Муниципальное казённое учреждение
«Управление образования Кежемского муниципального округа»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Кежемский центр детского творчества»

РАССМОТРЕНО
методическим советом
от 27.08.2026 г.,
протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МБУ ДО «Кежемский ЦДТ»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0330FC46CAB53EE14DF91C946719358C
Владелец: Карпенкова Светлана Андреевна
Действителен: с 10.01.2026 до 05.04.2027

/Карпенкова С.А./

Приказ № 125 от 01.09.2026 г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«КЛУБ-64. Шахматы для дошкольников»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст обучающихся: 6 лет

Уровень: ознакомительный

Срок реализации: 1 год

Автор:
Мажара Валентина Владимировна,
педагог дополнительного образования,
Карпенкова Светлана Андреевна,
методист

Кодинск
2026

РАЗДЕЛ I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб-64. Шахматы для дошкольников» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Приказом Министерства Просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (зарегистрирован 02.06.2026 №86855);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанных Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;
- методическими рекомендациями по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ/ Составитель Аглиулина Р.Ф. и др.- Красноярск.: Региональный модельный центр дополнительного образования детей Красноярского края;
- Уставом МБУ ДО «Кежемский ЦДТ»,
- Положением о дополнительной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кежемский ЦДТ»;
- Положением о рабочей программе к дополнительной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кежемский ЦДТ»;
- Положением о мониторинге (оценке) результатов реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБУ ДО «Кежемский ЦДТ».

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы - физкультурно-спортивная.

Актуальность

Люди играют в шахматы много веков. В последние годы интерес к этому виду спорта значительно усилился. На развитие умения играть в шахматы обращает внимание и государственная образовательная политика: мерам по развитию шахматного образования в системе образования РФ уделяется значительное внимание.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся всё более серьёзным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности. Опыт работы педагогов и тренеров-преподавателей по шахматам в нашей стране и за рубежом подтверждает уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста, в том числе дошкольного: шахматная игра дает ребенку не одно и не два, а несколько возможностей для гармоничного развития.

В связи с этим настоящая дополнительная общеразвивающая программа подготовки юных шахматистов является весьма актуальной.

Педагогическая целесообразность

Важнейшая причина раннего знакомства с шахматами - желание вырастить гармонично развитого человека, а также благотворное влияние игры на подготовку к школе. Дошкольное детство быстро заканчивается, а экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные довольно рано в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно в точных науках, и даже быстрее делают домашние задания. Успешное обучение ребёнка в начальной школе по современным программам предполагает высокий уровень развития мышления, умение самостоятельно приобретать, обобщать и систематизировать свои знания, творчески решать различные проблемы. Как же развить логику ребёнка, зажечь желанием получать новые знания? Конечно же, заинтересовать увлекательной игрой, ведь игра - единственная форма деятельности ребёнка, которая во всех случаях отвечает его организации.

Благодаря игре в шахматы дети учатся быть терпеливыми, усидчивыми, настойчивыми в достижении поставленной цели, вырабатывают в себе работоспособность, умение решать логические задачи в условиях дефицита времени, тренируют память, учатся самодисциплине и т. д. Работы выдающихся отечественных педагогов-психологов Л.А. Вегнера, А.А. Столяра, Л.Ф. Тихомировой, Б.И. Никитина, З.А. Михайловой, Е.В. Колесниковой, современные концепции обучения самых маленьких детей доказывают, что не менее важным, чем арифметические операции, для подготовки к усвоению математических знаний дошкольников является формирование логического мышления. Детей необходимо учить не только измерять и вычислять, но и рассуждать. Ведь логическое мышление - это умение оперировать абстрактными понятиями, это управляемое мышление, это мышление путём

рассуждений, это строгое следование законам неумолимой логики, это безукоризненное построение причинно - следственных связей. Именно благодаря логике можно обосновать многие жизненные явления, объяснить абстрактные понятия, научить ребёнка отстаивать свою точку зрения.

Применение в работе с детьми методики раннего обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребёнка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности.

Занятия шахматами развивают умственные способности детей, тренируют память, формируют и совершенствуют сильные черты личности, такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка, терпение, трудолюбие, наконец, учат работать с книгой и компьютером.

Новизна

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа является модифицированной. В ее основу положены авторские программы Уткина В.И. «Обучение шахматной игре детей 6-7 лет» [20], Постнова Н.Б. «Изучение основ шахматной игры и совершенствование шахматного мастерства» [12].

Новизна программы состоит в том, что ее содержание и методика обучения адаптированы в соответствии с возрастом обучающихся.

В МБУ ДО «Кежемкий ЦДТ» образовательная программа по обучению игре в шахматы дошкольников разрабатывается впервые.

Особенности содержания программы

Уровень программы - ознакомительный и является тем минимумом, который обеспечивает обучение детей основам шахматной игры.

Дети должны усвоить основные особенности и силу фигур, изучить доску, терминологию, узнать основы игры в начале партии. Изучаются также основы тактики, дети решают простые задачи на мат в один и два хода, учатся ставить мат разными фигурами. После окончания обучения дети должны уметь вести партию от начала до конца, наиболее успешные дети - играть на уровне 4-го разряда.

Адресат программы, условия приёма

Программа реализуется на базе шахматно-шашечного «Клуба-64» муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Кежемский центр детского творчества. Занятия посещают дошкольники 6-7 лет.

Старший дошкольный возраст характеризуется формированием новых психологических механизмов деятельности и поведения.

В этом возрасте у детей преобладает наглядно-образное мышление - ребёнок мыслит с опорой на конкретные образы и представления. Способен решать задачи, манипулируя с реальными предметами, картинками, моделями. Параллельно с наглядно-образным начинает формироваться словесно-логическое мышление. Дети учатся рассуждать, оперируя понятиями,

анализировать и обобщать. Развивается творческое мышление - дети становятся более инициативными, любознательными, готовыми к созданию новых идей. Появляется произвольность - дети начинают осознавать и контролировать свои мыслительные процессы, ставить цели, планировать ход решения задач. Постепенно формируется рефлексия - способность анализировать собственные мысли и действия.

Занятия шахматами могут стать отличным механизмом для интеллектуального и коммуникативного развития дошкольников, прежде всего, для развития мышления, памяти и произвольности.

В клубе каждый ребенок может реализовать свои потенциальные возможности, раскрыть богатство своих умений. На занятиях для ребенка создаются все условия, чтобы у него появилась заинтересованность, и он мог почувствовать уверенность в своих силах.

Для работы по программе формируются постоянные группы. Набор детей - свободный, без предъявления особых требованиям к знаниям и умениям детей. Программа доступна как учащимся, не имеющим шахматной подготовки, так и юным спортсменам, имеющим знания и опыт игры в шахматы.

Образовательная программа **доступна для детей с ОВЗ** на условиях инклюзии.

Количественный состав одной учебной группы детей дошкольного возраста 6-12 обучающихся.

Срок обучения и режим реализации

Программа реализуется в течение 1 года.

В связи с тем, что программа может реализовываться педагогами-совместителями, учебный год по программе может начинаться с 1 сентября либо с 1 октября, в зависимости от возможностей педагога. Таким образом, учебный план может быть рассчитан как на 36 недель учебного года (вариант I), так и на 32 недели (вариант II).

В каждом из вариантов учебный план программы может быть реализован с недельной нагрузкой 2 часа, либо 4 часа (в зависимости от запроса детей и родителей). Таким образом, объем программы может составлять:

вариант I

- 72 часа в год, в том числе 68 учебных часов и ≥4 резервных часа;
- 144 часа в год, в том числе 136 учебных часов и ≥8 резервных часов;

вариант II

- 64 часа в год, в том числе 60 учебных часов и ≥4 резервных часа;
- 128 часов в год, в том числе 120 учебных часов и ≥8 резервных часов.

Учебные планы при 2-х и 4-х часовой недельной нагрузке содержат равное количество теоретических часов. В учебном плане на 136 (128) часов увеличено количество часов практической части, прежде всего, количество учебных партий между обучающимися.

В соответствии с локальными актами учреждения количество резервных часов определяется календарным учебным графиком каждой учебной группы в зависимости от расписания. Резервное время расходуется на обобщение, закрепление изученного материала, индивидуальную работу. Резервное время позволяет обеспечить своевременное выполнение программы в полном объеме при непроведении занятий из-за командировок педагога либо по другим

причинам, а также создать условия для занятости детей в течение полного учебного года (до 38 учебных недель). Программа считается полностью выполненной при реализации учебного плана без учёта резервного времени [Нормативные документы, 3, 5].

Занятия в клубе проводятся два раза в неделю по одному академическому часу. Продолжительность одного академического часа 30 минут.

По запросу родителей обучающихся расписание может быть составлено на 1 раз в неделю по 2 академических часа с перерывом; для учебного плана на 144 (128) часов - на 4 раза в неделю по 1 академическому часу либо 2 раза по 2 академических часа с перерывом.

Форма реализации программы - очная.

Программа реализуется через групповые учебные занятия.

Занятия предполагают организацию как групповой, так и индивидуальной работы с детьми.

В рамках реализации программы предполагается участие в соревнованиях на уровне учреждения, а также городском и муниципальном уровнях, которые входят в план **воспитательной работы клуба** и осуществляется по графику спортивных мероприятий. Также к клубным формам работы относятся шахматные викторины, детско-родительские турниры, мероприятия в честь знаменательных дат, чествование победителей соревнований и др.

Обучающимся, успешно освоившим образовательную программу и прошедшим промежуточный и итоговый контроль, вручается сертификат МБУ ДО «Кежемский ЦДТ» и рекомендуется продолжить обучение по программе базового уровня «Клуб-64. Подготовка юных шахматистов».

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

Цель программы

Содействие личностному и интеллектуальному развитию детей дошкольного возраста, формированию общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы и клубных форм работы.

Задачи программы

Образовательные: формировать устойчивый интерес к шахматной игре, познакомить с основными шахматными понятиями (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура и др.); учить ориентироваться на шахматной доске, разыгрывать шахматные партии; познакомить с правилами поведения во время шахматной игры, учить действовать в соответствии с этими правилами.

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

Воспитательные: воспитывать усидчивость, целеустремлённость, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1. Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «КЛУБ-64. Шахматы для дошкольников»

Вариант I
36 учебных недель

№	РАЗДЕЛ/ТЕМА	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Введение. Знакомство с шахматным миром и базовые понятия (16/8ч)***				
	Шахматная доска, цвета, стороны, ориентирование на плоскости	8/4*	0,5	7,5/3,5	Беседа, фронтальный опрос, контрольные задания, педагогическое наблюдение
	Фигуры: названия, отличия, начальная расстановка	8/4	0,5	7,5/3,5	
2.	**Основные фигуры. Шах и мат. Правила партии (40/20ч)**				
	Пешка: ход, взятие, превращение	6/3	0,5	5,5/2,5	Фронтальный опрос, контрольные задания, мини-турнир, педагогическое наблюдение
	Ладья и слон: ходы и взятия	6/3	0,5	5,5/2,5	
	Ферзь и конь: ходы, сравнение с другими фигурами	6/3	0,5	5,5/2,5	
	Король: ходы, понятия «шах» и «мат»	6/3	0,5	5,5/2,5	
	Правила игры: очередь ходов, взятие, ничья, завершение партии	8/4	1	7/3	
	Рокировка: смысл и выполнение	4/2	0,5	3,5/1,5	
	Ценность фигур: сравнение, простые размены	4/2	0,5	3,5/1,5	
3	**Тактика и стратегия в простых формах (48/24ч)**				
	Тактические приёмы (вилка, связка, отвлечение/завлечение)	16/8	1	15/7	Беседа, фронтальный опрос, контрольные задания, мини-турнир, педагогическое наблюдение
	Стратегия: важность центра, развитие фигур, безопасность короля	16/8	1	15/7	
	Мат в 1 ход, поиск простых угроз	16/8	1	15/7	
4	**Практика, анализ и итоговые мероприятия (32/16ч)**				
	Мини-партии и игровые турниры с контролем времени	12/6	1	11/5	Соревновательные задания. Беседа. Выставка. Педагогическое наблюдение. Портфолио
	Анализ партий	12/6		12/6	
	Творческие и проектные задания	6/3		6/3	
	Итоговое занятие	2/1		2/1	
5.	**Шахматные турниры**	По плану воспитательной работы			Соревновательные мероприятия. Педагогическое наблюдение. Портфолио
	Всего по программе (количество учебных часов)	**136/68**	**9**	**127/59**	
	Резервное время (количество резервных часов)	≥8/4	-	≥8/4	Педагогическое наблюдение
	Итого	**≥144/72**	**9**	**≥135/ 63**	

*учебный план на 144ч / на 72ч

Вариант II
32 учебные недели

№	РАЗДЕЛ/ТЕМА	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Введение. Знакомство с шахматным миром и базовые понятия (14/7ч)***				
	Шахматная доска, цвета, стороны, ориентирование на плоскости	6/3*	0,5	5,5/2,5	Беседа, фронтальный опрос, контрольные задания, педагогическое наблюдение
	Фигуры: названия, отличия, начальная расстановка	8/4	0,5	7,5/3,5	
2.	**Основные фигуры. Шах и мат. Правила партии (38/19ч)**				
	Пешка: ход, взятие, превращение	6/3	0,5	5,5/2,5	Фронтальный опрос, контрольные задания, мини-турнир, педагогическое наблюдение
	Ладья и слон: ходы и взятия	6/3	0,5	5,5/2,5	
	Ферзь и конь: ходы, сравнение с другими фигурами	6/3	0,5	5,5/2,5	
	Король: ходы, понятия «шах» и «мат»	6/3	0,5	5,5/2,5	
	Правила игры: очередь ходов, взятие, ничья, завершение партии	6/3	1	5/2	
	Рокировка: смысл и выполнение	4/2	0,5	3,5/1,5	
	Ценность фигур: сравнение, простые размены	4/2	0,5	3,5/1,5	
3	**Тактика и стратегия в простых формах (36/18ч)**				
	Тактические приёмы (вилка, связка, отвлечение/завлечение)	12/6	1	11/5	Беседа, фронтальный опрос, контрольные задания, мини-турнир, педагогическое наблюдение
	Стратегия: важность центра, развитие фигур, безопасность короля	12/6	1	11/5	
	Мат в 1 ход, поиск простых угроз	12/6	1	11/5	
4	**Практика, анализ и итоговые мероприятия (32/16ч)**				
	Мини-партии и игровые турниры с контролем времени	12/6	1	11/5	Соревновательные задания. Беседа. Выставка. Педагогическое наблюдение. Портфолио
	Анализ партий	12/6		12/6	
	Творческие и проектные задания	6/3		6/3	
	Итоговое занятие	2/1		2/1	
5.	**Шахматные турниры**	По плану воспитательной работы			Соревновательные мероприятия. Педагогическое наблюдение Портфолио
	Всего по программе (количество учебных часов)	**120/60**	**9**	**111/51**	
	Резервное время (количество резервных часов)	≥8/4	-	≥8/4	Педагогическое наблюдение
	Итого	**≥128/64**	**9**	**≥119/55**	

*учебный план на 144ч / на 72ч

1.3.2. Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение. Знакомство с шахматным миром и базовые понятия

Тема «Шахматная доска, цвета, стороны, ориентирование на плоскости»

Теория: Строение доски. Как правильно ставить доску. Горизонтали и вертикали. Стороны доски, «белые» и «чёрные» поля. Пространственные понятия: верх/низ, лево/право, угол, край, середина-центр (для дошкольников не вводим нотацию с буквами и цифрами, а работаем с ориентирами: «верхний левый угол», «нижний правый», «середина сверху», «середина снизу»). Центр доски: 4 центральных поля.

Практика: Игры и упражнения

- «Найди клетку по описанию». Педагог говорит: «Покажи верхний левый угол», «покажи нижний правый», «найди центр». Ребёнок показывает пальцем или ставит фишку. Сначала на демонстрационной доске, потом на своей.
- «Расставь фишки по сторонам». На доске без фигур ребёнок расставляет 4 цветные фишки: красная — в верхний левый угол, синяя — в нижний правый, зелёная — в центр сверху, жёлтая — в центр снизу. Это тренирует стороны и центр.
- «Дорожки для пешки». Рисуем или выкладываем цветными лентами/мелками на полу «дорожки»: прямую (вертикаль) и наискосок (диагональ). Ребёнок ведёт игрушечную пешку по дорожке и называет направление: «прямо», «наискосок».
- «Шахматная эстафета» (в группе). Две команды. На полу — поле для напольных шахмат или коврики-клетки. Задание: быстро дойти до «верхнего левого угла», хлопнуть в ладоши и вернуться. Или: найти и принести фишку из «центра».
- «Собери доску». Из отдельных карточек-клеток (чёрных и белых) ребёнок выкладывает фрагмент доски 4×4 или 5×5, соблюдая чередование цветов. Это развивает зрительное восприятие и мелкую моторику.
- «Почтальон». На доске стоят «домики» (фишки) в разных местах. Ребёнок-«почтальон» должен пройти от одного домика к другому, называя маршрут: «сначала прямо, потом наискосок».

Формы контроля: Контрольное задание «Покажи и назови» (**п**едагог даёт короткие инструкции: «Покажи центр», «покажи верхний левый угол», «поставь фишку в нижний правый угол»). Мини-игра «Верно или неверно» (педагог ставит доску неправильно (белое поле не в правом нижнем углу) или ставит фишку не туда. Ребёнок должен исправить). Фронтальный опрос «Где центр доски?», «Где у доски верх и низ?», «Что запомнилось?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Фигуры: названия, отличия, начальная расстановка»

Теория: Названия и образы фигур. Каждую фигуру связываем с понятным ребёнку образом: ладья-крепостная башня или поезд (ходит прямо, «как по рельсам»); слон-слонёнок, который бегает по диагональным дорожкам; конь-лошадка, которая прыгает буквой «Г» (это показываем жестом: шаг прямо + поворот); ферзь-королева/принцесса, самая сильная, ходит во все стороны; король-главный, но ходит осторожно, всего на одну клетку; пешка-самый маленький солдат, идёт только вперёд.
Отличия фигур. Выделяем 3 главных признака для сравнения: форма, высота, «сила» (как далеко может ходить).
Правило «ферзь любит свой цвет». В игровой форме: «белая королева встаёт на белое поле, чёрная — на чёрное». Это главный ориентир для расстановки.
Начальная расстановка. Объясняем по рядам: 1-й ряд (ближний к игроку) - большие фигуры: по углам ладьи, рядом кони, потом слоны, в центре король и ферзь (ферзь на своём цвете); 2-й ряд- пешки (все как солдатики в строю).
Симметрия. Показываем, что у белых и чёрных расстановка зеркальная: «как в отражении».

Практика: Игры и упражнения
- «Волшебный мешочек». В непрозрачный мешочек кладут 2-3 фигуры. Ребёнок на ощупь определяет фигуру и называет её.
- «Найди пару». На столе перемешаны белые и чёрные фигуры одного вида (например, 2 ладьи, 2 коня). Ребёнок подбирает пары и ставит их рядом, называя.
- «Расставь войско». Ребёнок самостоятельно расставляет фигуры на доске (или на мини-доске 4×8, где уже отмечены ряды). Педагог помогает только подсказками: «где живёт королева?», «куда ставят лошадку?».
- «Ферзь на своём цвете». Даём только короля и ферзя. Ребёнок ставит их правильно (ферзь на поле своего цвета). Это ключевое упражнение для запоминания центра.
- «Опиши и найди». Педагог описывает фигуру без названия: «эта фигура прыгает буквой Г» или «ходит только по диагоналям». Ребёнок показывает нужную фигуру из набора.
- «Фигуры по высоте». Ребёнок выстраивает фигуры от самой низкой (пешка) до самой высокой (король/ферзь), проговаривая названия.
- «Верни фигуры домой». На доске фигуры стоят неправильно. Ребёнок исправляет ошибки и объясняет: «конь здесь не живёт, он стоит рядом с ладьёй», «ферзь должен быть на своём цвете».

Формы контроля: Контрольные задания «Расставь правильно», «Верно или неверно» (педагог специально ставит 1–2 ошибки, например, ферзя на поле чужого цвета или коня на край; ребёнок должен заметить и исправить, объяснив). Игра «Угадай по описанию» (педагог даёт 3 описания - «прыгает буквой Г», «ходит по диагоналям», «самая сильная»; ребёнок показывает соответствующие фигуры). Фронтальный опрос: «Какая фигура тебе запомнилась и почему?», «Как ты понимаешь правило „ферзь любит свой цвет“?», «Что было самым сложным?». Педагогическое наблюдение.

Раздел 2 «Основные фигуры. Шах и мат. Правила партии»

Тема: Пешка: ход, взятие, превращение

Теория: Пешка-маленький солдат: пешка всегда идёт только вперёд, никогда не ходит и не бьёт назад. Ход пешки. Обычный ход - на одну клетку вперёд по вертикали. На первом ходу пешка может пойти на две клетки вперёд - это «большой шаг», который можно сделать только один раз. Взятие пешкой. Пешка бьёт не прямо, а по диагонали вперёд на одну клетку. Превращение пешки. Когда пешка доходит до противоположного края доски, она «становится сильной» - превращается в любую фигуру (чаще всего в ферзя). Блокировка и тупик: если перед пешкой стоит своя или чужая фигура, пешка не может идти вперёд.

Практика: Игры и упражнения

- «Шагай, но не оглядывайся». На мини-доске ребёнок двигает одну пешку вперёд, проговаривая: «Вперёд, только вперёд». Педагог специально ставит «преграду» (другую фигуру или фишку) - ребёнок должен остановиться и сказать: «Путь закрыт».
- «Тянись наискосок». На доске стоят белая пешка и чёрная фишка (или слабая фигура) по диагонали. Ребёнок показывает, как пешка «тянется» и берёт фигуру.
- «Первый ход: большой шаг». Даём позицию, где пешка на второй горизонтали. Ребёнок выбирает: пойти на одну или на две клетки. Обсуждаем: «Если пошёл на две - теперь только по одной».
- «Дойди и превратись». На доске пешка идёт к краю. Когда она доходит до 8-й горизонтали, ребёнок заменяет её на ферзя (или другую фигуру). Можно использовать «карточки превращения» с картинками фигур.
- «Пешечный патруль». На доске несколько пешек и несколько «врагов» (фишек) по диагоналям. Задача - сделать безопасные ходы и взять фигуры, если можно. Ребёнок вслух объясняет каждый ход: «Иду вперёд. Тут врага нет. А вот тут могу взять по диагонали!»
- «Исправь ошибку». Педагог специально делает неправильные ходы пешкой. Ребёнок должен сказать: «Так нельзя!» и объяснить почему.
- Эстафета «Дойди до края». В группе: команды по 2-3 человека. На полу доска для напольных шахмат. Один ребёнок делает ход пешкой, передаёт эстафету следующему. Цель - довести пешку до края и «превратить» её.

Формы контроля: Контрольные задания «Сделай правильно»: ребёнок получает 3 простые позиции: 1) пешка с преградой, 2) пешка рядом с фигурой по диагонали, 3) пешка на 7-й горизонтали. Он должен сделать правильный ход или взятие, либо объявить превращение; «Верно или неверно»: педагог показывает 3-4 хода пешкой (на доске или карточках). Ребёнок говорит «верно» или «неверно» и поясняет ответ. Фронтальный опрос: «Что запомнили про пешку?», «Почему пешка не может ходить назад?», «Что самое интересное было в превращении?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Ладья и слон: ходы и взятия»

Теория: Ладья - крепостная башня / поезд. Ходит строго по прямым линиям: только по вертикалям (вверх-вниз) и горизонталям (влево-вправо), на любое число свободных клеток. Не может перепрыгивать через фигуры. Взятие - занимает клетку, где стоит фигура соперника**.** Слон - слонёнок-почтальон. Ходит только по диагоналям, на любое число клеток, но строго по полям одного цвета: белопольный слон всегда по белым, чернопольный - по чёрным. Не перепрыгивает фигуры. Взятие: становится на клетку с фигурой противника. Общее правило для обеих фигур: если на пути стоит своя фигура - пройти нельзя; если чужая - можно взять, заняв её клетку. Сравнение в образах: «ладья любит прямые дороги, слон - косые.

Практика: Игры и упражнения

- «Поезд и слонёнок». На мини-доске ребёнок двигает ладью по вертикали/горизонтали и слона по диагонали, проговаривая направление: «Еду прямо», «Иду наискосок». Педагог ставит «преграды» (фишки) - ребёнок учится останавливаться.
- «Кто куда дойдёт?» На доске ставят ладью и слона в разных местах. Ребёнок пальцем показывает все возможные клетки, куда фигура может дойти, не перепрыгивая препятствия. Затем ставит фишки на эти клетки.
- «Возьми фигуру». На доске ладья или слон стоят рядом с «врагом» (фишкой) на линии хода. Ребёнок показывает взятие и произносит: «Беру по прямой» или «Беру наискосок».
- «Верни на место». Фигуры стоят неправильно (например, слон на вертикали). Ребёнок должен заметить ошибку и поставить фигуру так, чтобы она могла пойти по своему типу линий.
- «Лабиринт без перепрыгивания». На доске выстраивают «забор» из фишек. Задача: провести ладью или слона из точки А в точку Б, не перепрыгивая, только обходя преграды ходами.
- Эстафета «Прямая vs Косая». В группе: одна команда водит ладью (только прямые ходы), другая - слона (только диагональные). На финише - карточка «взятие»: нужно показать, как фигура берёт врага на своей линии.

Формы контроля: Контрольные задания «Покажи путь»: ребёнку дают 3 позиции: 1) ладья с преградой, 2) слон на диагонали с врагом, 3) слон не на своём цвете. Он должен показать возможные ходы/взятия либо объяснить, почему ход невозможен**;** «Верно или неверно»: педагог показывает 4 хода: 2 правильных и 2 ошибочных (например, ладья «перепрыгивает» фигуру, слон ходит по вертикали), ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет. Фронтальный опрос «Как ходит ладья? А слон? Чем они отличаются?», «Какая фигура тебе запомнилась и почему?», «Почему слон не ходит по прямым дорожкам?», «Что было самым сложным?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Ферзь и конь: ходы, сравнение с другими фигурами»

Теория: Ферзь - королевская помощница. Это самая сильная фигура: ходит и как ладья (прямо), и как слон (по диагонали) - куда захочет, на любое расстояние, но не перепрыгивает фигуры. Взятие - занимает клетку с фигурой противника. Конь - ловкий прыгун. Ходит буквой «Г»: два шага в одном направлении и один вбок (или наоборот). Главное отличие: конь — единственная фигура, которая умеет перепрыгивать через другие фигуры**.** Взятие: становится на клетку с вражеской фигурой. Сравнение с другими фигурами: ферзь vs ладья/слон: «Ферзь умеет всё, что они по отдельности, поэтому она сильнее»; конь vs остальные: «Все остальные фигуры упираются в преграды, а конь их перепрыгивает - это его суперспособность». Простые правила безопасности**:** если на пути ферзя стоит своя фигура - пройти нельзя; конь может перепрыгнуть и свою, и чужую, но приземлиться только на свободную клетку (или на клетку врага).

Практика: Игры и упражнения

- «Королева и акробат». Ребёнок двигает ферзя по прямым и диагональным линиям, а коня - только буквой «Г». Педагог ставит преграды (фишки): ферзь останавливается, конь перепрыгивает. Ребёнок проговаривает: «Ферзь упёрся», «Конь прыгнул!».
- «Кто быстрее дойдёт?». На доске две точки (старт и финиш). Ребёнок пробует провести ферзя и коня.
- «Поймай врага». На доске ферзь или конь рядом с «врагом» на линии хода/на клетке приземления. Ребёнок показывает взятие и объясняет.
- «Не перепрыгивай тут!». Позиция, где конь может перепрыгнуть, а ферзь - нет. Ребёнок должен выбрать правильную фигуру для задачи.
- «Покажи все прыжки». На доске ставят коня в центр мини-доски 5×5. Ребёнок пальцем показывает все возможные клетки приземления и ставит фишки.
- «Исправь ошибку». Педагог специально делает неверные ходы: ферзь «перепрыгивает» фигуру, конь ходит прямо. Ребёнок говорит «нельзя!» и объясняет почему.
- Эстафета «Суперспособности». Группа делится на две команды: «Королевы» и «Лошадки». На полу - нарисованная дорожка с преградами. «Королевы» идут только по прямым участкам, «Лошадки» делают прыжки буквой «Г» и перепрыгивают фишки-преграды. В конце — карточка «взятие»: показать, как фигура забирает врага.

Формы контроля: Контрольные задания «Выбери героя»: даются 3 позиции 1) нужно пройти через преграду, 2) нужно быстро дойти по прямой, 3) нужно взять фигуру на диагональной линии. Ребёнок выбирает ферзя или коня, делает ход и объясняет выбор; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 хода (на доске или карточках): 2 правильных, 2 ошибочных (ферзь перепрыгивает, конь ходит прямо). Ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет. Фронтальный опрос: «Чем ферзь отличается от других фигур? А что умеет только конь?», «Какая фигура тебе больше понравилась и почему?», «Почему ферзю нельзя перепрыгивать, а коню можно?», «Что было самым интересным?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Король: ходы, понятия «шах» и «мат»

Теория: Король - главный, но осторожный. Король ходит всего на одну клетку в любую сторону: вперёд, назад, влево, вправо и по диагонали. Взятие: если рядом стоит незащищённая фигура противника, король может её «забрать», заняв её клетку. Правило «короли не дружат»: два короля не могут стоять на соседних клетках (между ними всегда должна быть хотя бы одна клетка).
Шах - это когда кто-то «нацелился» на короля и может его взять следующим ходом. Три способа защиты от шаха: уйти, закрыться, взять**.** Мат- это шах, от которого нельзя спастись.

Практика: Игры и упражнения
- «Маленькие шаги». Ребёнок двигает короля по доске, делая только по одному шагу, и проговаривает: «Шаг вперёд… шаг по диагонали… стоп, тут опасно». Педагог ставит «ловушки» (фигуры противника) - ребёнок учится не ходить под удар.
- «Спаси короля». На доске позиция с шахом: король под ударом ладьи/ферзя. Ребёнок показывает один из трёх способов защиты (уйти, закрыться, взять) и объясняет вслух: «Я ставлю щит», «Король уходит сюда», «Беру нападающего».
- «Короли не дружат». На доске два короля. Ребёнок двигает их так, чтобы они не оказались на соседних клетках. Обсуждаем: «Видишь, между ними всегда есть одна клетка - так правильно».
- «Пойман или спасён?» Карточки или позиции на доске: 3–4 простых случая. Ребёнок говорит: «Тут можно спастись» или «Это мат» и объясняет почему.
- «Эстафета спасения». В группе: команда по очереди делает по одному ходу, чтобы защитить короля от шаха. Каждый ребёнок вслух называет способ защиты.
- «Найди безопасную клетку». На доске король и 1–2 фигуры противника. Ребёнок пальцем показывает все безопасные клетки для хода и отмечает их фишками.
- «Исправь ошибку». Педагог специально ставит короля под шах или делает невозможный ход. Ребёнок должен сказать: «Так нельзя!» и объяснить: «Король под ударом», «Короли слишком близко», «Нет защиты - это мат».

Формы контроля: Контрольные упражнения «Спаси и защити»: даются 3 позиции - 1) король в безопасности, 2) король под шахом (можно защититься), 3) мат, ребёнок показывает ход/защиту или объявляет «мат» и объясняет: «Тут есть куда уйти», «Ставим щит», «Спастись нельзя - это мат»; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 ситуации (на доске или карточках) - 2 правильных, 2 ошибочных (король под шахом, короли рядом, неверный способ защиты). Ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет причину. Фронтальный опрос «Как ходит король? Что делать, если ему „шах“? Когда наступает мат?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Правила игры: очередь ходов, взятие, ничья, завершение партии»

Теория: Очередь ходов. Партию всегда начинают белые, это потом ходят по очереди: белые – чёрные. Правило: нельзя ходить два раза подряд. Как делается ход - фигура перемещается на свободную клетку или «забирает» фигуру соперника. Взятие фигуры. Если на пути своей фигуры стоит фигура противника, её можно «взять»: убрать с доски и поставить на её место свою. Ничья - когда никто не победил: «Все устали и договорились» (согласие игроков), «Королю не страшно, но ходить некуда» (пат), «Остались только короли» (недостаточно фигур). Завершение партии: когда кто-то побеждает. Два основных случая: мат - королю противника объявлен шах, и он никак не может спастись, это победа; сдача - игрок понимает, что не сможет выиграть, и говорит: «Я сдаюсь».

Практика: Игры и упражнения

- «Твоя очередь». В паре дети по очереди делают по одному ходу любой фигурой. Педагог следит, чтобы не было двух ходов подряд. Ребёнок проговаривает: «Мой ход!», «Теперь твоя очередь!».
- «Поймай фигуру». На доске несколько фигур. Ребёнок показывает, как одна фигура может взять другую, и объясняет: «Я беру вот эту, потому что она стоит на моём пути».
- «Мат или не мат?» Педагог ставит 3 простые позиции с шахом. Ребёнок должен сказать: «Тут можно спастись» или «Это мат» и объяснить почему.
- «Пат: некуда идти». На доске позиция, где у короля нет безопасных ходов, но шаха нет. Ребёнок проверяет каждую клетку рядом с королём и говорит: «Тут опасно, тут занято, тут тоже опасно… некуда идти! Это пат — ничья».
- «Мини-партия до простого финала». В парах дети разыгрывают короткую партию (4-6 ходов), где цель - либо поймать фигуру, либо поставить простой мат (например, ферзь против одинокого короля).
- «Карточки „Победа/Ничья“». На карточках - простые схемы позиций. Ребёнок смотрит и говорит: «Это победа (мат)», «Это ничья (пат)», «Это ещё игра».
- «Эстафета взятий». В группе: каждый ребёнок делает одно взятие и передаёт доску следующему. В конце считают, сколько фигур «поймано», и обсуждают: «Кто мог поставить мат, если бы играл один?»

Формы контроля: Контрольные задания «Определи результат»: даются 3 позиции - 1) мат, 2) пат, 3) обычная игровая ситуация, ребёнок называет результат («Победа», «Ничья», «Игра продолжается») и объясняет; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 ситуации: 2 правильных, 2 ошибочных (например, два хода подряд, взятие своей фигуры, неправильное объявление мата). Ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет причину. Фронтальный опрос «Как ходят игроки? Что значит взять фигуру? Когда партия заканчивается победой, а когда - ничьёй?», «Что запомнил про очередность ходов?», «Чем мат отличается от пата?», «В какой ситуации можно договориться на ничью?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Рокировка: смысл и выполнение»

Теория: Смысл рокировки: «Король прячется за стеной, а ладья выходит в бой». Рокировка нужна, чтобы сделать короля безопаснее: его уводят с центра доски к краю и прячут за пешками («за стеной»), а ладью тем временем выводят ближе к середине, чтобы она могла помогать в игре. Как выполняется рокировка. За один ход двигаются сразу две фигуры: король и ладья, это единый ход.
Два вида рокировки - «рокировка в короткий домик» (короткая): король идёт к ближней ладье (в сторону коня) и «рокировка в длинный домик» (длинная): король идёт к дальней ладье (через центр). Главные условия рокировки (без сложных терминов). Что нельзя делать: рокировать, если между ними стоит пешка/фигура; если король уже ходил; если королю уже объявили шах.

Практика: Игры и упражнения
- «Убеги и спрячься». На мини-доске ребёнок ставит короля и ладью так, чтобы можно было сделать рокировку. Сначала показывает путь короля (две клетки), потом ставит ладью рядом.
- «Дорожка свободна?» На доске между королём и ладьёй ставят 1-2 фигуры (пешки, фишки). Ребёнок должен сказать: «Тут нельзя, дорожка занята» - и убрать преграды или выбрать другую ладью.
- «Короткие и длинные домики». На доске отдельно показывают короткую и длинную рокировку. Ребёнок пальцем отмечает маршрут короля и место, куда встанет ладья. Потом сам расставляет фигуры и делает рокировку, называя: «Это короткий домик», «Это длинный домик».
- «Можно или нельзя?» Педагог даёт 3-4 простые позиции: в одной - всё готово к рокировке; в другой - между ними пешка; в третьей - король уже ходил; в четвёртой - королю шах. Ребёнок говорит «можно» или «нельзя» и объясняет.
- «Эстафета „Спрячь короля“». В группе: один ребёнок проверяет, свободна ли дорожка; второй двигает короля; третий ставит ладью на место. Каждый вслух называет своё действие.
- «Мини-партии без боя». В парах дети разыгрывают начало партии: выводят пешки, а затем делают рокировку, если условия позволяют. Педагог подсказывает: «Посмотри, нет ли фигур между королём и ладьёй», «Король ещё не ходил?».

Формы контроля: Контрольные задания «Сделай правильно»: даются 3 позиции - 1) можно рокировать, 2) между королём и ладьёй стоит пешка, 3) королю объявлен шах. Ребёнок либо выполняет рокировку, либо объясняет, почему нельзя, и показывает, что нужно сделать, чтобы стало можно; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 хода: 2 правильных, 2 ошибочных (рокировка через фигуру, рокировка при шахе, сначала ладья, потом король), ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет причину. Фронтальный опрос «Зачем нужна рокировка?», «Как её правильно делать?», «Когда нельзя рокировать?», «Что запомнил про рокировку?», «Почему важно сначала двигать короля?», «Какая ситуация точно не подходит для рокировки?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Ценность фигур: сравнение, простые размены»

Теория: Пешка - маленький солдат (единица силы). Она самая «лёгкая», её проще всего «потерять», но именно из пешек складывается армия. Конь и слон - ловкие помощники (примерно, как 3 пешки). Они умеют добираться до дальних клеток, делать неожиданные ходы. Конь - акробат, слон - почтальон: оба полезны, но не самые главные. Ладья - тяжёлая башня (примерно, как 5 пешек). Ходит далеко, «бьёт» много клеток, её потеря заметнее. Ферзь - главная помощница (примерно, как 9 пешек). Самая сильная фигура: ходит везде, может сразу угрожать многим клеткам. Король - самый важный, но не «считается» по силе. Его нельзя менять и терять: партия сразу заканчивается. Как сравнивать фигуры: простая формула «Считаем, сколько пешек „весит“ фигура». Что такое размен. Размен - это когда обе стороны «обмениваются» фигурами: ты забираешь мою фигуру, я забираю твою. Простые виды разменов: равноценный размен - меняем фигуру на такую же по силе, неравноценный размен (выгодный/невыгодный) - меняем сильную фигуру на слабую или наоборот.

Практика: Игры и упражнения

- «Весы силы». На столе две чашечки или нарисованные весы. Ребёнок кладёт на одну чашу фишку «ладья» (5 пешек), на другую - фишки «конь» (3) и «пешка» (1). Считает: 3+1=4, значит, ладья тяжелее.
- «Честный обмен». На доске стоят две ладьи (белая и чёрная). Ребёнок делает размен: «Меняю свою ладью на твою ладью». Педагог подтверждает: «Честный размен, никто не проиграл». Потом пробуют конь на слона: «Тоже честно, оба примерно по 3 пешки».
- «Выгодная сделка». На доске белая пешка может взять чёрную ладью (при этом свою пешку потеряют). Ребёнок считает: «Я отдаю 1, а забираю 5 - это выгодно!» Проговаривает: «Это хороший размен».
- «Опасный обмен». Белая ладья может взять чёрного коня, но тогда её сразу заберёт вражеская ладья. Ребёнок считает: «Отдаю 5, получаю 3 - это плохо».
- «Собери армию». На столе фишки-фигуры и карточки с «весом» (1, 3, 5, 9). Ребёнок группирует фигуры по силе: «сюда лёгкие (конь, слон), сюда тяжёлые (ладья, ферзь)».
- «Исправь ошибку». Педагог специально предлагает «плохой» размен: «Давай я отдам ферзя за пешку». Ребёнок говорит: «Нельзя, это очень невыгодно!» и объясняет: «Ферзь стоит как 9 пешек, а пешка - только 1».
- «Мини-партии с разменами». В парах дети разыгрывают 3-4 хода, где цель - сделать хотя бы один равноценный.

Формы контроля: Контрольные задания «Выбери размен»: даются 3 позиции - 1) равноценный (ладья на ладью), 2) выгодный (пешка берёт ладью), 3) невыгодный (ферзь за пешку), ребёнок выбирает, какой размен сделает, и объясняет; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 ситуации - 2 правильных, 2 ошибочных (например, ребёнок хочет отдать ферзя за пешку; или считает, что конь «легче» пешки), ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет. Фронтальный опрос «Какая фигура самая сильная? Что значит равноценный размен? Когда размен выгодный?», «Какая фигура тебе кажется самой важной и почему?», «Что значит „выгодный размен“?», «Почему короля не меняют на другие фигуры?». Педагогическое наблюдение.

Раздел 3. Тактика и стратегия в простых формах

Тема «Тактические приёмы (вилка, связка, отвлечение/завлечение)»

Теория: Вилка - поймать двоих сразу. Это когда одна фигура нападает сразу на две (или больше) фигуры противника. Связка - враг не может уйти. Это когда фигура бьёт по прямой (ладья или слон), и между ней и целью стоит ещё одна фигура. Та, что посередине, «связана»: если она уйдёт, откроется удар по более ценной фигуре. Отвлечение - заставить врага бросить важное**.** Хитрость: делаем ход, который вынуждает фигуру уйти с защиты. Завлечение - заманить врага в ловушку. Наоборот: мы специально предлагаем фигуру, чтобы враг её взял и попал в невыгодную позицию.

Практика**:** Игры и упражнения

- «Поймай двоих» (вилка). На доске ставят коня так, чтобы он бил две лёгкие фигуры (например, слона и ладью). Ребёнок показывает прыжок и говорит: «Вилка! Бью сразу двоих». Потом пробуют сделать вилку пешкой (пешка бьёт по диагонали сразу две фигуры).
- «Связанный стражник» (связка). Ладья или слон прицеливаются сквозь пешку на более ценную фигуру. Ребёнок пальцем показывает линию удара и объясняет: «Пешка не уйдёт, иначе заберут ладью».
- «Крикни „Эй!“» (отвлечение). На доске пешка нападает на ценную фигуру, а рядом стоит другая незащищённая фигура. Ребёнок делает отвлекающий ход и объясняет: «Я кричу: „Смотри сюда!“, а сам забираю вот это». Проговаривают: «Сначала отвлекли, потом забрали».
- «Конфетка для врага» (завлечение). Ставят простую ловушку: предлагают пешку, чтобы противник её взял, и сразу бьют его фигуру. Ребёнок показывает: «Я кладу конфетку, он берёт — и я его ловлю». Важно: не усложнять, только 1–2 хода вперёд.
- «Найди хитрость». На 3 простых карточках позиции с вилкой, связкой и отвлечением. Ребёнок смотрит и называет: «Тут вилка», «Тут связка», «Тут отвлекли».
- «Исправь ошибку». Педагог специально ставит позицию, где вилка не получается или связка «не работает» (нет линии). Ребёнок должен сказать: «Не получается, надо подвинуть коня сюда», «Нет прицела, надо поставить слона по диагонали».
- «Мини-партии с одной хитростью». В парах дети играют короткую партию (3-5 ходов), где цель - сделать хотя бы одну вилку или воспользоваться отвлечением. Педагог помогает считать: «Ты поймал двоих - это хорошая вилка».

Формы контроля: Контрольные задания «Выбери хитрость»: даются 3 позиции - 1) вилка, 2) связка, 3) отвлечение, ребёнок называет приём, показывает ход и объясняет; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 ситуации: 2 правильных, 2 ошибочных, ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет. Фронтальный опрос «Что такое вилка? Как понять, что есть связка? Чем отвлечение отличается от завлечения?», «Какой приём тебе запомнился больше и почему?», «Как ты поймёшь, что получилась вилка?», «Зачем вообще нужны такие хитрости?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Стратегия: важность центра, развитие фигур, безопасность короля»

Теория: Важность центра: «центр - главная площадь города». Центральные поля доски (d4, d5, e4, e5) - это как главная площадь в городе: оттуда всем видно, все могут быстро дойти и до левого края, и до правого. Если твои фигуры стоят в центре, они сильнее и могут помогать везде. Развитие фигур: «выводим помощников из дома». В начале партии фигуры стоят «дома» (на стартовых полях) и почти ничего не делают. Надо их «вывести на работу»: кони выходят на удобные поля (обычно f3, c3 для белых), слоны занимают диагонали, ладьи встают на открытые линии. Безопасность короля: «король прячется за стеной». Король в начале партии очень уязвим в центре. Поэтому его стараются увести в угол и спрятать за пешками - это рокировка.

Практика: Игры и упражнения

- «Захвати площадь» (центр). На мини-доске ребёнок ставит пешку на e4 или d4 и показывает, сколько клеток она «видит» из центра. Потом ставит ту же пешку на край (a2) и сравнивает.
- «Выведи помощников» (развитие). На доске только пешки и фигуры на стартовых позициях. Ребёнок по очереди выводит коня, потом слона, потом ещё одного коня. Каждый ход он объясняет: «Я вывожу коня, чтобы он помогал», «Слон встаёт на дорожку».
- «Построй стену для короля» (безопасность). Ребёнок делает рокировку и пальцем показывает «стену» из пешек рядом с королём.
- «Что сначала?» (приоритеты). Педагог даёт 3 простых сценария: 1) можно пойти пешкой в центр или второй раз той же пешкой; 2) можно вывести коня или походить ферзём; 3) можно сделать рокировку или пойти пешкой далеко вперёд. Ребёнок выбирает лучший ход и объясняет: «Сначала центр», «Сначала выводим коня», «Сначала прячем короля».
- «Мини-дебют до рокировки». В парах дети делают по 4-5 ходов: цель - занять центр пешкой, вывести двух лёгких фигур и сделать рокировку.
- «Исправь ошибку». Педагог специально делает «плохие» ходы: много пешечных ходов подряд, рано выводит ферзя, оставляет короля в центре. Ребёнок говорит: «Так не надо! Сначала центр, потом фигуры, потом король!» и показывает правильный вариант.
- «Эстафета трёх секретов». Группа делится на три команды: «Центр», «Фигуры», «Король». Каждый ребёнок делает один ход по своей роли: «Центр» ставит пешку в центр, «Фигуры» выводят коня/слона, «Король» делает рокировку.

Формы контроля: Контрольные задания «Выбери лучший ход»: даются 3 позиции - 1) пешка в центр, 2) второй ход той же пешкой, 3) ранний ход ферзём, ребёнок выбирает правильный ход и объясняет по одному из трёх правил: «Это про центр», «Так мы выводим фигуру», «Короля пока не трогаем»; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 ситуации - 2 правильных (пешка в центр + вывод коня), 2 ошибочных (много ходов пешками, король в центре при активной игре), ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет. Фронтальный опрос «Зачем нужен центр? Что значит „развить фигуры“? Почему важно прятать короля?», «Какое правило тебе кажется самым важным и почему?», «Что будет, если забыть про центр?», «Почему нельзя начинать большую атаку, пока король не спрятан?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Мат в один ход, поиск простых угроз»

Теория: Мат в один ход - это «готовая ловушка». Это позиция, где один точный ход ставит королю противника шах, от которого нельзя спастись: король не может уйти, закрыться или взять нападающего. Как искать мат в один ход: простой алгоритм из трёх шагов - 1) «Где король?», 2) «Куда ему можно уйти?», 3) «Кто может ударить?». Простые угрозы - это «смотри, тут опасно!». Угроза - это когда фигура прицелилась на важную цель (чаще всего на короля или сильную фигуру). Правило «не зевай» (защита от простых угроз). Если враг прицелился, надо обязательно защититься: уйти, закрыться щитом или забрать нападающего.

Практика: Игры и упражнения

- «Сыщик: найди мат» (мат в один ход). На мини-доске - простая позиция: у противника король почти без защиты, а у ребёнка есть ладья или ферзь, которые могут поставить мат. Ребёнок по алгоритму ищет: «Король тут… сбежать некуда… ладья бьёт эту клетку - мат!» Проговаривает каждый шаг.
- «Обведи домик короля» (анализ полей). Ребёнок пальцем обводит все 8 клеток вокруг вражеского короля и отмечает: «Тут опасно, тут занято, тут безопасно».
- «Кто прицелился?» (поиск угроз). На доске несколько фигур. Ребёнок показывает линии прицела: «Ладья смотрит сюда… слон смотрит сюда… конь может прыгнуть сюда». Проговаривает: «Тут опасно для короля», «Тут могут забрать ферзя».
- «Не зевай: защитись!» (реакция на угрозу). Педагог ставит простую угрозу (например, ладья прицелилась на короля). Ребёнок должен выбрать защиту: «Уйду королём сюда», «Поставлю щит», «Заберу ладью».
- «Карточки „Мат или нет“». На карточках - 4 простые схемы: 1) мат в один ход; 2) шах, но король уходит; 3) угроза сильной фигуре; 4) нет угрозы. Ребёнок говорит: «Тут мат», «Тут можно спастись», «Тут опасно», «Всё спокойно».
- «Мини-партии с поиском угроз». В парах дети делают по 2-3 хода, а перед каждым ходом проговаривают: «Проверяю: мне тут не угрожают? Врагу тут не мат?».
- «Исправь ошибку». Педагог специально оставляет короля под ударом или не замечает мат в один ход. Ребёнок говорит: «Так нельзя! Тут шах» и показывает правильный ход.

Формы контроля Контрольные задания «Сыщик за работой»: даются 3 позиции - 1) мат в один ход, 2) шах без мата (король может уйти), 3) простая угроза (без шаха). Ребёнок либо ставит мат, либо объясняет, почему мата нет, либо называет угрозу; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 ситуации - 2 правильных (мат найден, угроза замечена), 2 ошибочных (ход под шах, пропуск мата), ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет. Фронтальный опрос «Как искать мат в один ход? Что значит „простая угроза“? Что делать, если враг прицелился?», «Что тебе было проще: искать мат или замечать угрозы?», «Как ты поймёшь, что это именно мат, а не просто шах?», «Что самое важное, чтобы не проиграть из-за простой ошибки?». Педагогическое наблюдение.

Раздел 4. Практика, анализ и итоговые мероприятия

Тема «Мини-партии и игровые турниры с контролем времени»

Теория: «Кодекс юного шахматиста»: «У каждого есть своя минута»: пока песок сыплется - решаем, «Взялся - ходи»: если тронул фигуру, надо ей ходить. «Сначала главное»: перед каждым ходом проговариваем один из трёх принципов: «Беру центр», «Вывожу помощника», «Прячу короля». «Победа - не только мат»: победа - это когда ты сделал всё правильно: занял центр, вывел фигуры, спрятал короля. Даже если не поставил мат, ты молодец. «Если проиграл - не беда»: проигрыш - это подсказка: «Ага, тут я забыл про центр».

Практика

Мини-партии с контролем времени

- «Песочные часы: 2 минуты на всю партию». Играют парами на мини-досках (или на одной доске по очереди). Цель - не мат любой ценой, а выполнить 3 задачи: 1) пешка в центр, 2) вывести одну лёгкую фигуру, 3) сделать рокировку (если возможно).
- «Один ход - одна мысль». Ребёнок вслух называет принцип перед ходом: «Беру центр», «Вывожу коня», «Рокирую». Это снижает импульсивные ходы и «зевки».
- «Стоп-ход». Педагог включает таймер. Когда песок заканчивается, партия останавливается. Вместе смотрят позицию: «Что успели сделать? Где можно было сыграть лучше?».

Игровые турниры (без жёсткой конкуренции)

- «Турнир трёх секретов». Каждый тур 1 мини-партия с песочными часами. После партии ребёнок сам оценивает себя по трём критериям: «Центр взят?», «Помощник выведен?», «Король спрятан?». Ставит себе 1-3 звёздочки. Победитель - тот, кто набрал больше звёзд за 3 тура.
- «Парный турнир: капитан и помощник». Дети играют парами: один - капитан (принимает решение), второй - помощник (проверяет: «Дорожка для рокировки свободна?», «Центр занят?»). Потом меняются ролями.
- «Тур с призами за принципы». В конце турнира вручают не только «за победу», но и отдельные номинации: «Лучший захват центра», «Самый аккуратный вывод фигур», «Самая надёжная рокировка».

Отдельные игровые задания

- «Таймер-проверка угроз». На доске простая позиция с угрозой (ладья прицелилась на короля). Песочные часы запущены. Ребёнок должен за время песка найти защиту: «Уйду», «Поставлю щит», «Заберу».
- «Исправь дебютную ошибку». Педагог специально делает «плохие» ходы: много ходов одной пешкой, ранний ферзь, король в центре. Ребёнок за 1 минуту находит ошибку и предлагает правильный ход по одному из трёх принципов.
- «Карточки приоритетов». На карточках -3 варианта хода: «пешка в центр», «второй ход той же пешкой», «ферзь на e4». Ребёнок за 30 секунд выбирает лучший и объясняет.

Формы контроля: Контрольные задания «Оцени ход»: даются 2-3 простые позиции из мини-партий, ребёнок ставит себе 1-3 звёздочки по критериям: «центр», «фигуры», «король»; «Верно или неверно»: педагог показывает 4 ситуации: 2 правильных (центр + развитие + рокировка), 2 ошибочных (много ходов пешками, король в центре, ранний ферзь), ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет по принципу: «Надо сначала центр», «Короля нельзя оставлять в середине». Фронтальный опрос «Что было проще: играть с таймером или без?», «Какой из трёх секретов тебе запомнился больше?», «Что ты сделаешь в следующей партии, чтобы не зевать?». Педагогическое наблюдение.

Тема «Анализ партий»

Практика: Практические модули

1. «Три секрета: найди ошибку в мини-партии». Педагог заранее готовит 3 мини-партии (по 5-7 ходов) с типичными ошибками: много ходов одной пешкой, ранний ферзь, король в центре. На доске расставляют позицию после 5-го хода. Задача ребёнка. За 1 минуту найти 1 ошибку и сказать, какой из трёх принципов нарушен: «Тут он забыл про центр», «Ферзь вышел слишком рано», «Король не спрятан». Проговаривание. Вариант для пары. Дети по очереди показывают друг другу ошибки и объясняют.
2. «Стоп-кадр: что сейчас важнее?». В середине мини-партии (после 4-5 ходов) педагог останавливает игру и ставит «стоп-кадр». На доске 2-3 возможных хода. Задача ребёнка. Выбрать лучший ход и объяснить по одному из трёх принципов: «Этот ход про центр», «Тут я вывожу слона», «Дорожка для рокировки свободна».
3. «Переиграй момент: исправь зевок». На доске позиция, где ребёнок (или «шахматный герой») зевнул фигуру: оставил ладью под боем или пошёл королём под шах. Задача ребёнка. Найти защиту или отменить «плохой» ход и сделать правильный. Варианты защиты проговариваются: «Уйду королём сюда», «Поставлю щит», «Заберу нападающую фигуру».
4. «Мини-разбор: 3 вопроса после партии». После каждой мини-партии ребёнок отвечает на 3 простых вопроса (можно с опорой на карточки):
   - «Где ты взял центр?» (показать хотя бы один ход в центр).
   - «Кого ты вывел из домика?» (назвать фигуру, которую развил).
   - «Спрятал ли короля?» (если рокировка не сделана - объяснить, почему не успел и что сделает в следующий раз).
5. «Партия наоборот: от конца к началу». Берём простую мини-партию, где был мат или очевидная потеря фигуры. Педагог убирает последние 3 хода и спрашивает: «А что было до этого? Где всё пошло не так?» Задача ребёнка. Пальцем показать цепочку: «Сначала он не спрятал короля… потом пошёл ферзём… и тут его поймали».
6. «Карточки-подсказки: центр/фигуры/король». У каждого ребёнка 3 карточки с картинками: «главная площадь» (центр), «помощник» (развитие), «домик короля» (рокировка). Перед каждым ходом ребёнок поднимает одну карточку и говорит: «Сейчас я беру центр», «Сейчас вывожу коня», «Сейчас прячу короля».

7. «Турнир с чек-листом». Проводят 2-3 мини-тура (по 1 партии на пару). После каждой партии ребёнок ставит себе 1-3 звёздочки по чек-листу:

⭐ «Центр взят» (был ход пешкой в центр).

⭐⭐ «Фигуры развиты» (выведено хотя бы 2 лёгкие фигуры).

⭐⭐⭐ «Король спрятан» (сделана рокировка или есть план рокировки). Итог. Побеждает не тот, кто выиграл по очкам, а тот, кто лучше следовал принципам.

Формы контроля: Контрольные задания «4 позиции»: педагог показывает 4 мини-позиции: 2 правильные (центр + развитие + рокировка), 2 ошибочные (много ходов пешками, король в центре), ребёнок говорит «верно/неверно» и объясняет: «Тут забыли про центр», «Короля не спрятали». Педагогическое наблюдение.

Тема «Творческие и проектные задания»

Практика

1. Творческое задание «Шахматные раскраски и обводилки»
Суть. Простые графические задания, чтобы закрепить образы фигур и доски:
- раскрасить доску в шахматном порядке (чёрные/белые клетки);
- обвести контуры фигур по пунктиру и раскрасить;
- найти и обвести все пешки на картинке, посчитать их;
- соединить линиями «фигура - её ход»: конь -стрелка буквой Г, слон - диагональ и т. д.

2. Творческое задание «Придумай имя и характер фигуры»
Суть. Каждая фигура - персонаж со своим характером и прозвищем.
Что делает ребёнок:
- выбирает фигуру и придумывает ей имя и 1-2 черты характера,
- рисует её портрет (схематичный),
- сочиняет 2-3 строчки-описание.

3. Проект «Шахматный плакат „Три секрета хорошего начала“» (групповой, 1 занятие)
Суть. Группа делает общий плакат с тремя секторами: «Центр», «Развитие фигур», «Безопасность короля».
Что делают дети:
- каждый ребёнок рисует/наклеивает 1 элемент: пешку в центре, коня на f3, короля после рокировки;
- педагог подписывает короткими фразами: «Отсюда видно всё!», «Все помощники в игре!», «Король в домике!».
- дети добавляют стрелки и фишки-маркеры: красные - опасно, зелёные - безопасно.

Итог. Плакат вешают в классе как наглядное пособие.

4. Проект «Набор карточек „Хитрости на доске“» (вилка, связка, отвлечение)
Суть. Ребёнок делает 3 карточки, по одной на приём.
Как оформить:

- на лицевой стороне - рисунок позиции и название: «Вилка», «Связка», «Отвлечение»,
- на обороте -1 фраза-правило: «Вилка: подцепил сразу двоих», «Связка: пешка боится уйти», «Отвлечение: крикнул „Смотри туда!“, забрал тут». Дополнительно. Можно сделать «карточки-ловушки»: на одной стороне - позиция, на другой - правильный ответ.

5. Творческое задание «Шахматная сказка на 3–4 предложения»
Суть. Написать мини-сказку, где герои-фигуры действуют по правилам. Шаблон для ребёнка:

1. «Жил-был Король…»
2. «Однажды ему угрожал…»
3. «Тогда на помощь пришёл…»
4. «И всё закончилось…»

6. Творческое задание «Создай свою ловушку» (простейшее завлечение)
Суть. Придумать и показать простейшую ловушку на 1-2 хода. Инструкция для ребёнка:

1. Поставь на доске пешку-«конфетку», которую противник захочет взять.
2. Рядом поставь свою фигуру, которая сразу заберёт фигуру противника.
3. Нарисуй стрелками: «Он берёт конфетку… я его ловлю!»
4. Подпиши: «Это завлечение: я заманил врага в ловушку».

Итоговое занятие

Практика: Выставка «Шахматные истории»
Суть. В конце учебного года устраивают мини-выставку детских работ:
рисунки, карточки, плакаты, комиксы, дипломы и пр.

- дети сами размещают свои работы в выставочном пространстве,
- каждый рассказывает (4-5 предложений) о своих экспонатах: «Я придумал имя для коня», «Я нарисовал, как найти мат в один ход» и т.д.

Шахматные турниры

Участие в шахматных турнирах по воспитательному плану «Клуба-64»: Новогодний костюмированный турнир, семейный турнир «Отцы и дети», сеанс одновременной игры (сеансёр –педагог-руководитель клуба).

Формы контроля: Соревновательные мероприятия. Педагогическое наблюдение. Портфолио.

Резервное время

Практика: Повторение, обобщение пройденных тем. Закрепление материала в учебных партиях.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение.

1.4. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

1.4.1. Цели, задачи и целевые ориентиры воспитания

Общей целью воспитания в соответствии с законодательством Российской Федерации является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм по ведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и право порядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, основ спортивной культуры и спортивных традиций. Информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- воспитание терпения и настойчивости. Учить доводить партию до конца, пробовать разные варианты ходов и искать решение шаг за шагом;
- формирование базовых навыков самоконтроля. Приучать соблюдать правила, следить за своей позицией на доске и замечать собственные ошибки с помощью педагога, чтобы развивать осознанность и ответственность за свои действия;
- формирование культуры игрового взаимодействия. Прививать элементарные нормы спортивного этикета: здороваться с соперником, спокойно принимать результат, не спорить из-за каждого хода и не подсказывать во время чужой партии;
- развитие умения сотрудничать. Включать парные и групповые задания, чтобы дети учились договариваться, слушать друг друга и помогать без обесценивания;
- привитие отношения к игре как к тренировке ума. Смещать фокус с «обязательно выиграть» на «сегодня я научился чему-то новому», чтобы поддерживать интерес и снижать тревожность из-за проигрыша.

В соответствии с государственными требованиями к результатам дошкольного образования образовательная деятельность в рамках реализации программы «Клуб-64. Шахматы для дошкольников» строится в направлении создания условий для формирования **целевых ориентиров дошкольного образования**, которые представляют собой социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка на этапе завершения уровня дошкольного образования, соответствующие **личностным результатам** обучения:

- **инициативность и самостоятельность:** ребенок проявляет активность в игре, общении, конструировании; способен выбирать занятия и партнеров;
- **социально-коммуникативные навыки:** обладает чувством собственного достоинства, положительно относится к себе и другим, взаимодействует со сверстниками, соблюдает правила;

- **развитое воображение:** реализуется в игре, различает условную и реальную ситуации;
- **речевое развитие:** владеет устной речью, может выражать мысли и желания, выделяет звуки в словах;
- **физическое развитие:** владеет основными движениями, соблюдает правила гигиены, стремится к здоровому образу жизни;
- **познавательный интерес:** любознателен, задает вопросы, склонен к экспериментированию;
- **нравственные основы:** проявляет сочувствие, доброту, понимает базовые нормы «хорошо» и «плохо».

1.4.2. Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебно-тренировочное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий.

В воспитательной деятельности по программе используются методы воспитания:

- парная игра с фиксированным ритуалом. Перед партией дети здороваются и называют друг друга по имени, после - благодарят за игру и по одному хорошему ходу соперника. Это закрепляет этикет и умение замечать чужое достижение;
- групповой разбор 1–2 позиций. Мини-группа (3–4 человека) вместе ищет решение на общей доске, каждый по очереди предлагает ход и объясняет: «Я бы пошёл сюда, потому что…». Так тренируется аргументация и уважительное выслушивание;
- мини-турниры с «доброй таблицей результатов». В турнирной сетке не только «выиграл/проиграл», но и отдельная графа «за что похвалил соперника» и «чему научился сегодня». Это смещает фокус с результата на развитие;
- ролевые ситуации («спортивная ситуация на доске»). Педагог моделирует типичные трудности: «Соперник торопится и злится», «Кажется, я ошибся». Дети учатся выбирать слова и действия: как спокойно уточнить правило, как попросить паузу, как признать ошибку;
- совместные ритуалы группы/клуба. «Доска недели» - на видном месте вешают 3 лучших хода недели (без имён, по позициям) и 3 примера вежливого поведения. Это создаёт нормы сообщества и поощряет позитивное поведение.

1.4.3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на экскурсиях,

соревнованиях, конкурсах и мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Программа «Клуб-64. Шашечный всеобуч» доступна для детей ОВЗ на условиях инклюзии. Педагогическое взаимодействие с детьми с особыми образовательными потребностями строится на основе индивидуального подхода. В группе создаются условия эмоционально-положительного взаимодействия таких детей с окружающими: установление «норм принятия», детское наставничество, учебные партии с равными соперниками, метод партнёрской поддержки, чек-лист эмоций, создание ситуации успеха - метод «Один ход - одна похвала», отдельные номинации в соревнованиях и т.д.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением обучающихся, их общением, отношением друг к другу, педагогу, к выполнению своих заданий по программе и воспитательных мероприятиях.

Оценка и анализ результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится в течение реализации и после её завершения методами психолого-педагогической диагностики по методике «Изучение уровня развития качеств личности обучающихся» в рамках мониторинга результатов реализации дополнительной общеразвивающей программы, разработанного в МБУ ДО «Кежемский ЦДТ» (см. раздел настоящей программы «Формы аттестации и оценочные материалы»).

1.4.4. Календарный план воспитательной работы

№	Название мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	Мероприятия «Клуба-64»: - шахматные мини-турниры;	по плану воспитательной работы ДО, 2-4 раза в течение учебного года	турнир, соревнования	Личный/командный результат в соревнованиях; фото- и видеоматериалы, публикации в СМИ, официальных страницах и каналах учреждения в социальных сетях
2.	- сеансы одновременной игры по шашкам;		сеанс одновременной игры	
3.	- Новогодний костюмированный турнир;	декабрь	турнир, праздничное мероприятие	
4.	- семейный шахматный турнир «Отцы и дети», посвященный Победе в ВОВ	апрель-май	соревнования	
5.	- чествование победителей соревнований;	по факту	клубное мероприятие	
6.	- День именинника.	1 раз в три месяца (лето, осень, зима, весна)	клубное мероприятие: развлечения, чаепитие	

В соответствии с Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кежемский ЦДТ», [Нормативно-правовые документы, 4] для каждого детского коллектива составляется и согласовывается с заместителем директора по учебно-воспитательной работе календарный план воспитательной работы на каждый новый учебный год, содержащий конкретные мероприятия и сроки их проведения в учебном году.

1.3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Результаты обучения

Предметные результаты
Должны знать:
- шахматную терминологию;
- правила шахматной игры (правила хода и взятия каждой фигурой, правила защиты своих фигур и т.д.);
- азы шахматной стратегии и тактики.

Должны уметь:
- разыгрывать шахматную партию сначала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- уметь видеть нападение со стороны партнера, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападений и угроз;
- применять элементарные тактические приемы: планировать нападение на фигуры противника и организовать защиту своих фигур.

В контексте достижения **метапредметных результатов** обучающиеся будут проявлять:

регулятивные умения
- проговаривать, планировать последовательность действий в дебюте;
- предполагать дальнейшее развитие событий (версию) на основе анализа шахматной позиции;
- определять и формулировать цель действий в различных позициях;
- составлять план (алгоритм) и действовать по нему во время партии;

познавательные умения:
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате своей работы; сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);

коммуникативные умения:
- слушать и понимать речь педагога, других обучающихся;
- доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи;
- взаимодействовать с другими обучающимися как в ходе шахматных партий, так и в других ситуациях общения.

Результаты воспитания

По завершению обучения по программе дети должны демонстрировать в соответствии с возрастом:
- усвоение знаний норм, духовно-нравственных ценностей, основ спортивной культуры и спортивных традиций;
- терпение, настойчивость, целеустремленность: способность доводить партию до конца, пробовать разные варианты ходов и искать решение шаг за шагом;

- формирование базовых навыков самоконтроля: соблюдение правил, способность замечать собственные ошибки, осознанность и ответственность за свои действия;
- формирование культуры игрового взаимодействия: элементарные нормы спортивного этикета, спокойное принятие результата;
- умение сотрудничать, договариваться, слушать педагога, друг друга, помогать;
- отношение к игре как к тренировке ума: смещение фокуса с «обязательно выиграть» на «сегодня я научился чему-то новому».

РАЗДЕЛ II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Клуб-64. Шахматы для дошкольников»

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Количество резервных часов	Всего часов в учебном году	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной, итоговой аттестации
Вариант I										
Учебный план на 144 часа										
1	1-2	01.09	31.05	≥36	≥72	136	≥8	≥144	2 раза в неделю по 2 часа	декабрь, май
Учебный план на 72 часа										
2	1-2	01.09	31.05	≥36	≥36 (72)	68	≥4	≥72	1(2) раз(а) в неделю по 2 (1) часа(у)	декабрь, май
Вариант II										
Учебный план на 128 часов										
3	1-2	01.10	31.05	≥32	≥64	120	≥8	≥128	2 раза в неделю по 2 часа	декабрь, май
Учебный план на 64 часа										
4	1-2	01.10	31.05	≥32	≥32 (64)	60	≥4	≥64	1(2) раз(а) в неделю по 2(1) часа(у)	декабрь, май

В соответствии с Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, Положением о рабочей программе к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кежемский ЦДТ» [Нормативно-правовые документы, 3, 5] календарный учебный график каждой учебной группы представлен в рабочей программе к дополнительной общеразвивающей программе «Клуб-64. Шахматы для дошкольников» на каждый учебный год.

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Программа «Клуб-64. Шахматы для дошкольников» реализуется в учебном помещении, оборудованном в соответствии с актуальными требованиями СанПиН к мебели, образовательному пространству. Помещение соответствует требованиям техники безопасности, противопожарной безопасности, санитарным нормам, имеет возможность проветривания и хорошо освещается, имеет воду и канализацию.

Кабинет оснащен техническими средствами обучения: персональным компьютером с выходом в Интернет, интерактивной доской, проектором, колонками.

Перечень **оборудования** учебного кабинета: демонстрационная доска, магнитная шахматная доска, учебные столы и стулья, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов, шахматы (один комплект на каждого обучающегося), шахматные доски (одна на двоих обучающегося), мини шахматные доски (одна на каждого обучающегося), шахматные часы (одни на двоих), напольные шахматы, фишки, компьютер с выходом в Интернет, видеопроектор, экран.

Учебный комплект на каждого учащегося: рабочая тетрадь, раздаточные материалы с шахматными задачами, ручка, цветные карандаши.

Информационное обеспечение

1. Интерактивные уроки шахмат: [Электронный ресурс]. Chess Lessons - Уроки шахмат. - URL: https://chesslessons.ru/Lessons (Дата обращения 10.08.2026).
2. Федерация шахмат в России: [Электронный ресурс]. ФШР. - URL: http://ruchess.ru/ (Дата обращения 10.04.2026).
3. Портал «Шахматный всеобуч»: [Электронный ресурс Портал «Шахматный всеобуч». - URL: http://vseobuch.ruchess.ru/ (Дата обращения 10.08.2026).
4. Шахматная планета: [Электронный ресурс]. ООО «Дайв». - URL: https://игра.шахматнаяпланета.рф (Дата обращения 10.08.2026).
5. СПОРТ. РДШ. РФ. Шахматы: [Электронный ресурс]. спорт.рдш.рф. - URL: https://спорт.рдш.рф/sport/11 (xn--d1axz.xn--p1ai) (Дата обращения 10.08.2026).
6. CHESS KING pley. Шахматный образовательный ресурс: [Электронный ресурс]. Chess King, 2013-2026- URL: www.chessking.com (Дата обращения 10.08.2026).

Кадровые условия

Программа разработана и реализуется педагогом дополнительного образования, который имеет профессиональный уровень, соответствующий требованиям профессионального стандарта, обладает профессионально-личностными компетенциями, необходимыми для оказания качественных дополнительных образовательных услуг и способна к эффективной организации обучения детей дошкольного возраста.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В течение образовательного процесса на каждом занятии педагог применяет такие **методы контроля** как педагогическое наблюдение (как правило, за выполнением детьми заданий и упражнений, учебными партиями), фронтальный опрос, контрольные задания, предлагаемые детям в игровой форме. Например, это могут быть могут быть задания на знание шахматных терминов, правил хода и взятия каждой фигуры, умение разыгрывать шахматную партию от начала до конца.

Результаты оцениваются по уровням: высокий, средний, низкий. Например, высокий уровень - ребёнок свободно и правильно использует все основные шахматные термины, понимает и может объяснить их значение, безошибочно демонстрирует ходы и взятие каждой фигуры. Средний уровень - ребёнок знает и понимает значение большинства шахматных терминов, но может испытывать трудности с их использованием в речи, понимает правила игры, но не всегда может правильно ходить. Низкий уровень - ребёнок не знает основных терминов, не различает и не называет шахматные фигуры, не знает ходы различных фигур.

На вводном и итоговом занятии с обучающимися проводятся беседы.

Формой промежуточного и итогового контроля является также **мониторинг** результатов реализации программы. **Предметные, личностные, метапредметные результаты** освоения программы фиксируются в течение учебного года в **диагностических картах мониторинговых исследований** в соответствии с Положением о мониторинге (оценке) результатов реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБУ ДО «Кежемский ЦДТ» [Нормативные документы, 4].

1. Изучение уровня развития качеств личности обучающихся (адаптированный вариант метода изучения воспитанности М.И. Шиловой) – проводится трижды (октябрь, январь, май).
2. Мониторинг результатов обучения по дополнительной образовательной программе (теоретическая подготовка, практическая подготовка, ключевые общеобразовательные компетенции) – проводится дважды (по окончанию I полугодия и учебного года).

Данные мониторинга обрабатываются педагогом совместно с психологом. Полученная информация позволяет не только оценить результативность образовательной работы по программе, но и определить индивидуальную траекторию продвижения каждого ребенка и всего детского коллектива, определить направления как индивидуальной образовательной работы, так и воспитательной работы с учебными группами.

Такой подход позволяет определять результативность реализации программы не только по рекордным достижениям отдельных обучающихся, но и по динамике личностного и познавательного развития каждого члена клуба.

Таким образом, **уровень** подготовки учащихся определяется методами психолого-педагогической диагностики.

Уровни усвоения программы

Высокий

- освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период;
- овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период;
- имеет высокий уровень сформированности основных общеучебных компетенций.

Средний

- освоил не менее 2/3 объема знаний, предусмотренных программой за конкретный период;
- овладел не менее 2/3 умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период;
- имеет средний/выше среднего уровень сформированности основных общеучебных компетенций.

Достаточный

- освоил не менее 1/2 объема знаний, предусмотренных программой за конкретный период;
- овладел не менее 1/2 умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период;
- имеет достаточный (средний) уровень сформированности основных общеучебных компетенций.

Минимальный

- занимается нестабильно, пропускает много занятий;
- освоил менее 1/2 объема знаний, предусмотренных программой за конкретный период;
- овладел менее 1/2 умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период;
- имеет низкий уровень сформированности основных общеучебных компетенций.

Не аттестован:

- имеет большое число пропущенных занятий;
- не выполняет образовательную программу;
- не является на аттестационное занятие.

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Детям 6-7 лет полезно учиться играть в шахматы, так как занятия помогают развивать интеллектуальные и личностные качества. Однако, важно учитывать психологические особенности этого возраста, а также использовать подходящую методику обучения.

Учет возрастных психологических особенностей:

- эмоциональная восприимчивость: дошкольники могут быть эмоционально восприимчивы, и, если ребёнка что-то беспокоит, полностью включиться в игру за шахматной доской он не может;
- усидчивость: во время занятий шахматами у ребёнка вырабатывается усидчивость, поскольку он концентрирует внимание на одном процессе;

- приучение к самостоятельности и ответственности: ребёнок учится самостоятельно мыслить логически и осмысленно принимать решения, даже простые решения (какой фигурой сделать ход) приучают к самостоятельности;
- формирование навыков планирования действий: игра в шахматы учит детей не принимать поспешных решений, ибо они часто ошибочны;
- создание положительных ассоциаций с игрой - нельзя ругать, негативно оценивать ребёнка за поражения или нелогичные ходы;
- учет уровня ответственности ребёнка - если уровень завышен, страх сделать ошибку, замечания противника или судьи повышают уровень тревожности, что блокирует мыслительный процесс; в этом случае нужно снизить уровень ответственности, например, объяснить, что ребёнок будет играть в шахматы так же, как на тренировках, и разрешить делать ошибки;
- обозначение шахматных ошибок и показ пути их исправления - можно объяснить, что допустить ошибку может каждый, нужно уметь не повторять её;
- между партиями выслушать ребёнка, спрашивая об особенностях партии, - это поможет освободить место для впечатлений от новой партии; важно слушать, не оценивая ребёнка, чтобы он почувствовал поддержку независимо от результата и был готов играть дальше.

В рамках реализации программы применяются следующие элементы **методики** обучения игре в шахматы для детей старшего дошкольного возраста:
- введение в мир шахмат в **игровой форме** (см. Приложение 1): знакомство с историей развития шахмат, шахматными фигурами, особенностями доски, правилами игры с использованием шахматных сказок, ребусов, загадок, занимательных задач и пр.;
- знакомство с шахматными фигурами - дети узнают, как ходит каждая фигура, каким образом бьёт другие фигуры, какую клетку на доске изначально занимает: для этих целей подходят сказки, стихи, образные сравнения;
- обучение правилам игры - с понятиями «шах», «мат», «вилка», «рокировка» и пр. целесообразно знакомить детей в форме занимательной истории, с применением видеоматериалов;
- решение отдельных шахматных задач (или этюдов) - при этом лучше расставлять на доске не все фигуры, а лишь нужные для каждой конкретной ситуации;
- учебные сеансы игры в шахматы - это практическая часть обучения, дети учатся распределять внимание по всей доске и познают атмосферу соревнования с противником;
- соблюдение баланса между теорией и практикой - важны и задачи/упражнения, и сами партии.

Занятия по программе строятся по дидактическим **принципам**: от простого - к сложному, от лёгкого - к более трудному, от известного - к неизвестному.

Основными **формами проведения занятий** являются групповые учебно-тренировочные практические занятия.

Этапы проведения занятий по программе (30 минут):

- вводная часть: ритуал и мотивация (2-4 минуты);
- повторение через игру (5-6 минут);
- теория в игровой форме (5-6 минут);
- физминутка и переключение (1-2 минуты);
- практика6 игровые задания, упражнения, модули (10-12 минут);
- завершение занятия: мини-анализ, ритуал (2-4 минуты).

В рамках реализации программы используется **дидактический материал**:

- методическая литература для педагога (история шахмат, теория и практика шахмат для дошкольников);
- книги по шахматам для родителей и детей (история шахмат, познавательные публикации, занимательные задания),
- видеоролики и медиапрезентации (по темам программы),
- разработки занятий, в том числе с применением игровых методик, занимательных заданий и упражнений;
- раздаточные материалы (задачи);
- диагностические карты мониторинга результативности реализации образовательной программы [Нормативные документы, 4];
- портреты чемпионов мира по шахматам, выдающихся шахматистов;
- комплексы физминуток, упражнений зарядки для глаз;
- инструкции по технике безопасности.

2.5. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

В соответствии с Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кежемский ЦДТ», Положением о рабочей программе к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кежемский ЦДТ» [Нормативно-правовые документы, 3,5] для каждой учебной группы по программе «Клуб-64. Шахматы для дошкольников» составляется рабочая программа, содержащая особенности организации образовательного процесса для конкретного контингента обучающихся и условий реализации программы, календарный учебный график, календарно-тематический план.

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовые документы

1. Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Составитель Аглиуллина Р.Ф. Региональный модельный центр дополнительного образования Красноярского края. - Красноярск, 2026.
2. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанных Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»: [Электрон.ресурс]. URL: /http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_253132/ (Дата обращения 10.08.2026).
3. Положение о дополнительной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кежемский ЦДТ» // Официальный сайт МБУ ДО «Кежемский ЦДТ. https://цдт-кодинск.рф/. 2021-2026.
4. Положение о мониторинге (оценке) результатов реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБУ ДО «Кежемский ЦДТ» // Официальный сайт МБУ ДО «Кежемский ЦДТ. https://цдт-кодинск.рф/. 2021-2026.
5. Положение о рабочей программе к дополнительной общеразвивающей программе МБУ ДО «Кежемский ЦДТ» // Официальный сайт МБУ ДО «Кежемский ЦДТ». https://цдт-кодинск.рф/. 2021-2026.
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (зарегистрирован 02.06.2026 №86855).
7. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [Электрон.ресурс] // Консультант Плюс. – URL: Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 N 70226) \ КонсультантПлюс (consultant.ru) (Дата обращения 10.04.2026).
8. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»: [Электрон.ресурс] - URL: 3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf (government.ru) (Дата обращения 10.04.2026).
9. Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Кежемский центр детского творчества».
10. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ [Электрон.ресурс] // Консультант Плюс. - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (Дата обращения 10.04.2026).

Литература для педагога

1. Волкова, Е. Г. Шахматный учебник для дошкольников / Е. Г. Волкова.- Феникс, 2018.
2. Волкова Е.Г., Прудникова Е. Шахматы с енотом. - Манн, Иванов и Фербер, 2017.
3. Габбазова А.Я. Учимся играть в шахматы - развиваем интеллект. Учебное пособие. - Ульяновск, УлГТУ, 2007.
4. Гершензон Б., Напреенков А. Шахматы - это интересно. -Ленинград, «Детская литература», 1989.
5. Губницкий С.Б., Хакунов М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат. 64 урока. - М.: АСТ - Фолио, 2004.
6. Журавлев Н.И. Шаг за шагом. - М.: Физкультура и спорт, 1986.
7. Карахан Ю.И. Шахматы - увлекательная игра. - М.: «Знание», 1982.
8. Коновалов, Н. В., Кузин, А. В., Скаржинский, Н. С. Феникс — шахматы для дошкольников: программа и методические рекомендации / Н. В. Коновалов, А. В. Кузин, Н. С. Скаржинский.-Изд-во «Линка-Пресс», 2023.
9. Костьев А., Калинин А. Уроки юным шахматистам. 100 ступенек к мастерству, 2016.
10. Панов, Эстрин. Курс дебютов. - М.: Физкультура и спорт, 1979.
11. Полный курс шахмат. - Харьков: Фолио, 1999.
12. Постнов Н. Б. Изучение основ шахматной игры и совершенствование шахматного мастерства // Дополнительное образование и воспитание, 2007 - №1.
13. Ройзман А.Я. 444 сраженных короля. - Минск, «Полымя», 1987.
14. Сокольский А. Ваш первый ход. - М.: Физкультура и спорт, 1889.
15. Сухин И. 1000 шахматных комбинаций. - АСТ, 2004.
16. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год / И. Г. Сухин. - Москва: Айрис-пресс, 2020.
17. Третьякова В. (составитель) Учусь играть в шахматы. - М.: Терра «Книжная лавка - РТР», 1997.
18. Трофимова А.С. Учебник юного шахматиста/ А.С. Трофимова. - Ростов н/Д: Феникс, 2013.
19. Уманская Э.Э. Шахматы в школе. Первый год обучения: учеб. пособие для общеобразоват. организаций/ Э.Э.Уманская, Е.И.Волкова, Е.А.Прудникова. - М.: Просвещение, 2017.
20. Уткин В.И. Авторская программа «Обучение шахматной игре детей 6-7 лет», Санкт-Петербург, 1994.
21. Шилова М.И. Теория и технология отслеживания результативности воспитания школьников //Классный руководитель, № 6 - 2000.

Литература для детей и родителей

1. Вольф П. Шахматы. Шаг за шагом. М.: «Ермак», 2003.
2. Гершензон Б., Напреенков А. Шахматы - это интересно. - Ленинград, «Детская литература», 1989.
3. Губницкий С.Б. Полный курс шахмат (64 урока), М.: Россия, 2001.
4. Дополнительное образование «Как определить способности к обучению шахматной игре ребенка 6-7 лет», 2004 год - № 4.

5. Короли шахматного мира. - М.: Научное издательство «БОЛЬШАЯ СОВЕТСКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ». - «Терра - Спорт», 2001.
6. Костьев А., Калинин А. Уроки юным шахматистам. 100 ступенек к мастерству, 2016.
7. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. - Ростов, 2007.
8. Петрушина Н.М. Эндшпиль. 10 уроков для самых маленьких. - Ростов, 2003.

Интернет-ресурсы

1. CHESS KING pley. Шахматный образовательный ресурс: [Электронный ресурс] - URL: www.chessking.com (Дата обращения 10.04.2026).
2. Интерактивные уроки шахмат: [Электронный ресурс]. Chess Lessons - Уроки шахмат. - URL: https://chesslessons.ru/Lessons (Дата обращения 10.04.2026).
5. Открытый урок Первое сентября: [Электронный ресурс]. ИД «Первое сентября». - URL: https://urok.1sept.ru/ (Дата обращения 10.04.2026).
6. Портал «Шахматный всеобуч»: [Электронный ресурс Портал «Шахматный всеобуч». - URL: http://vseobuch.ruchess.ru/ (Дата обращения 10.04.2026)
8. Федерация шахмат в России: [Электронный ресурс]. ФШР. - URL: http://ruchess.ru/ (Дата обращения 10.04.2026).
9. Шахматная планета: [Электронный ресурс]. ООО «Дайв». - URL: https://игра.шахматнаяпланета.рф.(Дата обращения 10.04.2026).

Игровой метод обучения шахматам

Обучение игре в шахматы начинаем с игры, но не в шахматы, а в знакомство с шахматными фигурами. Ни в коем случае нельзя ставить перед ребенком начальную позицию шахматной партии и тут же объяснять, как ходят фигуры. Дети в этом возрасте редко понимают смысл объяснения и теряют интерес к шахматам. Попробуем начать играть, например, в «ладью». Расскажем о ней сказку, покажем на шахматной доске, где ее «домик», нарядим ее, начнем за ней охотиться – и ребенок быстро овладеет правилами передвижения ладьи. И так со всеми фигурами. Эффект игрового метода изучения шахмат «по частям» велик. *Главное, чтобы все эти игры шли непринужденно, ребенок не должен замечать, что его обучают.*

Оказывать помощь в игре детям следует тактично, не назойливо. *Нельзя хвалить одних и в то же время ругать других за временные неудачи.* Очень важно в процессе обучения игре воспитывать привычку к преодолению трудностей, строя занятия по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от известного к неизвестному, время от времени внося в занятия элементы занимательности, новизны.

У педагогов и родителей нередко возникает вопрос: «Как играть с ребенком?». Вопрос далеко не праздный. Можно сделать вид, что проиграл, но злоупотреблять этим не следует: дети могут привыкнуть к легким победам и проигрыши будут восприниматься ими весьма болезненно. Лучше всего дать малышу фору: одну-две пешки при игре одними пешками, без фигур, или ферзя, ладью, а то и несколько фигур сразу, при игре всеми фигурами, чтобы уравнять шансы. Довод тренера, взрослого: «Мне без форы пока неинтересно сражаться с тобой на равных» - бывает, как правило, достаточно убедительным для ребят. Когда же дети повысят класс игры, то фора, естественно, уменьшается настолько, насколько станет сильней игра юного шахматиста.

После игры следует разобрать с детьми их наиболее типичные ошибки: плохо развиты фигуры, не сделана вовремя рокировка, рано вывели в игру ферзя, делали ходы одной и той же фигурой несколько раз подряд без необходимости и т.п. Нужно стремиться приучать малышей из нескольких возможных в позиции ходов выбирать самый лучший.

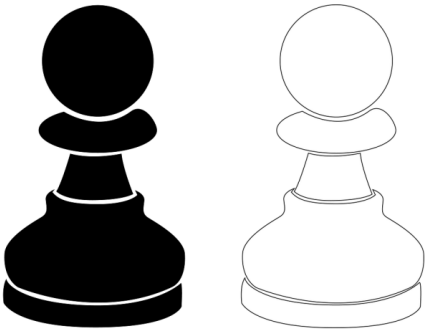
На первых порах не рекомендуется предлагать детям играть сразу всеми фигурами. Соблюдая это условие, тренер постепенно приучает их видеть всю доску, а также отдельное поле (клеточку, квадрат), равномерно распределять внимание по всей доске. Постепенно количество знакомых и разученных пешек и фигур увеличивается до полного комплекта, и только тогда можно приступить к игре вначале всеми пешками, а затем пешками и фигурами. *Важно, чтобы дети твердо усвоили согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом.* Нужно научить ребят запоминать различные простейшие ловушки и комбинации: «Детский мат», «Мат Легаля» и др., а затем переходить к решению элементарных шахматных задач и этюдов.

Первые шаги в шахматы

Интерес к игре в шахматы у одних детей проявляется самостоятельно, под некоторым влиянием родных и близких, друзей, телевизионных передач, у других его можно вызвать, сформировать незаметно для ребенка. И то, и другое приемлемо. Шахматы должны постепенно стать продолжением детских игр и забав. Какой-либо «принудительный элемент» здесь должен начисто отсутствовать, ни в коем случае не приниматься на вооружение тренером.

С чего начать? С игры! Но не в шахматы, а в знакомство с шахматными фигурами при помощи сказки, иллюстрируя ее шахматными фигурами. Например, сказка может быть такой:

«КАРАНДАШ РИСУЕТ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ»



Весёлые человечки скучали.

– Карандаш, нарисуй что-нибудь, – попросила Дюймовочка.

– Вчера я видел удивительную игру. Хотите, нарисую фигурки, которыми в неё играли? – спросил Карандаш.

– Рисуй, рисуй! – обрадовались весёлые человечки.

Они знали, что Карандаш умеет рисовать живые картинки. Работал Карандаш быстро, и вскоре весёлые человечки увидели множество причудливых светлых и тёмных фигурок. Фигурки ожили, зашевелились. Карандаш сиял. Незнайка загадочно улыбался, а остальные весёлые человечки смотрели на нарисованные фигурки во все глаза.

– Кто вы такие? – строго спросила самая высокая светлая фигурка с остроконечной чёрной нашлепкой.

– Мы... мы... – растерялась Дюймовочка. – Мы – весёлые человечки. Меня зовут Дюймовочка, а это мои друзья – Карандаш, Самоделкин, Незнайка, Буратино, Чиполлино, Петрушка и Гурвинек... А кто вы?

– Мы шахматные фигуры, – хором ответили нарисованные фигурки.

– А как вас зовут? – спросила Дюймовочка.

– Я белый шахматный король, – ответила самая высокая светлая фигура.

– А я чёрный шахматный король, – сказала самая высокая тёмная фигура с остроконечной белой нашлепкой.

Вперед выступили две высокие фигуры, очень похожие на шахматных королей, но пониже, с маленькими шариками на верхушках. У тёмной фигуры шарик был белый, у светлой – чёрный.

– Я белый шахматный ферзь, – сказала светлая фигура.

– Я чёрный шахматный ферзь, – сказала тёмная фигура.

Из-за ферзей выглянули четыре фигуры с головами лошадок: две светлые и две тёмные.

– Мы белые шахматные кони.

– А мы чёрные шахматные кони.

Затем вперед выступили четыре фигуры, похожие на башенки: две светлые и две тёмные.

– Мы белые шахматные ладьи.

– А мы чёрные шахматные ладьи.

Из-за ладей степенно вышли четыре фигуры с заостренными головками: две светлые и две тёмные.

– Мы белые шахматные слоны.

– Мы чёрные шахматные слоны.

И наконец, с веселыми человечками познакомились самые маленькие круглоголовые фигуры: восемь светлых и восемь тёмных.

– Мы белые шахматные пешки.

– А мы чёрные шахматные пешки.

Тут Незнайка, который до сих пор молчал и улыбался, сказал:

– А я знаю, что это за игра. Это шахматы. Я очень люблю в них играть и вас научу.

– А мы поможем, – обрадовались шахматные фигуры.