигрывая партию.

Более частые варианты вилок конем встречаются в середине игры.

Типичный вариант вилки - вилка с шахом.



Черные соблазнились взятие пешки e4 и не заметили вилку конем на поле c7. Белые дают шах, одновременно атакая на ладью. Король черных должен уйти из под шаха, а белые забирают ладью.

#### Пешечная вилка

Вилка пешкой почти всегда выгодный прием, просто потому, что ценность пешки относительно других фигур невелика. Плюс пешечная вилка часто выглядит весьма эффектно:



На пешечную вилку нанизаны сразу две ладьи.

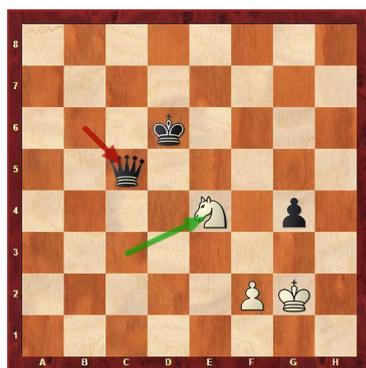
В заключение пример, когда белые делают последовательно вилку пешкой и конем.



Казалось бы, дела белых плохи. У черных более чем солидный материальный перевес. Однако следует 1.c4-c5+!!



Теперь проигрывает как 1...Ф:c5 из-за 2.Ke4+, так и Кр:c5 из-за 2.Ка4+



В обоих случаях белые делают вторую вилку – конем. Забирают ферзя за коня и переходят в выигрышное пешечное окончание.

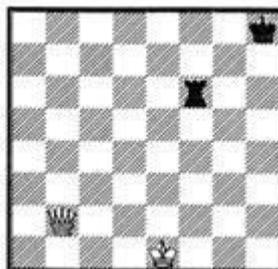
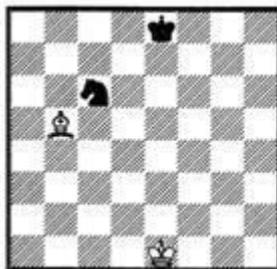
22

**Связка.**

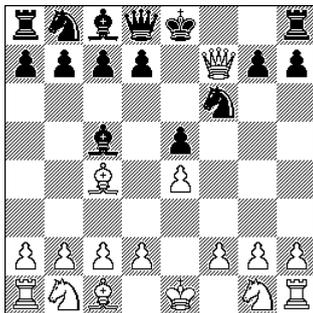
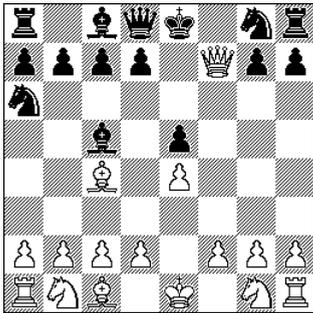
Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку».

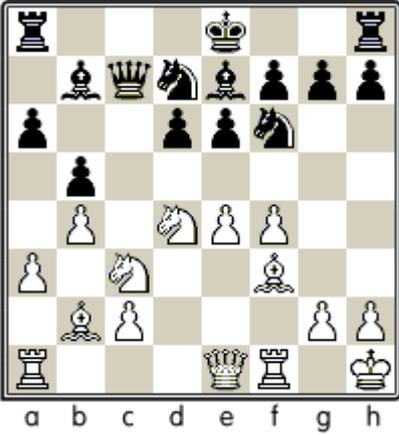
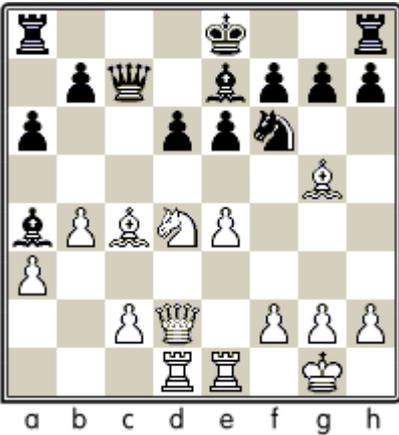
*Повторить, что такое двойной удар.*

**Связка в шахматах** — нападение линейной фигуры (ферзя, ладьи, слона) на фигуру (или пешку) неприятеля, за которой на линии нападения (линии связки) расположена другая неприятельская фигура (равнозначная либо более ценная) или какой-либо важный пункт. Таким образом, в связке участвуют, как правило, три фигуры:



**Полная** — связка, в которой король является прикрываемой фигурой. Различают два вида полной связки: абсолютная — связка, в которой связанная фигура полностью теряет способность двигаться. относительная — связка, в которой заслоняющая фигура имеет возможность двигаться по линии связки. **Неполная** — связка, в которой связанная фигура может двигаться куда-либо. Фигура может дать шах или мат, даже будучи связанной. Кроме того, связанная фигура может, в свою очередь, связывать фигуру противника (взаимная связка). Если на линии связки расположенные три и более неприятельские фигуры, связка называется сложной. Действие, приводящее к образованию связки, называется связыванием.

<p><b>23</b></p>	<p><b>Детский мат и защита от него</b>  Ввести понятие «детский мат». Разобрать комбинацию на детский мат, изучить методы защиты от детского мата. Учить предвидеть события на доске на два и больше ходов.</p>	<p><i>Повторить тему «спертый мат».</i></p> <p>Детский мат в шахматах поставить очень легко. Это реально сделать буквально в три хода. Данный прием шахматисты часто используют в игре с неопытными соперниками-новичками. Однако делать это стоит осторожно: если соперник в курсе маневра, он легко сможет вас обставить.</p> <p>На следующей диаграмме показан <b>детский мат</b>. Этот мат ставится, когда слон и ферзь атакуют слабую пешку на f7. Эта пешка слабая, потому что в начальном положении ее защищает только король.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. e4 e5</li> <li>2. Сс4 Сс5</li> <li>3. Фh5 Kf6</li> <li>4. Фxf7x</li> </ol>  <p>Следующая игра состоялась между Михаилом Талем, когда ему было 9 лет, и его братом (в Риге в 1945 году), и из нее видно, что даже потенциальные гроссмейстеры могут попасться на эту ловушку.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. e4 e5</li> <li>2. Сс4 Сс5</li> <li>3. Фh5 Ka6</li> <li>4. Ф:f7x</li> </ol> 
<p><b>24</b></p>	<p><b>Перевес в развитии</b>  Объяснить на примерах уязвимость</p>	<p>Король, где бы он ни находился, всегда главный объект внимания. А когда он оставлен в центре, то, естественно, служит сильной приманкой для фигур соперника. Обычно это фигуры белых, и намного реже фигуры черных по той простой причине, что белые, в</p>

<p>застрявшего в центре короля, рассказать о методах атаки на короля.</p>	<p>отличие от черных, всегда могут рокировать и увести своего короля из опасной зоны.</p> <p>Первая цель атакующего - подорвать оборону соперника в центре. Отсюда необходимость вскрытия линий d, e и f. Шахматист, ведущий прямую атаку в центре, должен быть готов, как к рукопашной схватке, так и к любым жертвам, иногда даже рискованным, которые нельзя просчитать до конца. Главное в таких случаях - форсировать прорыв в уязвимом месте и прочно удерживать инициативу, не позволяя сопернику прийти в чувство и принять контрмеры.</p> <p>Почему же все-таки иногда король застревает в центре? Можно отметить следующие основные причины: 1) пренебрежение рокировкой из-за увлечения другими ходами, например, в погоне за материальными приобретениями; 2) дебютные ошибки, делающие рокировку невозможной.</p> <p>Объяснение диаграммы: Черные довольно плохо разыграли дебют, уповая на мощное прикрытие вокруг их короля, оставшегося в центре. Однако время, потраченное на диверсии на ферзевом фланге, позволило белым полностью мобилизовать все силы для атаки.</p>  <p>Слона отвлекли от защиты пункта еб, белые наносят тематический удар, разрушая пешечное прикрытие вокруг черного короля.</p> 
<p>25</p>	<p align="center"><b>Тесты и упражнения для закрепления знаний</b> Закрепить знания, умения и навыки, полученные в ходе изучения разделов.</p>
<p>26</p>	<p><b>Шахматная партия от начала до</b> Практическая игра в шахматы от начала до конца Закрепить полученные знания, умения и навыки шахматного образования.</p>



#### Приложение 4

### Помощь педагогам во внедрении и организации дидактических игр, заданий и упражнений на шахматном материале.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**«Двойной удар».** Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

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



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

**«Выиграй фигуру».**Белые должны сделать такой ход, чтобы черные при любом своем ответе проиграли одну из фигур.

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

#### Дидактические

#### упражнения:

- из кубиков двух цветов выложить фрагмент шахматной доски;
- раскрасить часть листа в клетку так, как раскрашена шахматная доска;
- найти клетки, расположенные в шахматном порядке, на рисунке. (Такси, одежда, стена дома, чемодан, газета, кепка, часть тротуара и т.д.)
- возьми простой карандаш и правильно, но по-разному, раскрась две горизонтали;
- возьми простой карандаш и правильно, но по-разному, раскрась две вертикали;
- найди на рисунке горизонталь? вертикаль?

**«Чудесный мешочек».** В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, и дети на ощупь пытаются определить, какая из фигур спрятана. В другом варианте игры в мешочке находятся все фигуры сразу, а дети на ощупь ищут определенную фигуру.

**«Запретная фигура».** Все фигуры выстроены на столе учителя в один ряд, дети стоят рядом и по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».



**«Что общего?»**Педагог берет две фигуры и спрашивает детей, чем эти фигуры похожи? чем отличаются? (Цветом, формой.)

**«Да и нет».**Педагог поднимает над головой две шахматные фигуры и спрашивает у группы, стоят ли эти фигуры рядом в начальной позиции.

**«Мяч».**Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит на угловом поле» и бросает одному из учеников мяч. Если утверждение, верно, то мяч следует ловить.

**«Кубик»**,возьмите один из старых кубиков, нарисуйте на бумаге каждую из шести фигур и приклейте рисунки к граням кубика. Бросайте его по очереди. Бросивший должен назвать фигуру, которая выпадет на верхней грани кубика.

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



**«Шахматный колобок».**Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» – король, «баба» – ферзь, «заяц» – пешка, «лиса» – конь, «волк» – слон, «медведь» – ладья, а колобок –

шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки “лиса” колобка не съест – колобок от неё убежит.

**“Шахматная репка”.**Посадим “репку” – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” – это король, “бабка” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – конь, “кошка” – ладья, “мышка” – пешка.

**“Большая и маленькая”.**Поставим перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросим выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.

**“По росту”.**Попросим ребёнка по росту расставить шесть разных шахматных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

**“Догонялки”.**Выберем одну из белых фигур, например, пешку, имитируем её бег по столу. После этого предложим ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за нашей фигурой. Пусть наша шахматная фигура “бежит” не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяемся ролями.

**“Прятки”.**Спрячем в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае мы рискуем остаться с неполным комплектом шахматных фигур.

**“Над головой”.**Назовем какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.





**Консультация для педагогов «Шахматы как средство развития познавательного интереса у старших дошкольников»**

**Цель: повышение профессиональной компетенции у педагогов в области шахматного образования.**

Шахматы в дошкольном детстве положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и способствуют развитию таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Примерно к 5-7 годам ребенок овладевает знаковой системой родного языка и начинает осваивать следующий чрезвычайно важный процесс *умственных действий*, результат которых проявляется сразу в мыслях, вне движения или слова. На роль шахмат не только в развитии, но и в воспитании человека в России обращали внимание ещё в начале прошлого века. Так, И.Я Гердт писал о шахматах следующее: *“Теперь перейдем к таким играм, где все зависит от умения и внимательности к положению не только своих фигур, но и фигур противника. Все эти игры, в особенности сложнейшая из них – шахматы, имеют громадное, воспитательное значение...Шахматы научат детей строго обдумывать каждый ход, научат анализировать своё положение, научат соображать»*. Можно считать, что для российской действительности ситуация мало изменилась и сейчас, спустя почти век. Шахматы – достаточно простая игра с четко определенными правилами, в том числе и правилами корректного поведения во время игры. Нарушать их нельзя, поскольку любое подобное нарушение (в отличие, например, от игровых видов спорта) приводит к немедленному прекращению игры. Таким образом, у детей с самого раннего возраста формируется уважительное отношение к правилам, нормам поведения, а ведь в основе морали, нравственности как раз и лежит осознанное добровольное соблюдение общепризнанных норм поведения. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Благодаря шахматам у детей резко расширяется круг общения, появляется много новых возможностей для полноценного самовыражения, самореализации, и это позволяет детям преодолеть замкнутость, неуверенность в себе. Компьютерный век стремительно меняет образ жизни людей, идет переоценка ценностей. Эта древняя игра оказалась сродни новой ментальности, и первыми это почувствовали дети. Во многих странах шахматы вводят сейчас в школьную программу в качестве основного или дополнительного предмета. Огромное значение при изучении шахмат имеет специально организованная игровая деятельность использование развивающих заданий, упражнений, создания игровых ситуаций. Итак, с чего начать? *Первый этап* - изучение элементарного шахматного материала (беседа, объяснение, чтение и

рассказывание сказок, рассказов, рассматривание иллюстраций, картинок с использованием мультимедийного оборудования, рассматривание шахматных фигур изготовленных из разного материала, разной величины, просмотр фильмов). *Второй этап* - обучение игре в шахматы для развития познавательного интерес (широкое использование игр и упражнений; широкое использование игр на фрагментах шахматной доски; применение нестандартных дидактических заданий и игр; инсценировка сказок; детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры; рисование шахматных фигур, раскрашивание, лепка любимой фигуры, конструирование из бумаги (оригами) шахматной доски и фигур, решение кроссвордов, лабиринтов). *Заключительный этап* – участие детей в шахматных турнирах, проведение конкурсов, викторин, развлечений. Таким образом, подобный подход способствует снижению нагрузки, т.к. устраняется усредненный подход ко всем детям, а также самое главное – повышается интерес ребенка во время познавательной деятельности.

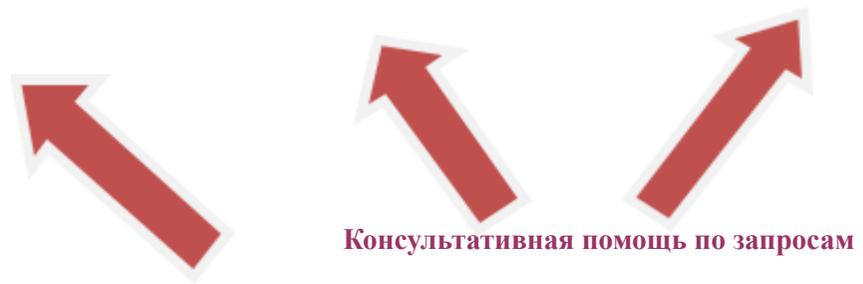


**Формы работы наставника с педагогами по шахматному образованию**

**Участие в развлечениях, викторинах, турнирах**

**Размещение на сайте ДОУ информации о шахматном образовании со всеми участниками образовательных отношений**

**Анкетирование, тестирование**



*Педагог – наставник*

Педагогические брифинги, семинары, мастер - класс



местное изготовление декораций, атрибутов

Онлайн – общение, обучение, семинары

**Открытые педагогические мероприятия**

**Конкурсы профессионального мастерства**







**Мастер-класс для педагогов  
«Учимся играть в шахматы – игровые ситуации для  
дошкольников»**

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

**Задачи:**

1. Познакомить участников мастер-класса с игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.
2. Формировать умение играть в шахматы.

Добрый день, уважаемые коллеги! Сегодня я хочу познакомить вас с игровыми ситуациями, которые помогут открыть ребенку увлекательный мир шахмат.

Шахматы – великолепная игра с древнейшей историей, сегодня это популярный вид спорта, которым увлекаются миллионы людей во всех уголках планеты, наряду с этим это прекрасный тренажер для мозга, значительно увеличивающий его интеллектуальные способности.

Шахматы – это одна из удивительных загадок человечества. До сих пор не утихают споры, где была изобретена игра. Часть ученых придерживаются китайской теории происхождения, другие утверждают, что шахматы появились в Индии, а третьи настаивают на том, что родоначальницей шахмат была Персия. Название игры произошло от персидских слов «шах мат», что означает - король мертв.

В шахматы играли известные политики, философы и ученые, ими увлекались писатели, художники и музыканты.

Шахматы долгое время являлись составной частью нашей культуры и спорта. Более семидесяти лет русские шахматисты никому не отдавали мировую корону. Ни в одном виде спорта у наших спортсменов нет таких достижений.

Неоспорима польза игры в шахматы для детей, начиная увлекаться этой игрой в раннем возрасте, ребенок получает мощный толчок развития, как в интеллектуальном, так и в личностном плане.

Помимо того, что у ребенка активно развивается мышление, вырастает способность концентрироваться и улучшается память, у него формируются такие важные черты характера как эмоциональная устойчивость, твердая воля, решимость и стремление к победе. При этом поражения, которые постигают игрока, учат его стойко и достойно переживать проигрыш, относиться к себе самокритично и анализировать собственные поступки, извлекая нужный и ценный опыт.

**Актуальность проблемы** обучения детей дошкольного возраста обусловлена поиском эффективных методов интеллектуального развития. Идея использования игры в шахматы в формировании развития интеллекта у детей научно и практически давно апробирована и реализуется во многих странах мира.

Раннее обучение детей дошкольного возраста в игре шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, помогает расширить

круг общения детей, к тому же дает возможность современному ребенку научиться выбирать главное из потока информации, которая будет его окружать.

Я люблю шахматы - эту древнюю интеллектуальную игру. Свой интерес к этой игре я смогла передать родителям и детям. На протяжении трех лет в нашем ДООУ я веду кружок по шахматам. Дети с удовольствием знакомятся с правилами шахматной игры, играют в шахматы.

Весь процесс обучения шахматам строится на увлекательных дидактических играх, заданиях, упражнениях, разнообразных игровых методов и приемов. Только таким образом ребенок осваивает материал, не теряет к нему живого интереса.

**Процесс обучения проходит в несколько этапов:**

1. Знакомство с шахматной доской. Цель не только облегчить детям познание азов шахматной игры, но и помочь им овладеть пространственным ориентированием на плоскости, познакомиться с такими понятиями как: горизонталь, вертикаль, диагональ, видеть всю доску, а также отдельное поле.
2. Знакомство с фигурами. Для этого использовала стихи, игры, сказки. Например – сказка о героической пешечке, пробившейся сквозь все преграды к заветному полю превращения ферзя. Можно поиграть в «ладью», рассказать о ней сказку, показать на шахматной доске ее домик, нарядить ее, начать за ней охотиться. Для закрепления знаний о фигурах и пешках я использую разнообразные игры с шахматным содержанием, такие как «Чудесный мешочек», «Кто быстрее расставит фигуры», «Что общего и чем отличаются», «Лови – не лови», «Сделай так».
3. Решение шахматных задач и этюдов. На этом этапе дети учатся решать различные задачи и этюды, знакомятся с дебютом и волшебным миром комбинаций.
4. Игра в шахматы. Это практическая часть обучения, в ней подключаются сеансы одновременной игры и увлекательные турниры. Дети познают дух соперничества и соревнования. Ведь если ты любишь шахматы, не страшен проигрыш, страшно не понять эту волшебную и загадочную игру.

А теперь уважаемые участники, я предлагаю Вам отправиться в сказочное королевство шахматных чудес! Чтобы наше путешествие было удачным нам нужен путеводитель. А путеводителем для нас станет шахматная доска.

#### **1. «Шахматная доска»**

Посмотрите внимательно на нее и скажите, из чего состоит шахматная доска. На шахматной доске чередуются поля черного и белого цвета. Кроме полей на доске мы видим проспекты и улицы. Это линии: горизонтали, вертикали и диагонали. Горизонтали проходят слева-направо, вертикали сверху-вниз, а диагонали наискосок. А сейчас уважаемые путешественники, возьмите фишки и выложите на своей доске линии, какие вы запомнили. *(Участники выполняют задание)*

Пока наши путешественники заняты, я хочу познакомить вас с шахматной легендой. Согласно индийской легенде, шахматы были изобретены человеком по имени Сиса, воспитателем принца. Сиса создал игру, чтобы объяснить своему ученику, что король ничего не стоит без поддержки своих подданных. В награду за изобретение Сиса попросил зернышко пшеницы за первое поле шахматной доски, два зернышка за второе, четыре за третье и так далее, удваивая число зерен с каждым последующем полем. Это казалось скромной просьбой, но выяснилось, что общее число зерен превышало весь мировой запас зерна!

Задание выполнено, а сейчас назовите линии, которые вы выложили. Правильно, молодцы, все справились.

## 2. «Фигуры и пешки»

Шахматное королевство населяют фигуры и пешки, у каждой фигуры свой характер, способ передвижения по шахматной доске. Фигуры и пешки – белые и черные. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: белые и черные. Итак, начнем знакомство. Прошу любить и жаловать – пешка. Найдите пешку и поставьте ее на доску. Пешка может за один ход продвинуться на одно поле прямо вперед, а при первом ходе на два поля. Пешка «бьет» чужую фигуру вперед по диагонали. Добравшись до противоположного края доски пешку можно обменять на любую пленную фигуру, даже – ферзя. Любая пешечка может превратиться в ферзя. Переходим к фигурам. Ладья, поставьте ее на доску. Ладья может за ход продвинуться на любое количество полей вперед или назад, влево или вправо. Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали. Существуют белопольные и чернопольные слоны, которые передвигаются только по белым или только по черным полям. Конь продвигается буквой «Г» на два поля вперед или назад, затем на одно поле влево или вправо. Чтобы легче было запомнить ход коня про него говорят: «Прыг, скок – и в бок!» Он может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры и пешки. Позвольте представить – советник короля – ферзь. Ферзь – самая сильная фигура шахматного войска. Передвигается на любое количество полей в любом направлении. И, наконец, король – самая главная фигура в королевстве. Передвигается в любом направлении на одно поле. Когда игрок лишается своего короля, то он считается проигравшим. Молодцы! Вы были очень внимательны! Сложите фигуры в коробочку.

## 3. «Шахматный театр»

В королевстве каждая фигура талантлива и артистична, поэтому часто устраиваются шахматные спектакли. Уважаемые путешественники, приглашаю Вас на театрализованное представление – «Шахматная репка». Наша шахматная сказка начинается. Возьмите каждый фишку – это и будет репка. Итак, посадил король репку. Выросла репка большая-пребольшая. Пошел король репку тянуть, тянет-потянет, не может вытянуть. Позвал король ферзя, стали они вдвоем репку тянуть, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвал ферзь ладью, стали они втроем репку тянуть, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвала ладья слона, стали они вчетвером репку тянуть, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвал слон коня, стали они впятером репку тянуть, тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвал конь пешку, стали они вшестером репку тянуть, тянут-потянут, вытянули репку. Молодцы, замечательная сказка у нас получилась.

## 4. Игра «Чудесный мешочек»

Жители шахматного королевства очень любят различные игры. Самая любимая игра у них «прятки». Я предлагаю нашим путешественникам поиграть с ними. Найдите фигуру в мешочке на ощупь и угадайте кто это.

## 5. Физминутка

Все подданные королевства следят за своим здоровьем, занимаются физкультурой. Давайте вместе с ними сделаем шахматную зарядку. Возьмите понравившуюся вам фигуру в правую руку. Ноги вместе, руки опустили, подняли руки вверх переложили фигуру в левую руку, опустили, Зрза. Ноги поставили на ширине плеч, руки опустили, наклонились вперед, вытянули руки, переложили фигуру в левую руку, выпрямились, 3

раза. Пяточки вместе, носки врозь, руки опущены, присесть, руки назад, переложить фигуру в левую руку за спиной, выпрямиться, 3 раза. Молодцы, размялись, займите свои места.

#### **6. Игра «Кто быстрее соберет фигуры для сражения»**

Но больше всего на свете шахматные фигуры любят проводить сражения. Перед сражением войска выстраиваются в строгом порядке. Сейчас наши путешественники быстро выстроят свои войска на доске вместе со мной. Итак, запоминайте, расположение фигур на доске. В первом ряду в углах доски должны стоять ладьи, за ними кони, слоны, в середине король и ферзь. Ферзь стоит всегда на поле своего цвета. Во втором ряду выстраиваем пешки. А сейчас уберите войска в коробочку и по моему сигналу сами расставьте их кто быстрее. Молодцы, очень хорошо справились с заданием.



#### **8. Сама игра.**

Шахматные войска готовы. Пора приступить к сражению. Вы уже узнали и поняли, как передвигаются фигуры и пешки. И сейчас я предлагаю вам попробовать свои силы, сыграть самую простую партию в шахматы. Как начинающие игроки мы с вами сыграем только пешками. Вам нужно довести одну из своих пешек до противоположного края доски, до поля превращения и превратить ее в ферзя.

Игра закончилась. Вы молодцы, очень славно потрудились и поиграли. Я хочу поблагодарить участников мастер-класса и вручить вам золотые медали.

В шахматах выигрывает каждый. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно.



## Приложение 8

### Обучающий семинар для педагогов

«Содействие детской одаренности через обучение детей игре в шахматы»

## Педагогическая целесообразность опыта

**Цель:** Развитие познавательного интереса, активности, любознательности у старших дошкольников через организацию занятий по обучению детей игре в шахматы.

### Задачи:

- ❖ Содействовать участию способных и одаренных детей в конкурсах, фестивалях, соревнованиях, направленных на выявление юных дарований и расширение возможностей для их самореализации и совершенствования способностей.
- ❖ Обучение основным приемам игры в шахматы.
- ❖ Формирование у старших дошкольников познавательной активности и способности к решению поисковых нестандартных задач.
- ❖ Развитие универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно – логического мышления, памяти, внимания, умения производить логические операции)
- ❖ Вызвать устойчивый интерес к шахматной игре.

## Образовательные форматы

### Формы обучения (форматы):

- Тематические занятия,
- Компьютерные игры и упражнения,
- Игры и упражнения с элементами ТРИЗ – технологии,
- Развлечение, праздники,
- Продуктивная деятельность: рисование, лепка,
- Инженерно – строительная деятельность (конструирование),
- Практическое выполнение заданий в рабочих тетрадях, раскрасках,
- Организация экскурсий, мини-музеев по шахматному образованию.

### Формы представления результатов:

- Интернет ресурс МАДОУ ДС № 62;
- Участие детей в познавательных и исследовательских конкурсах различного уровня,
- Распространение информации в средствах массовой информации,
- Презентация с использованием мультимедийного оборудования,
- Презентация методического банка проекта,
- Печать методических материалов и разработка обучающих дисков для родителей,
- Проведение шахматных и шашечных турниров, викторин.



## 1 Блок. Работа с детьми Первый этап

- Чтение дидактических сказок.
- Театрализованная деятельность.
- Дидактические игры, задания, упражнения.
- Просмотр мультфильмов, видеофильмов.
- Обучающие компьютерные игры.



## Второй этап

- *Дидактические игры, задания, упражнения.*
- *Шахматные занятия с использованием ИКТ.*
- *Выполнение заданий в рабочих тетрадях.*
- *Решение лабиринтов, кроссвордов.*
- *Практическая игра*



## Третий этап

### *1 полугодие:*

- *Дидактические игры, задания, упражнения.*
- *Рисование шахматных фигур.*
- *Открытые занятия.*
- *Решение лабиринтов, кроссвордов.*
- *Практическая игра.*

### *2 полугодие:*

- *Самостоятельная работа детей с использованием компьютерных игр*



## Четвертый этап

- *Открытые занятия, развлечения, турниры*
- *Практическая игра*
- *Итоговое мероприятие: шахматный бал.*



## 2 блок «Работа с родителями».

1. Презентации, родительские собрания с использованием ИКТ.
2. Совместная работа родителей с детьми по придумыванию историй, стихов, сказок.
3. Открытые занятия, мастер-классы по шахматному образованию.
4. Домашние задания на закрепление пройденного материала.
5. Совместное изготовление декораций, праздничных атрибутов.
6. Участие в развлечениях, турнирах
7. Проектная деятельность.
8. Размещение на сайте ДОУ информации о кружковой работе по шахматам.
9. Анкетирование.



## Распространение педагогического опыта



### Приложение 9

#### Оценка педагогической деятельности молодого специалиста педагогом - наставником

№№	Показатели	Владеют в достаточной степени	Скорее владеют	Затрудняются ответить	Не владеют
<b>1 Устойчивое осознанное, активное отношение молодого специалиста к профессиональной роли педагога</b>					
1	Положительное отношение к профессии				

2	Стремление к общению с детьми и осознанность выбора форм работы с ними.				
3	Анализ и самоанализ результатов деятельности				
<b>2. Уровень владения педагогическим и методическим мастерством</b>					
1	Умение излагать материал ясно, доступно, соблюдая последовательность				
2	Умение выделять основные единицы или блоки знаний				
3	Владение навыками организации детей для самостоятельного осмысления материала				
4	Владение различными методами и технологиями обучения				
5	Умение выстраивать систему занятий и подачу материала, использование проблемных и творческих ситуаций				
6	Видение структуры образовательного пространства ДОУ				
7	Творческая организация работы. Проектная, исследовательская работа детей в совместной и самостоятельной деятельности				
8	Владение навыками индивидуальной работы с детьми как в процессе образовательной, так и в процессе совместной деятельности.				
9	Владение проектировочными и конструктивными умениями				
<b>3. Степень согласованности компонентов профессиональной адаптации в процессе подготовки молодого специалиста</b>					
1	Уровень решения профессиональных задач				
2	Умение корректировать и прогнозировать результаты педагогической деятельности				
3	Адекватность самооценки готовности к работе в ДОУ				

*Приложение 10*

**Комплексно - тематическое планирование совместной деятельности по обучению  
игре в шахматы со всеми участниками образовательного процесса**

<b>№ п/п</b>	<b>Работа с детьми</b>	<b>Взаимодействие с педагогами</b>	<b>Взаимосвязь с семьями воспитанников</b>
<b>Мероприятия</b>			
<b>Сентябрь</b>			

1	Общие понятия о шахматах. Познакомить детей с историей возникновения шахмат. Пробудить интерес к шахматной игре.	Оформление в группах центра «Шахматы»	Анкетирование на тему: «Мой ребенок и шахматы» (Получение и анализ информации об отношении родителей к шахматному образованию в семье)
2	Шахматная доска (три занятия) Познакомить детей с шахматной доской. Развивать интерес к занятиям шахматами. Понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ.		Ток – Шоу: «Педагогика с вариациями»  (Знакомство родителей с целями и задачами по шахматному образованию детей)
<b>Октябрь</b>			
3	Шахматные фигуры. Знакомство с фигурами. Название каждой фигуры. Компьютерная игра: Динозавры учат шахматам.		Рекомендации на тему: «Компьютерные игры в помощь» (Распространение среди родителей знаний о шахматных компьютерных играх)
4	Начальное положение. Учить детей хорошо ориентироваться на шахматной доске, используя игры: «Разложи на доске», «Составь доску», «Шахматное лото», «Пройди и назови поле». Развивать внимание, память	Мастер-класс по обучению игре в шахматы детей дошкольного возраста «Учимся играть в шахматы – игровые ситуации для дошкольников»	Оформление в приемной стенда «Шахматное образование» (Обогащения знаний родителей по шахматному образованию детей)
5	Ладья. Познакомить детей с ладьей. Ход ладьи. Расположение на шахматной доске.		Разработка проекта положения шахматного клуба для родителей и детей
6	Слон. Познакомить детей со слоном. Закрепить место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Игра на уничтожение. Слон против слона. Два слона против двух. Развивать способность самостоятельно принимать решения. Закрепить с детьми понятия: чернополюсные и белопольные слоны.	Семинар – практикум: «Игры и упражнения на шахматном материале для детей среднего дошкольного возраста»	Организация шахматного клуба для родителей совместно с детьми.

<b>Ноябрь</b>			
7	Ладья против слона. Практические задания и упражнения. Компьютерная игра: Динозавры учат шахматам.	Пропедевтической курс для педагогов, работающих с детьми младшего и среднего дошкольного возраста: игр (инсценировок), чтение художественной литературы	Семейный творческий конкурс: «А я делаю так!» изготовление шахматных фигур из нетрадиционного материала
8	Ферзь. Познакомить детей с могучей фигурой – ферзем, как он передвигается, в чем заключается его сила, где он располагается до начала игры. Практически закрепить передвижение ферзя по полю. Воспитывать сосредоточенность, выдержку.	Индивидуальная работа с педагогами по темам запроса.	Активные занятия с родителями и детьми
<b>Декабрь</b>			
9	Ферзь против ладьи и слона. Практические задания и упражнения. Выполнение заданий на фрагментах шахматной доски. Компьютерная игра: Динозавры учат шахматам.	Практикум – семинар: ТРИЗ упражнения на шахматном материале.	Проектная деятельность (сочинение сказок, стихов, историй о шахматах) Развитие творческого взаимодействия родителей и детей.
10	Конь. Познакомить с самой ловкой и единственной фигурой, которая может перепрыгивать через другие фигуры – конем. Место коня в начальном положении. Развивать внимание, мелкую моторику руки	Пополнение развивающей предметно – пространственной среды дидактическим материалом по шахматному образованию старших дошкольников	
11	Конь против ферзя, ладьи, слона. Практические задания и упражнения. Выполнение заданий на фрагментах шахматной доски. Компьютерная игра: Динозавры учат шахматам.		Привлечение родителей к совместному участию в работе по шахматному образованию через активные формы взаимодействия. Установление партнерских

			отношений с семьями воспитанников.
<b>Январь</b>			
12	Пешка. Познакомить детей с пешкой. Объяснить, что белые пешки располагаются на 2-ой горизонтали, а черные – на 7-ой. Прививать интерес к шахматам. Игра «Кто в домике живет». Объяснить, как ходит пешка. Рассказать о превращении пешки в любую фигуру кроме короля.	Мастер – класс по изготовлению шахмат из нетрадиционного материала: «Вы все это можете изготовить своими руками»	
13	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Тесты и упражнения для закрепления и обобщения знаний по шахматному образованию детей.		Консультация «Содействие детской одаренности через реализацию программы «Малыши играют в шахматы»
14	Король. Король самая главная фигура на шахматной доске, но не самая сильная. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).	Шахматный турнир среди педагогов ДОУ	
<b>Февраль</b>			
15	Король против других фигур Практические задания и упражнения. Выполнение заданий на фрагментах шахматной доски. Компьютерная игра: Динозавры учат шахматам. Дидактические задания и упражнения. «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие».	Семинар – практикум «Развитие познавательной активности у старших дошкольников через обучение игре в шахматы»	Фотоконкурс на тему: «Как я играю дома в шахматы»  Развитие творческого взаимодействия родителей и детей.

16	Шах. Нападение на короля – шах. Три способа защиты от шаха. 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». Компьютерная игра: «Динозавры учат шахматам». Выполнение заданий в рабочей тетради.	Индивидуальная работа с педагогами по темам запроса.	
17	Мат. Мат как цель игры в шахматы. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Простейшие схемы достижения матовых ситуаций. Мат одиноко  му королю. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерная игра: «Динозавры учат шахматам».	Индивидуальная работа с педагогами по темам запроса.	Опрос родительской общественности на тему: Как изменился мой ребенок, познав азы шахматной игры?
<b>Март</b>			
18	Ничья, пат. Показать простейшие случаи мата в два хода, учить детей предвидеть события на доске на два хода вперед. Ничья. Пат. Вечный шах. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Защита и нападение на фигуры ввести понятия «двойной удар» и «связка». Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры. Дидактическое задание «Пат или не пат». Компьютерная игра: «Динозавры учат шахматам».	Организация развлечения среди групп старшего дошкольного возраста «Путешествие по Шахматному Королевству»	День открытых дверей (Демонстрация воспитательно-образовательной работы педагога с детьми по шахматному образованию)
19	Рокировка. Сложные ходы фигур. Особый ход – рокировка.		

	Повторить, что такое шах и мат. Ввести понятие об особом ходе - рокировке. Объяснить, когда можно и когда нельзя рокировать. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Компьютерная игра: «Динозавры учат шахматам».		
<b>Апрель</b>			
20	Шахматная партия. Связка. Ввести понятия «связка», «полная и неполная связка», «давление на связку». Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Детский мат и защита от него. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Основные правила игры в дебюте. Игра всеми фигурами из начального положения. О диагоналях, по которым атакуется король. Повторить тему «детский мат». Ввести понятие «опасная диагональ», разобрать самую короткую партию, завершившуюся матом (в два хода). Продолжать учить детей предвидеть события на доске на два и больше ходов. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерная игра: «Динозавры учат шахматам».	Рекомендации для педагогов Технология «Лэпбук» как эффективное средство закрепление пройденного материала	Шахматный турнир Развитие эмоционально-насыщенного взаимодействия родителей, детей и работников ДОУ.
<b>Май</b>			
25	Повторение программного материала. Компьютерная игра: «Динозавры учат шахматам». Дидактические игры и упражнения. Выполнение заданий в рабочей тетради.	Содействие в организации Фееричного шахматного бала	Фееричный шахматный бал с вручением значков шахматиста Развитие эмоционально-насыщенного взаимодействия родителей, детей, работников ДОУ.

26	Повторение программного материала. Повторить сложные темы: рокировка, взятие на проходе, «полная и неполная связка», «давление на связку», дебют, «опасная диагональ».		
27	Итоговые тесты и упражнения на обобщение и закрепление полученных знаний.	Индивидуальная работа с педагогами по темам запроса.	

**Примерная модель планирования мероприятий по шахматному образованию для начинающих со всеми участниками образовательных отношений**

Родители	Дети	Педагоги
<b>Школа для начинающих</b>	<b>Школа «Шахматенка»</b>	<b>Школа для начинающих</b>
<p><b>1) Правила шахматной игры.</b> В доступной форме изложить обширный теоретический материал через разнообразные методы и приемы.</p> <p><b>2) Развитие интеллектуальных способностей.</b> Дидактические игры, задания, упражнения с использованием шахматного материала, фрагмента шахматной доски, этот курс поможет повысить у родителей концентрацию внимания, а также развить воображение, фантазию и логическое мышление.</p> <p><b>3) Игра.</b> Закрепить полученные знания.</p>	<p><b>1) Образовательная деятельность:</b> «Легкие правила для сложной игры» (в игровой форме изложить обширный теоретический материал через разнообразные методы и приемы с внедрением в образовательный процесс инновационных технологий)</p> <p><b>2) Развития познавательного интереса</b> у старших дошкольников через все многообразие педагогического арсенала с широким использованием инновационных технологий, методов, приемов, средств.</p> <p><b>3) Практические</b> игры, задания, упражнения с применением игровых проблемных ситуаций, сюрпризных моментов, ТРИЗ – упражнения и т.д.</p>	<p><b>1) Правила шахматной игры.</b> В доступной форме изложить обширный теоретический материал через разнообразные методы и приемы.</p> <p><b>2) Развитие интеллектуальных способностей.</b> Дидактические игры, задания, упражнения с использованием шахматного материала, фрагмента шахматной доски, этот курс поможет повысить у педагогов концентрацию внимания, а также развить воображение, фантазию и логическое мышление.</p> <p><b>3) Игра.</b> Закрепить полученные знания</p>
<b>Семейный гроссмейстер</b>	<b>«Самостоятельный Шахматенок»</b>	<b>«Не с нуля»</b>
<p><b>Родительский брифинг:</b> «Как я стал шахматистом» или «Многому, чего я достиг в жизни — я обязан шахматам»</p> <p><b>«Встреча с интересными людьми»</b> Мастер класс по изготовлению и оформлению дидактических игр и пособий по обучению детей игре в шахматы</p>	<p><b>Игра со зрителями:</b> «Загадки из шахматной шкатулки»</p> <p><b>Конкурс детско-родительских поделок:</b> «Руки папы, ручки мамы и мои ручонки»</p> <p><b>Продуктивная деятельность:</b> «Рисуем, лепим, творим...»</p> <p><b>Конкурс:</b> «Лучшая рабочая тетрадь по шахматам»</p>	<p><b>Педагогический брифинг:</b> «Я играю так»</p> <p><b>Шахматный «ТУ-ВИ»</b> (турнир-викторина) для педагогов</p> <p><b>Мастер класс</b> по изготовлению и оформлению дидактических игр и пособий по обучению детей игре в шахматы</p>

<p><b>Семейный творческий проект:</b> «Сочиним шахматную сказку».</p> <p><b>Семейный вернисаж:</b> «Дома за шахматной доской»</p>		<p><b>Открытый просмотр</b> ОД «Заколдованное королевство»</p>
<p>Турнир для «равных»</p>	<p>«Путешествие по шахматной стране»</p>	<p>Турнир для «равных»</p>
<p><b>Рыцарский турнир</b> вежливости построено в форме соревнования двух команд, направлено на воспитание культуры поведения детей и их родителей, развитие познавательного интереса (в рамках социокультурных истоков)</p> <p><b>Шахматный турнир,</b> среди пап посвященный ко «Дню защитника Отечества»</p> <p><b>Шахматные турниры:</b> родители – педагоги родители – родители родители – дети</p> <p><b>Семейный праздник</b> «Папа, мама, я – шахматная семья»</p> <p><b>Шахматный бал</b> со всеми участниками образовательного процесса</p>	<p><b>Шахматные</b> викторины, конкурсы, развлечения</p> <p><b>Театрализованная деятельность:</b> «Шахматная репка», « Приключения Колобка в стране Шахмат»</p> <p><b>Шахматные турниры:</b> дети – дети дети - родители дети – педагоги</p> <p><b>Участие воспитанников</b> в городских шахматных турнирах</p> <p><b>Шахматный бал</b> со всеми участниками образовательного процесса</p>	<p><b>Шахматные</b> праздники, развлечения, театрализованная деятельность</p> <p><b>Шахматные турниры:</b> педагоги – педагоги педагоги - родители педагоги - дети</p> <p><b>Шахматный бал</b> со всеми участниками образовательного процесса</p>



## Приложение 12

### Мини - словарь для педагогов по шахматному образованию

<b>Связка</b>	положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может также быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.
<b>Королевский фланг</b>	фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.
<b>Ферзевый фланг</b>	фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.
<b>Цугцванг</b>	положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведёт к ухудшению его собственной позиции
<b>Шах</b>	позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой
<b>Двойной шах</b>	позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры
<b>Вечный шах</b>	ситуация, в которой одна из сторон (как правило, сильнейшая) не может избежать серии повторяющихся шахов. Партия при этом, как правило, оканчивается ничьей после троекратного повторения позиции
<b>Взятие на проходе</b>	взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или 4-й (для чёрных пешек) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки.
<b>Вилка</b>	ход, после которого под боем оказываются две (и более) фигуры противника
<b>Лёгкая фигура</b>	лёгкой фигурой называют коня или слона
<b>Тяжёлая фигура</b>	тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжёлая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

<b>Миттельшпиль</b>	середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль
<b>Эндшпиль</b>	заключительный этап шахматной партии
<b>Дебют</b>	начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил

<b>Мат</b>	король находится под шахом, и нет возможности этого шаха избежать
<b>Детский мат</b>	мат в дебюте, который обычно получает начинающий (ребенок). Основная идея — объявить мат ферзём и слоном на поле f7 (f2) (то есть жертвой могут оказаться как белые, так и чёрные).
<b>Зевок</b>	грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии
<b>«Обезьянья игра»</b>	условное название серии ходов в шахматной партии, когда один из соперников зеркально повторяет ходы другого
<b>Пат</b>	положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все её фигуры и пешки лишены возможности двигаться, причём король не находится под шахом. Партия, в которой возник пат, признаётся ничейной
<b>Размен</b>	ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен лёгкой фигуры на лёгкую фигуру, пешки на пешку, лёгкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три лёгких фигуры...)
<b>Рокировка</b>	ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый.

#### **Шахматы формируют такие ценнейшие качества личности как:**

1. Любознательность, инициативность, активность
2. Уверенность в себе
3. Отзывчивость
4. Общительность
5. Целеустремленность
6. Изобретательность
7. Волевые качества:
  - доводить начатое дело до конца
  - способность управлять своим поведением.

*Приложение 13*

**Шахматный турнир со всеми участниками образовательных отношений**







