

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №22 «Сказка»
(МБДОУ №22 «Сказка»)

УТВЕРЖДАЮ:

и.о. заведующего МБДОУ №22 «Сказка»

Подписано электронной подписью
Сертификат:
00FC2479477BE89D2F64FFD63E5C4AB95B
Владелец:
Климина Надежда Петровна
Действителен: с 07.02.2025 по 03.05.2026

приказ № ДС22-11-245/6 от 23.04.2026

Рабочая программа

«Путешествие в шахматную страну»

для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)

Образовательная область «Познавательное развитие»

Разработчик программы:

Толмачева Ольга Борисовна,

воспитатель высшей категории, МБДОУ №22 «Сказка»

Содержание

Раздел 1. Целевой

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Актуальность.....	5
1.2. Принципы и подходы к формированию программы.....	8
1.3. Цели и задачи программы.....	9
1.4. Возрастные и индивидуальные особенности контингента детей.....	10
1.5. Планируемые результаты освоения программы (целевые ориентиры)	12
1.6. Целевые ориентиры образования в дошкольном возрасте.....	14
1.7. Способы направления поддержки детской инициативы.....	14

Раздел 2. Содержательный

2.1. Комплексно-тематическое планирование.....	15
2.2. План взаимодействия с педагогами.....	24
2.3. План взаимодействия с семьями воспитанников	26

Раздел 3. Организационный

3.1. Организация режима пребывания детей в группе.....	28
3.2. Развивающая предметно-пространственная среда.....	31
3.3. Диагностический инструментарий	33

Список литературы.....

Приложение 1 «Сказки про шахматы для детей».....	38
Приложение 2 «Дидактические игры для дошкольников при обучении игре в шахматы».....	43
Приложение 3 Семинар-практикум для воспитателей «Игры на развитие ориентировки в пространстве».....	47
Приложение 4 Мастер-класс для педагогов «Учим ходы фигур».....	75
Приложение 5 Консультация для родителей «Актуальность шахматного образования дошкольников».....	81

Раздел 1. Целевой

1. Пояснительная записка

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

Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: «Gensuhasumus», «Мы все - одна семья». Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы - часть мирового культурного пространства.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности в мире можно судить по таким весомым аргументам, как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований, выпуском разнообразной шахматной литературы. Для юных шахматистов Международная шахматная федерация ежегодно проводит свои чемпионаты (в разных возрастных группах), а также Всемирную детскую Олимпиаду. Президент Международной шахматной федерации К. Илмджинов заявил: «Одной из задач ФИДЕ является развитие детских шахмат. Вкладывая в детей, в шахматы, мы вкладываем в наше будущее».

В послании Президента Российской Федерации В.В.Путина участникам чемпионата мира-2004г. сказано: «Шахматы - это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперёд. А, главное, воспитывают характер».

Шахматы - наглядная соревновательная форма двух личностей. Шахматы нам нужны как способ самовыражения творческой активности человека. Планировать успех можно только при постоянном совершенствовании шахматиста. При этом творческий подход тренера является необходимым условием преподавания шахмат. Успех в работе во многом зависит от личности педагога, от его опыта и умения вести занятия с различными по возрасту юными шахматистами, от индивидуального подхода к каждому ребенку. Педагог живет своим делом и детей приглашает работать и думать наравне с ним. В работе чрезвычайно ценно выглядят интуиция тренера, его оптимизм, увлеченность, уверенность, работоспособность.

Программа составлена с учетом федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее – ФГОС ДО) и прошла апробацию в 2020-2021 учебном периоде, на базе МБДОУ № 22 «Сказка». Стандарт позволяет решить основную цель - обеспечение равенства возможностей для каждого ребёнка в получении качественного дошкольного образования. ФГОС ДО нацеливает на решение следующих задач:

- сохранения и поддержки индивидуальности ребёнка, развития индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребёнка;
- формирования общей культуры воспитанников, развития их нравственных, интеллектуальных, эстетических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности, формирования предпосылок учебной деятельности;
- обеспечения вариативности и разнообразия содержания образовательных программ и организационных форм уровня дошкольного образования, возможности формирования образовательных программ различных уровней сложности и направленности с учётом образовательных потребностей и способностей воспитанников.

В соответствии требованиям ФГОС ДО, программа разработана с учётом требований к образовательной программе и направлена на создание условий социальной ситуации развития дошкольников, его всестороннего и познавательного развития, развития инициативы и творческих способностей, на основе соответствующих дошкольному возрасту видов деятельности (игры, изобразительной деятельности, конструирования, восприятия сказки), сотрудничества со взрослыми и сверстниками в зоне его ближайшего развития. Методика работы рабочей программы «Путешествие в шахматную страну» направлена на освоение детьми задач образовательной области - познавательное развитие.

Программа учитывает образовательные потребности и интересы воспитанников группы и их семей, и ориентирована на сложившиеся традиции группы. Содержание программы ориентировано на развитие познавательной активности, интеллектуального развития личности.

Эффективность проведения непрерывной образовательной деятельности (далее - НОД) достигается через использование современных образовательных технологий:

- здоровьесберегающие технологии (физкультминутки во время занятий на укрепление мышц глаз, шеи, позвоночника);
- проблемное обучение (использование упражнений, позволяющих найти самостоятельный путь решения);
- технологии личностно – ориентированного подхода (дети получают задания соответственно своему индивидуальному развитию);
- технология исследовательской деятельности (постановка и решение вопросов проблемного характера);
- информационно-коммуникационные технологии (подбор и демонстрация иллюстративного материала).

Контингент участников проекта: дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет) с общим недоразвитием речи (далее - ОНР), общеразвивающих групп, воспитатели, родители (законные представители) воспитанников.

Основания для разработки рабочей программы.

1. Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Конвенция ООН о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989).
3. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
4. Приказ Министерства образования и науки РФ (Минобрнауки России) от 30.08.2013 г. № 1014 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам дошкольного образования».
5. Приказ департамента образования и молодежной политики ХМАО – Югры от 05.02.2014 №112 «О введении в действие федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования в образовательных организациях, реализующих образовательные программы дошкольного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры».
6. Адаптированная образовательная программа для детей с тяжелыми нарушениями речи.

7. Образовательная программа дошкольного образования (далее - ОПДО), разработанная в соответствии с ФГОС ДО, на основе комплексной образовательной программы «Детство», под редакцией Т.И. Бабаевой, А.Г. Гогоберидзе, З.А. Михайловой.

Направленность программы:

Методические разработки, представленные в программе «Путешествие в шахматную страну» имеют развивающую направленность. Они отвечают особенностям психофизиологического развития детей 6-7 лет

- 1) деятельность с детьми;
- 2) деятельность с педагогами;
- 3) работа с родителями;
- 4) сотрудничество с социальными партнерами;
- 5) создание предметно-развивающей среды;

Программа «Путешествие в шахматную страну» обеспечивает преемственность обучения между детьми старшего дошкольного возраста и начальных классов в соответствии с программой «Шахматы-школе».

Новизна программы состоит в том, что в программе систематизировано и расширено содержание образовательной области «Познавательное развитие», представлены современные педагогические технологии по обучению детей старшего дошкольного возраста игре, инструментарий для проведения мониторинга

Универсальность и практическая значимость:

Возможное использование данной программы, как педагогами в процессе воспитания и обучения детей, так и родителями в повседневной жизни. Программа может быть реализована как в общеразвивающих группах с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет), так и в группах компенсирующей направленности для детей с ОНР (в программе представлен разнообразный литературный и лексический материал). Представленная программа апробирована в практической деятельности в группе старшего дошкольного возраста (5-6 лет) детей с ОНР «Пчелка» и может быть рекомендована для внедрения в воспитательно-образовательный процесс в дошкольных образовательных учреждениях различного вида. Картотеки программы, могут быть использованы как часть НОД, в свободной деятельности и совместной деятельности педагога с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Данная программа имеет большое значение в области развития дошкольного учреждения города, края, а также важна для воспитания нового (молодого, современного) поколения, для которых шахматы — это не только игра, доставляющая много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство умственного развития.

1.1. Актуальность программы.

Шахматы – не только народная игра в России, но и в определенной степени интеллект российского государства. Поэтому инновационные технологии обучения детей шахматной игре, нацеленные на развитие, несомненно входят в число передовых технологий.

В Ханты-Мансийском автономном округе одним из региональных составляющих математического образования является шахматное образование. В Ханты-Мансийске прошла конференция в «Шахматное образование – важный ресурс мировой системы образования», направленная на реализацию идей, заложенных в Декларации Европарламента, где директор департамента образования и молодежной политики ХМАО – Югры Л.Н.Ковешникова отметила: «Организация шахматного образования – вовлечение ребят в процесс изучения шахмат и в новый процесс мыслительной деятельности - что является эффективным способом сопровождения развития мышления ребенка. Сегодня система образования

обязана обеспечить индивидуальное сопровождение каждого ребенка с помощью «умных» технологий. Шахматное образование – это и есть технология индивидуального сопровождения каждого ребенка!».

Введение занятий по обучению игре в шахматы позволяет поддерживать устойчивый интерес к знаниям и сделать обучение радостным, так как предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности, что способствует развитию мышления и памяти, умений сравнивать, обобщать, содействует формированию таких ценных качеств, как усидчивость, собранность, самостоятельность. Шахматная игра является действенным средством умственного развития и подготовки детей к школе.

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

Кроме того, массовое обучение дошкольников помогает выявить шахматные дарования.

Обучение дошкольников игре в шахматы является весьма актуальным на сегодняшний день. Раннее обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

Практика дошкольного воспитания показала, что на успешность обучения детей, влияет не только содержание предлагаемого материала, но также форма подачи, которая способна вызвать заинтересованность детей, их познавательную активность. Весь материал программы основан на включение занимательных, игровых элементов в организацию воспитательно-образовательной работы с детьми старшего дошкольного возраста по обучению игре в шахматы. Такая организация непосредственно образовательной деятельности детей способствует созданию устойчивой положительной мотивации у дошкольников к игре.

Программа «Путешествие в шахматную страну» систематизирует имеющийся материал в помощь воспитателям детских учреждений нашего города для плодотворной работы с детьми по обучению игре в шахматы. Программа носит образовательный, общекультурный, деятельный характер, рассчитана на детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Предлагаемая программа для детей старшего дошкольного возраста «Путешествие в шахматную страну» направлена на интеллектуальное развитие детей, совершенствование психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

В программе используются следующие **методы**:

На начальном этапе работы преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный** методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

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

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

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

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

Дидактические игры и задания;
Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
Практическая игра;
Теоретические занятия, шахматные игры;
Шахматные турниры.

В программе предполагается проведение педагогической деятельности в трех **направлениях:**

Специально организованное обучение в форме НОД.

Одно занятие в неделю-36 занятий – первый год обучения и 36 занятий – второй год обучения. Темы занятий определены в перспективном планировании. Материал, распределен по неделям, усложняется с учетом дидактических целей и увеличения объема знаний детей.

Совместная деятельность взрослого с детьми.

Проведение шахматных турниров, бесед, чтение художественной литературы, интерактивных игр и шахматных партий.

Самостоятельная деятельность детей.

Обыгрывание «шахматных» сказок, театрализация, рассматривание иллюстративного материала. Такое построение программы обеспечивает системный подход к обучению игре дошкольников, формирует осознанное отношение к шахматам.

Необходимо отметить, что содержание программы носит вариативный характер и предусматривает творческий подход педагога в практической деятельности по теме с учетом места нахождения детского сада, имеющегося в ДООУ необходимого методического материала, заинтересованности самого воспитателя, его профессионализма. Воспитателям предлагается предварительно ознакомиться с методическими рекомендациями по организации работы по обучению детей игре в шахматы и лишь потом приступать к педагогической деятельности с учетом перспективного планирования, которое предполагает взаимосвязь тем, дополнение и сотворчество в работе всех без исключения сотрудников детского сада, детей и родителей.

В качестве приложения к программе предлагаются картотеки шахматных сказок, дидактических игр, инсценировки, кроссворды, консультации и семинары-практикумы для педагогов и родителей. Надеемся, что весь перечисленный практический материал поможет педагогам ДООУ не только получить необходимую информацию, но и в доступной форме донести ее до воспитанников.

1.2. Принципы и подходы к формированию программы

Основные принципы построения программы

- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;
- поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;
- возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);
- самоценности дошкольного детства как важного этапа в общем развитии;
- создания благоприятной социальной ситуации развития каждого ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями;
- формирования познавательных интересов и познавательных действий ребёнка через его включение в различные виды деятельности;
- принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладение дошкольниками основами шахматной игры. Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. В течение непосредственно образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: сюжетные, дидактические, подвижные, театрализованные.

Программа составлена с учетом интеграции областей:

«Познавательное развитие»- дети учатся ориентироваться на ограниченной территории, располагать предметы в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение.

«Социально-коммуникативное развитие»- дети закрепляют умения согласовывать свои действия с действиями ведущего и других участников игры. Развивают сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу.

«Речевое развитие»-дети формируют умение вести диалог с воспитателем, со сверстниками, воспитывают культуру речевого общения, на занятиях используются стихи, рассказы, загадки, обсуждение различных ситуаций.

«Чтение художественной литературы»-у детей развивается интерес к художественной литературе, воспитывается чувство сострадания, сочувствия к героям книги, развивается чувство юмора.

«Художественное творчество»-у детей формируется умение свободного владения карандашом при выполнении изображения, он упражняется в плавных поворотах руки при рисовании округлых линий, закрашивании изображения.

1.3. Цели и задачи программы

Цель:

создание педагогических условий для интеллектуального развития детей дошкольного возраста в процессе обучения игры в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

- учить детей свободно ориентироваться на шахматной доске, разыгрывать шахматные партии.
- обеспечить успешное овладение детьми основополагающими принципами ведения шахматной партии.
- учить детей самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы.

Развивающие:

- развивать психические процессы, усидчивость.
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчеству шахматных мастеров.
- развивать волевые качества личности.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели.
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

1.4. Возрастные и индивидуальные особенности контингента детей

Возрастные и индивидуальные особенности детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет)

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

Ребенок овладевает основными культурными средствами, способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности — игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности.

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

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

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

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

Проявляет эмпатию по отношению к другим людям, готовность прийти на помощь тем, кто в этом нуждается. Проявляет умение слышать других и стремление быть понятым другими.

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

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

У ребенка развита крупная и мелкая моторика; он подвижен, вынослив, владеет основными движениями, может контролировать свои движения и управлять ими.

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

Проявляет ответственность за начатое дело.

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

Открыт новому, то есть проявляет желание узнавать новое, самостоятельно добывать новые знания, положительно относится к обучению в школе. Проявляет уважение к жизни (в различных ее формах) и заботу об окружающей среде.

Эмоционально отзывается на красоту окружающего мира, произведения народного и профессионального искусства (музыку, танцы, театральную деятельность, изобразительную деятельность и т. д.).

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

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

Соблюдает элементарные общепринятые нормы, имеет первичные ценностные представления о том, «что такое хорошо и что такое плохо», стремится поступать хорошо; проявляет уважение к старшим и заботу о младших. Имеет начальные представления о здоровом образе жизни. Воспринимает здоровый образ жизни как ценность.

Возрастные и индивидуальные особенности детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)

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

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

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

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

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

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

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

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

Усложнилось конструирование из природного материала. Дошкольникам уже доступны целостные композиции по предварительному замыслу, которые могут передавать сложные отношения, включать фигуры людей и животных.

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

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

У детей наблюдаются значительные изменения и в физическом развитии. Активно развивается моторика, наращивается и самостоятельно используется двигательный опыт. Совершенствуются ходьба и бег. Дети способны поддерживать правильную осанку. По собственной инициативе они могут организовывать подвижные игры и соревнования со сверстниками.

1.5. Планируемые результаты освоения программы (целевые ориентиры)

Первый год обучения

- имеет представление о шахматной доске;
- правильно размещает доску между партнерами;
- ориентируется на шахматной доске;
- различает и называет шахматные фигуры;
- правильно расставляет шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение перед партией;
- умеет играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- имеет представление об элементарных правилах игры в шахматы;
- умеет перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- знает правила хода, взятие каждой фигуры;
- владеет основными шахматными терминами;
- умеет делать рокировку;
- умеет объявлять шах;
- умеет ставить мат;
- умеет решать задачи на мат в один ход;

Второй год обучения

- определяет ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- владеет основными тактическими приемами;
- знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль;
- умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводит элементарные шахматные комбинации;
- решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода;

- разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры;

1.6. Целевые ориентиры образования в дошкольном возрасте

- Ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности.
- Ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты.
- Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам.
- Ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, может выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки грамотности.
- У ребенка развита крупная и мелкая моторика; он подвижен, вынослив, владеет основными движениями, может контролировать свои движения и управлять ими.
- Ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены.
- Ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живет; знаком с произведениями детской литературы, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.; ребенок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

1.7. Способы направления поддержки детской инициативы

Активность ребенка является основной формой его жизнедеятельности, необходимым условием его развития, которая закладывает фундамент и дает перспективы роста интеллектуального, творческого потенциала ребенка.

Обеспечение использования собственных, в том числе «ручных», действий в познании различных количественных групп, дающих возможность накопления чувственного опыта предметно-количественного содержания.

Использование разнообразного дидактического материала, способствующего выполнению каждым ребенком действий с различными предметами, величинами.

Организация речевого общения детей, обеспечивающая самостоятельное использование слов, обозначающих математические понятия, явления окружающей действительности.

Организация обучения детей, предполагающая использование детьми совместных действий в освоении различных понятий. Для этого на занятиях дети организуются в микро-группы по 3-4 человека. Такая организация провоцирует активное речевое общение детей со сверстниками. Организация разнообразных форм взаимодействия: «педагог-дети», «дети-дети».

Направления поддержки детской инициативы:

- позиция педагога при организации жизни детей в детском саду, дающая возможность самостоятельного накопления чувственного опыта и его осмысления. Основная роль воспитателя-организация ситуаций для познания детьми отношений между предметами, когда ребенок сохраняет в процессе обучения чувство комфортности и уверенности в собственных силах;
- психологическая перестройка позиции педагога на личностно-ориентированное взаимодействие с ребенком в процессе обучения, содержанием которого является формирование у детей средств и способов приобретения знаний в ходе специально организованной самостоятельной деятельности;
- фиксация успеха, достигнутого ребенком, его аргументация создает положительный эмоциональный фон для проведения обучения, способствует возникновению познавательного интереса.

Раздел 2. Содержательный

2.1. Комплексно-тематическое планирование

Первый год обучения

Сентябрь			
	Тема	Цель	Методические приемы
1.	«Учимся, играя»	Развитие ориентировки в пространстве	Игра «Назови соседей» Игра «Найди клад» Игра «Путаница» Игра «Куда пойдёшь и что найдёшь»
2.	«Удивительные клетки»	Познакомить детей с белыми и чёрными полями	Графические диктанты, настольная игра «Морской бой», чтение сказки В.Гришина «В стране шахматных чудес», дидактические игры «Шахматная почта», «шахматное лото», «Найди адрес»
3.	«Знакомство со знаменитыми шахматистами»	Познакомить детей со знаменитыми шахматистами	Рассматривание портретов знаменитых шахматистов, дидактическое упражнение «Собери из частей», беседа с детьми «Шахматы - это интересно!»

4.	«Шахматные часы»	Формировать представления детей о часах, которыми пользуются шахматисты во время партии	Чтение рассказа В.Драгунского «Шляпа гроссмейстера», подвижная игра «Часики», просмотр мультфильма «Приключения в шахматной стране»
Октябрь			
5	Шахматная доска.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Рождение, история развития шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.
6	В гостях у вертикали и горизонтали.	Объяснить, что линии бывают вертикальные и горизонтальные; расположение доски между партнерами.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей и горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
7	Шахматная доска.	Знакомство с центром доски – четыре поля в середине шахматной доски, диагональю.	Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.
8	Шахматные фигуры.	Знакомство с шахматными фигурами. Учить детей запоминать, как называется каждая из фигур. Учить уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету.	Знакомство с шахматными фигурами.
Ноябрь			
9	Начальное положение	Учить правильно, располагать фигуры перед партией.	Места фигур в начальном положении.
10	Ладья	Освоить ход ладьи.	Знакомство с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи.
11	Ладья	Продолжать осваивать ход ладьи.	Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Лабиринт", "Перехитри часовых".
12	Слон	Освоить ход слона. Научить детей, что очень важно, чтобы слон точно передвигался наискосок.	Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура.

		Учить, что по белым полям передвигаются белопольные слоны, а по черным клеткам ходят чернопольные слоны.	
Декабрь			
13	Слон	Продолжать осваивать ход слона.	Ход слона, взятие.
14	Ладья против слона	Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учиться нападать на фигуру партнера, ограничивать ее подвижность, уводить из-под боя свою фигуру, занимать по возможности центральные поля, на которых сила ладьи и слона возрастает.	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов.
15	Ферзь	Освоить ход ферзя. Научить детей сражаться самыми сильными шахматными фигурами – ферзями. При аккуратной игре этот поединок завершиться вничью.	Знакомство с ферзем. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ферзя. Дидактическая игра «Игра на уничтожение».
16	Ферзь против ладьи и слона	Учить детей играть ферзем против ладьи, ладьей против ферзя, ферзем против слона, слоном против ферзя на шахматной доске «восемь полей на восемь».	Ферзь против ладьи и слона.
Январь			
17	Конь	Обучить детей ходу коня; учить ребенка играть конем против коня.	Знакомство с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух.
18	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Учить детей играть конем против ферзя, ладьи, слона.	Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения. Дидактическая игра «Игра на уничтожение».
19	Пешка	Обучить детей ходу пешки; учить детей, что пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали.	Знакомство с пешкой. Место пешки в начальном положении. Особенности пешки. Пешечные заповеди. Пешка против пешки, две

			пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения. Правила шахматной игры. Дидактические игры «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение».
Февраль			
20	Превращение пешки	Научить детей как можно пешку превратить в другую фигуру; объяснить, что ферзь – самая сильная фигура, поэтому чаще всего выгоднее превращать пешку именно в ферзя.	Превращение пешки в ферзя.
21	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учить детей играть пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона.	
22	Король.	Обучить детей ходу короля. Учить детей, что королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя.	Знакомство с королем. Место коня в начальном положении. Ход короля, взятие.
23	Король против других фигур.	Продолжать обучать детей ходу короля против других фигур.	Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки.
Март			
24	Шах.	Научить детей, что шах – важное шахматное понятие. Если одна из фигур напала на неприятельского короля – это шах. Если короля атакуют одновременно две фигуры – это двойной шах. Учить, что в шахматах надо своего короля беречь. А если королю дали шах, надо спасать его из-под боя...	Знакомство с шахматным понятием «шах».
25	Шах	Учить детей ставить открытый и двойной шах. Учить детей из нескольких вариантов шаха выбирать лучший.	Открытый и двойной шах.

26	Мат	Объяснить детям, что достижение мата – вот главная цель шахматной партии. Тот, кому поставили мат – проиграл.	Знакомство с понятием «мат».
27	Мат	Научить ребенка ставить мат в один ход ферзем, ладьей и слоном.	Мат в один ход. Простые примеры.
28	Мат	Научить ребенка ставить мат в один ход с большим числом шахматных фигур.	Мат в один ход. Сложные примеры.
Апрель			
29	Ничья, пат	Учить детей отличать пат от мата. Учить детей разным вариантам ничьей.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей.
30	Рокировка	Познакомить детей с понятием, правилами и видами рокировки (длинная и короткая).	Понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки.
31	Шахматная партия	Научить детей расставлять фигуры в начальное положение.	Расстановка фигур в начальное положение.
32	Шахматная партия	Познакомить с принципами разыгрывание дебюта. Упражнять в умении играть всеми фигурами из начального положения.	Игра всеми фигурами из начального положения.
Май			
33	Досуг-сказка «Шахматный теремок»	Доставить эмоциональную радость, вызвать желание участвовать в постановке сказки	Инсценировка сказки, музыкальные паузы
34	Шахматный КВН	Обобщение полученных знаний	Представление команд, загадки, д/ «Чудесный мешочек», шахматные ребусы, распечатанные дидактические задания «Не ошибись»
35	Спортивный досуг «В мире шахмат»	Развитие интереса к шахматной игре через спортивные эстафеты	Спортивные эстафеты «Кто быстрее расставит фигуры», «Найди свою фигуру», «Сбей врага»
36	Шахматный турнир «Родители, дети»	Упражнять в умении играть всеми фигурами из начального положения	Игра всеми фигурами из начального положения.

Второй год обучения

Сентябрь			
	<i>Тема</i>	<i>Цель</i>	<i>Методические приемы</i>
		Сентябрь	
1	«Учимся, играя»	Развитие ориентировки в пространстве	Игра «Назови соседей» Игра «Найди клад» Игра «Путаница» Игра «Куда пойдёшь и что найдёшь»
2	«Удивительные клетки»	Познакомить детей с белыми и чёрными полями	Графические диктанты, настольная игра «Морской бой», чтение сказки В.Гришина «В стране шахматных чудес», дидактические игры «Шахматная почта», «шахматное лото», «Найди адрес»
3	«Знакомство со знаменитыми шахматистами»	Познакомить детей со знаменитыми шахматистами	Рассматривание портретов знаменитых шахматистов, дидактическое упражнение «Собери из частей», беседа с детьми «Шахматы - это интересно!»
4	«Шахматные часы»	Формировать представления детей о часах, которыми пользуются шахматисты во время партии	Чтение рассказа В. Драгунского «Шляпа гроссмейстера», подвижная игра «Часики», просмотр мультфильма «Приключения в шахматной стране»
Октябрь			
5	Повторение пройденного материала.	Уточнение уровня освоения программного материала за 1 год обучения.	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
6	Повторение пройденного материала.	Уточнение уровня освоения программного материала за 1 год обучения.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.
7	Краткая история шахмат.	Познакомить с некоторыми аспектами истории шахмат.	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

8	Ценность шахматных фигур.	Дать представление детям о ценности фигур. Формировать умение правильно оценивать фигуры.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя, ладьи, слона). Игровая практика.
Ноябрь			
9	Техника матования одинокого короля.	Познакомить с техникой матования одинокого короля.	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
10	Техника матования одинокого короля.	Закрепить навык матования одинокого короля.	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
11	Достижение мата без жертвы материала.	Познакомить детей с положением в шахматах, в котором любой ход игрока ведёт к ухудшению его позиции.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
12	Достижение мата без жертвы материала.	Познакомить детей с миттельшпилем – это следующий за дебютом этап шахматной игры, в котором происходят основные действия.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
Декабрь			
13	Достижение мата без жертвы материала.	Научить детей ставить мат в два хода в дебюте.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Игровая практика.
14	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с тактическим приёмом - отвлечение фигуры, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
15	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с тактическим приёмом -Завлечение, при котором нужно завлечь фигуру соперника на неудачное поле.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

16	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с тактическим приёмом -блокировка, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, как правило, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
Январь			
17	Шахматная комбинация.	Познакомить с комбинацией разрушения.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
18	Шахматная комбинация.	Познакомить с «рентгеном»-эффект долговременного воздействия дальнбойной фигуры, от которого фигуры соперника не в состоянии надежно укрыть.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
19	Шахматная комбинация.	Упражнять в умении сочетать темы комбинаций и тематические приемы.	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.
Февраль			
20	Шахматная комбинация.	Познакомить с комбинациями, ведущие к достижению материального перевеса. Продолжать обучать детей тактическим приемам: отвлечение, завлечение.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.
21	Шахматная комбинация.	Развивать умение комбинировать ходы для достижения материального перевеса. Формирование навыков игры в шахматы путем изучения одного из видов тактического приема	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.

		«связка» (полная, неполная, сложная).	
22	Шахматная комбинация.	Познакомить детей с сочетанием тактических приемов при игре в шахматы: освобождение пространства, перекрытие и учить применять эти приемы при игре.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.
23	Шахматная комбинация.	Знакомство с правилом превращения пешки; закрепление навыков игры.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.
Март			
24	Шахматная комбинация.	Научить детей использовать сочетание тактических приемов при игре в шахматы.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.
25	Шахматная комбинация.	Знакомство с понятиями «ничья», «пат». Решение дидактических заданий «Пат или не пат?» Воспитание любви к шахматам.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.
26	Шахматная комбинация.	Познакомить с комбинацией для достижения ничьей – комбинация на вечный шах.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.
27	Шахматная комбинация.	Познакомить с общими идеями дебютов, показать несколько известных дебютов, научить определять хороший ход при выполнении дидактических заданий.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание «Проведи комбинацию».
28	Шахматная комбинация.	Продолжать знакомить с дебютами (на сложных примерах).	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактическое задание «Проведи комбинацию». Игровая практика.
Апрель			
29	Шахматная комбинация.	Совершенствование игровых навыков.	Дидактическое задание «Проведи комбинацию». Игровая практика.

30	Повторение программного материала.	Повторение программного материала, закрепление пройденного, развитие логического мышления.	Упражнения с шахматными фигурами.
31	Педагогический мониторинг.	Оценить уровень овладения шахматной игрой.	Выполнение тестовых заданий.
32	Шахматный турнир.	Продемонстрировать полученные знания у воспитанников. Активизировать мыслительную и познавательную деятельность воспитывать интерес к игре в шахматы.	Выполнение конкурсных заданий.
Май			
33	Шахматный КВН	Закреплять основные термины и понятия. Развивать первоначальные навыки игры в шахматы. Воспитывать интерес к игре.	Дид./игра «Волшебный мешочек», «Чего не стало?» Дид./игра «Игра на уничтожение», Дид./игра «Выиграй фигуру» Дид./игра «Кратчайший путь» Загадки из «Шахматной шкатулки»
34	Шахматная мастерская	Изготовление шахмат из бросового материала	Различные виды шахмат
35	Спортивный досуг «В стране шахмат»	Развитие интереса к шахматной игре через спортивные эстафеты	Спортивные эстафеты
36	Развлечение «Шахматный праздник»	Закрепление пройденного материала	Викторины, загадки, кроссворды, ребусы

2.2. План взаимодействия с педагогами Первый год обучения

№	Форма работы	Цель
1.	Семинар -практикум «Учимся играть в шахматы – игровые ситуации для дошкольников»	Формировать у педагогов интерес и умение играть в шахматы.

2.	Мастер – класс по изготовлению шахмат из нетрадиционного материала: «Шахматы своими руками»	познакомить педагогов с интересными технологиями по изготовлению шахмат из бросового материала
3.	Консультация «Шахматы, как средство развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста»	Изучить возможности и пути использования шахмат в работе по развитию логического мышления детей старшего дошкольного возраста.
4.	Семинар – практикум: «Игры и упражнения на шахматном материале для детей старшего дошкольного возраста»	Познакомить педагогов с игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.
5.	Педагогический брифинг: «Я играю так»	Повысить профессиональную компетентность педагогов дошкольного образовательного учреждения в области шахматного образования.
6.	Театрализованная деятельность «Шахматная репка»	Развитие эмоционально-насыщенного взаимодействия работников ДОУ
7.	Квест-игра «Учим ходы фигур»	Установить партнёрские отношения между педагогами
Второй год обучения		
1.	Шахматный «ТУ-ВИ» (турнир-викторина) для педагогов	Формирование знаний и умений педагогов играть в шахматную партию.
2.	Технология «Лэпбук», как эффективное средство закрепление пройденного материала	Дать рекомендации педагогам по использованию дидактического пособия «Лэпбук»
3.	Мастер - класс по изготовлению и оформление дидактических игр и пособий по обучению детей игре в шахматы	Способствовать повышению интереса педагогов к поиску интересных технологий по изготовлению игр и пособий.

2.3.

4.	Презентация проекта «Легкие правила для сложной игры»	профессиональное становление педагогов в вопросах внедрения и реализации шахматного образования в дошкольном образовательном учреждении.
5.	Практикум – семинар: ТРИЗ упражнения на шахматном материале.	Использование элементов ТРИЗ в обучении шахматам.
6.	Шахматный турнир среди педагогов ДОУ	Повысить профессиональную компетентность педагогов дошкольного образовательного учреждения в области шахматного образования

2.3 План взаимодействия с семьями воспитанников

Первый год обучения

Дата	Мероприятие	Цель
Сентябрь	Анкетирование родителей «Что мы знаем об игре в шахматы?»	Выявление компетентности и отношения родителей к игре.
	Родительское собрание	Актуальность шахматного образования дошкольников
	Семинар- практикум «Возможности семьи в интеллектуальном развитии ребенка»	Повышение компетентности родителей, заинтересовать вопросами развития ребенка.
	Родительский клуб «Шахматисты»	Знакомство родителей с правилами игры в шахматы
Октябрь	Игровая викторина «Вопрос-ответ»	Изучение и анализ позиции семьи в отношении увлечения детей.
	Оформление тематической папки «Что такое шахматы»	Консультирование по актуальным вопросам

	Тренинг- практикум «Специфика взаимоотношения с детьми, играющими в шахматы»	Повышение компетентности родителей
	Памятка «Полезные советы для родителей»	Индивидуальное просвещение родителей по актуальным вопросам при обучении игре в шахматы.
	Родительская гостиная «Хитрые вопросы»	Повышение компетентности родителей в вопросах познавательно-интеллектуального развития старших дошкольников.
Ноябрь	Памятка «Полезные советы для родителей»	Индивидуальное просвещение родителей по актуальным вопросам при обучении игре в шахматы.
	Родительская гостиная «Хитрые вопросы»	Повышение компетентности родителей в вопросах познавательно-интеллектуального развития старших дошкольников.
Декабрь	Дни открытых дверей: «Посмотрите, как мы играем в шахматы»	Ознакомление с результатами деятельности группы по шахматному образованию за первое полугодие.
Январь	Родительский клуб «Шахматисты»	Повышение компетентности родителей в вопросах культуры общения во время игр.
Февраль	Мастер-класс «Путешествие в страну шахматных фигур»	Знакомство со спецификой проведения занятий
Март	Выставка рисунков «В стране шахматных фигур» (совместные работы детей и родителей)	Анализ формирования представлений о шахматных фигурах и игре в шахматы
Апрель	Родительский клуб (встреча за круглым столом) «Поделись опытом»	Презентация семейного опыта «Как мы поддержали своего ребенка в кругу семьи»
Май	Праздник «В стране Шахматной королевы»	Активизация совместной деятельности детей с родителями.

Второй год обучения

Дата	Мероприятие	Цель
Сентябрь	Родительский клуб «Как мы провели лето»	Обеспечение взаимопонимания и партнерства
Октябрь	Памятка «Полезные советы для родителей»	Повышение компетентности родителей

2.4.

Ноябрь	Родительская гостиная «Хитрые вопросы»	Повышение компетентности родителей в вопросах познавательно-интеллектуального развития детей
Декабрь	Открытое первенство в группе «Юные шахматисты» (родители против детей)	развитие эмоционально насыщенного взаимодействия родителей и детей
Январь	Родительский клуб «Шахматисты»	Повышение компетентности родителей в вопросах игры в шахматы.
Февраль	Анкетирование родителей «Как изменился мой ребенок, познав азы шахматной игры»	анализ результатов совместной деятельности ребенок-родитель-педагог
Март	Выставка лепбуков «Шахматы- это интересно!»	презентация семейного опыта, поддержка интереса к игре в шахматы у детей и родителей
Апрель	Шахматный турнир в ДОУ	Поддержка интереса детей
Май	Ток-шоу «Путешествие в шахматную страну!»	развитие эмоционально насыщенного взаимодействия родителей и детей, подведение итогов совместной деятельности по шахматному образованию

Раздел 3. Организационный

3.1. Организация режима пребывания детей в группе

Режим дня группы старшего дошкольного возраста (с 5-ти до 6-ти лет)

Режимные моменты	Образовательные области	Длительность режимного момента	Норматив времени (час)
Прием, осмотр детей. Совместная деятельность взрослого и ребенка	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	7.00 – 07.30	30 мин
Самостоятельная деятельность, игры,		07.30 – 8.20	50 мин
Утренняя гимнастика	Художественно - эстетическое развитие.	8.20 – 8.30	10 мин
Подготовка к завтраку. Завтрак	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	8.30 – 8.50	20 мин

Самостоятельная деятельность, игры,	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	8.50- 9.00	10 мин
Непосредственно образовательная деятельность		9.00- 10.00	1 час
Подготовка к прогулке. Выход на прогулку.	Социально - коммуникативное развитие.	10.00 – 10.20	20 мин
Прогулка (игры, наблюдения, труд)	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	10.20 –11.50	1ч 30 мин
Возвращение с прогулки		11.50- 12.00	10 мин
Подготовка к обеду. Обед	Художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	12.00– 12.30	30 мин
Закаливающие мероприятия (полоскание рта), подготовка ко сну	Физическое развитие.	12.30– 13.00	30 мин
Итого в первую половину дня			6час (360мин)
Дневной сон		13.00 – 15.00	2ч
Постепенный подъем, закаливающие мероприятия «Тропа здоровья»	Физическое развитие.	15.00 – 15.10	10 мин
Подготовка к полднику. Полдник	Художественно- эстетическое развитие, физическое развитие.	15.10– 15.20	10мин
Индивидуальная работа	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	15.20 – 15.30	10 мин
Самостоятельная деятельность, игры, развлечения	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	15.30- 15.45	15 мин
Непосредственно образовательная деятельность		15.45 - 16.10	25 мин
Самостоятельная деятельность, игры, развлечения	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	16.10- 16.45	35 мин
Подгрупповая, групповая деятельность	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	16.45 – 17.20	35 мин
Подготовка к ужину. Ужин.	Художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	17.20 – 17.40	20 мин

Игры, самостоятельная деятельность.	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	17.40 – 18.00	20мин
Подготовка к прогулке, прогулка. Уход домой	Социально - коммуникативное развитие	18.00-19.00	1ч
Итого во вторую половину дня			6 час (360 мин)
Итого в день:			12 часов (720 мин)

Режим дня группы старшего дошкольного возраста (с 6-ти до 7-ми лет)

Режимные моменты	Образовательные области	Длительность режимного момента	Норматив времени (час)
Прием, осмотр детей. Совместная деятельность взрослого и ребенка	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	7.00 – 07.30	30 мин
Самостоятельная деятельность, игры,		07.30 – 8.20	50 мин
Утренняя гимнастика	Художественно - эстетическое развитие.	8.20 – 8.30	10 мин
Подготовка к завтраку. Завтрак	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	8.30 – 8.50	20 мин
Самостоятельная деятельность, игры,	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	8.50- 9.00	10 мин
Непосредственно образовательная деятельность		9.00- 10.50	1 час 50 мин
Подготовка к прогулке. Выход на прогулку.	Социально - коммуникативное развитие.	10.50 – 11.00	10 мин
Прогулка (игры, наблюдения, труд)	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	11.00 –12.30	1ч 30 мин
Возвращение с прогулки		12.30- 12.35	5 мин
Подготовка к обеду. Обед	Художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	12.35– 12.55	20 мин

Закаливающие мероприятия (полоскание рта), подготовка ко сну	Физическое развитие.	12.55– 13.00	5 мин
Итого в первую половину дня			6 час (360 мин)
Дневной сон		13.00 – 15.00	2ч
Постепенный подъем, закаливающие мероприятия «Тропа здоровья»	Физическое развитие.	15.00 – 15.10	10 мин
Подготовка к полднику. Полдник	Художественно- эстетическое развитие, физическое развитие.	15.10– 15.20	10 мин
Индивидуальная работа	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	15.20 – 15.30	10 мин
Самостоятельная деятельность, игры, развлечения	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	15.30- 15.45	15 мин
Непосредственно образовательная деятельность		15.45 - 16.15	30 мин
Самостоятельная деятельность, игры, развлечения	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	16.15- 16.45	30 мин
Подгрупповая, групповая деятельность	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	16.45 – 17.20	35 мин
Подготовка к ужину. Ужин.	Художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	17.20 – 17.40	20 мин
Игры, самостоятельная деятельность.	Социально - коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие художественно - эстетическое развитие, физическое развитие.	17.40 – 18.00	20 мин
Подготовка к прогулке, прогулка. Уход домой	Социально - коммуникативное развитие	18.00-19.00	1ч
Итого во вторую половину дня			6 час (360 мин)
Итого в день:			12 часов (720 мин)

3.2. Развивающая предметно-пространственная среда.

Согласно требований ФГОС дошкольного образования, развивающая предметно-пространственная среда обеспечивает максимальную реализацию образовательного потенциала пространства группы, а также материалов, оборудования и инвентаря для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учета особенностей и коррекции недостатков их развития.

Принципы развивающей предметно-пространственной среды

- содержательно-насыщенная;
- трансформируемая;
- полифункциональная;
- вариативная;
- доступная;
- безопасная.

Развивающая предметно-пространственная среда – это специфическое образовательное оборудование, материалы, мебель в сочетании с определенными принципами разделения пространства группы.

Под образовательной средой понимается весь комплекс условий, которые обеспечивает развитие детей в ДОО, в том числе развивающая предметно-пространственная среда, взаимодействие между педагогами и детьми, детская игра, развивающее предметное содержание образовательных областей и другие условия, перечисленные в Стандарте.

Образовательная область	Методические пособия	Содержание игрового центра «Черно-белое королевство»
Познавательное развитие	Методическая литература Методический комплект (учебник и рабочая тетрадь) Т.Ю. Степанова «Тигренок в шахматном королевстве» Методический комплект 1 и 2 часть И.Г. Сухин «Шахматы. Там клетки черно-белые чудес и тайн полны» Е.Ю. Балашова «Герои сказки играют в шахматы или твой первый шахматный учебник» Мультимедийное обеспечение Мультфильмы о шахматах	Картотека «Сказки про шахматы для детей» Картотека «Шахматные кроссворды» Фотоальбом «Шахматные будни» Альбом «Шахматные раскраски» Демонстрационный материал «Шахматные фигуры» Напольные шахматные фигуры Шахматный куб Дидактические игры «Собери из частей», 4 штуки Шахматный стол

	Презентации для занятий Мультимедийная игра «Шахматы»	Шахматные наборы, 7 штук Шапочки «Шахматные фигуры» Напольное шахматное полотно Шахматные часы, 1 штука Альбом «Портреты шахматистов» Рабочие листы для детей
--	--	--

Учебно – методическое обеспечение

1. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1.- 4-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 80с., ил.
2. И.Г. Сухин. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2.- 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 80с., ил.
3. И.Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 2.- 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 32с., ил.
4. И.Весела. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
5. В. Гончаров. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
6. В. Гришин, Е. Ильин. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
7. В. Князева. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
8. И.Г. Сухин. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
9. И.Г. Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

3.3. Диагностический инструментарий

Критерии оценки:

Высокий уровень - правильно выполняет задание самостоятельно

Средний уровень - выполняет задание с небольшой помощью взрослого или выполняет самостоятельно, но допускает 1-2 ошибки.

Низкий уровень - выполняет задание не правильно.

Диагностические задания по оценке уровня освоения программы детьми 5-6 лет

Цель: выявить умение правильно располагать шахматную доску, шахматные фигуры и пешки на шахматной доске, знание названий шахматных фигур, действий с шахматными фигурами и пешкой.

Задание № 1.

Инструкция:

Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску.

Задание № 2.

Инструкция:

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

Задание № 3.

Инструкция:

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

Задание № 4. Инструкция:

Посади своих учеников каждого на свое место.

Задание № 5.

Инструкция 1:

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

Инструкция 2:

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

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

Инструкция 3:

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

Диагностические задания по оценке уровня освоения программы детьми 6-7 лет

Цель: выявить знания детей истории шахматной игры, действий с шахматными фигурами и пешкой, умение определять, где на шахматной доске объявлен «шах», «мат» королю, умение разыгрывать шахматные положения, умение ставить шах, мат.

Задание № 1.

Инструкция:

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

Задание № 2.

Инструкция 1:

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

Инструкция 2:

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

Задание № 3.

Инструкция:

Скажи, что такое «шах». Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «шах».

Задание № 4.

Инструкция:

Скажи, что такое «мат» в шахматах. Найди схему, где в шахматной партии королю объявлен «мат».

Задание № 5.

Инструкция 1:

Определи на шахматной доске - куда должен встать белый слон, чтобы перекрыть ход черной пешке?

Инструкция 2:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому королю?

Инструкция 3:

Определи на шахматной доске - куда сходить белому ферзю, чтобы напасть на ладью?

Инструкция 4:

Определи на шахматной доске - куда сходить белой ладье, чтобы сделать тушик коню?

Инструкция 5:

Определи на шахматной доске - как черному слону напасть на белую ладью?

Задание № 6.

Инструкция:

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

Задание № 7.

Инструкция:

Поставь на шахматной доске «мат» черному королю.

Показатели освоения программы первого года обучения:

Высокий уровень: ребенок имеет представление о шахматах. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приемах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию.

Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше». Ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.

Низкий уровень: ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах», «мат». Ребенок не может вести игру.

Показатели освоения программы второго года обучения:

Высокий уровень: ребенок умеет самостоятельно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; владеет основными тактическими приемами; знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводит элементарные шахматные комбинации; решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода; разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

Средний уровень: ребенок затрудняется в умении быстро и правильно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; путает термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; решает простейшие шахматные задачи в 1-2 хода; разыгрывает шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры, но в игре допускает ошибки.

Низкий уровень:

ребенок не умеет самостоятельно определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур; не владеет основными тактическими приемами; не знает, что означают следующие термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль; не умеет матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводит элементарные шахматные комбинации; затрудняется в решении простейших шахматных задач в 1-2 хода; не умеет разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.

Список литературы

1. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. – М: Духовное возрождение, 1999.

2. Пожарский В. Н. Шахматный учебник. - Рязань: 1994.
3. Абрамов С.П. , Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика преподавания занятий. - М.: ООО «Дайв», 2009- 256.
4. Сухин И.Г. Книга начинающего шахматиста. - М.: Астрель, 2008.
5. Касаткина В. Шахматная тетрадь. - М.: Правда. Севера, 2009.-34с.
6. Карпов, А. Е. Учитесь шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
7. Карпов, А. Е. Школьный шахматный учебник [текст] / А. Е. Карпов, А. Б. Шингирей. — М.: Русский шахматный дом, 2005;
8. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей [текст] / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб: Литера, 2005;
9. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи [текст] / С.В. Мазаник. — СПб.: Питер, 2009;
10. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006;
11. Коновалов Н. В. , Кузин А. В. Методические рекомендации для педагогов дополнительного образования М.: Русская шахматная школа 2017

Сказки про шахматы для детей

1.

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не

смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?»

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

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

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

С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ.

2.

Жили- были когда-то давным –давно король и королева. Король был светлый, с русыми волосами-просто красавец. А Королева была смугленькая, с черными волосами и черными глазами. И тоже очень красивая, глаз не оторвать! Они очень любили друг-друга, каждый день выходили на прогулку, объезжали свое королевство на конях: Король на черном коне, Королева на белом своем любимом коне. Доезжали до самых границ своих владений, каждый встречный им улыбаясь кланялся, приветствовали их. В Королевстве царил мир и покой. Но не было у Короля и Королевы детей.

Все знали, что у них такое горе. Королевство некому оставлять, но ничем никто не мог помочь.

Однажды, старая колдунья, которая работала в королевском дворце поварихой, сделала из пшеничной и ржаной муки маленькие две фигурки, черную и белую, и подарила Королевской семье.

-Ваше Величество, вот вам мой скромный подарок-два мальчика из теста. Если Вы захотите, я в них вселю человеческие души, и они оживут. Дам им человеческие качества: доброту, щедрость, ум. Если в течение жизни они растеряют эти человеческие качества, они снова превратятся в маленькие червствыые фигурки. И тогда уже им никто не поможет, они останутся игрушками навечно.

Король и Королева с удовольствием согласились. Мальчики росли не по дням, а по часам. Король и Королева их баловали: им было все дозволено, не знали слова «нельзя». Выросли мальчики такие красавцы: один темненький, другой светленький, но такие капризные и завистливые. То и дело они ругались, а то и дрались. Прошли годы : мальчики женились , создали свою семью. Каждая семья хотела жить отдельно друг от друга, иметь свое государство, свою армию. Пока Король и Королева были живые, они терпели друг друга, но в один прекрасный день Короля и Королевы не стало... Все плакали, долго горевали. Все знали, что эти два брата не уживутся вместе. Так и случилось- они поделили большое королевское владение по квадратикам, черный принц раскрасил свою территорию в черный цвет, а белый принц в белый цвет. Каждый имел свою армию, своих лошадей, свою границу- живи и радуйся! Но нет, они растеряли те качества, которые подарила им старая колдунья-повариха, все время поднимали друг на друга войну, мирно-тихо не жили.

И в одно зимнее солнечное утро они проснулись маленькими твердыми, как камень, фигурками. Не могли не шевельнуться, ни глазом моргнуть-исполнилось предсказание старой колдуньи-прекрасные принцы-красавцы, со всей королевской свитой, армией, владениями, превратились в игрушки.

С тех пор много воды утекло, но люди все еще играют с этими причудливыми фигурками, далеко напоминающими живых людей.

3. БЕГЛЯНКА.

В одном необычном шахматном королевстве королеве не разрешалось выходить из дворца, т. к. совсем рядом находится неприятель. Королева шагала по паркету, состоявшему из черных и белых клеток, и мечтала погулять вне стен дворца. Её охранял преданный визирь по имени Ферзь. Всемогущий, а также армия военачальников и простых солдат-пешек. Визирь умел двигаться по всему шахматному полю по вертикали, по горизонтали и даже по диагонали, как шахматные слоны. И вот, однажды, когда после разведывательной операции Ферзь уснул, королева вышла из стен дворца мимо спящей охраны и решила погулять по шахматным окрестностям. Ведь ночью шахматное поле должно покрываться цветами. Так сказала королеве Белле накануне зашедшая гадалка. Королева не знала, что это была вражеская лазутчица. Конечно, беглянку черный король взял в плен. Ей было предложено сдать войско в угоду черным. Она гордо отказалась и была заперта в темницу (шах). Подоспевшие солдаты, слоны,двигающиеся крепости (ладьи), кони во главе с Ферзем Всемогущим начисто разгромили соперников и освободили прекрасную беглянку. С той поры черный король одумался и они вместе с белой королевой разбились на шахматном поле цветочные клумбы.

4. ШАХМАТНОЕ СРАЖЕНИЕ

По соседству располагались два шахматных королевства со своими шахматными законами, которые издавали черный и белый король, а разглашали законы их помощники ферзи. И вот были изданы указы о взаимном нападении. Ведь у белых и черных было всего по 16 квадратов земли, а остальные 32 квадрата пустовали. Вот на этих пустующих землях и развернулось сражение. Грозно стуча, вперед шли шеренги солдат, по диагонали двигались слоны, из-за шеренг неожиданно выскакивали игривые кони, ладьи двигались по вертикали и горизонтали. И даже первые помощники королей покидали их и вступали в бой. Король наблюдали из укрытий. В конце концов, остались в живых король и несколько стражников.

И тогда война прекратилась. А король подружился и стали ходить друг к другу в гости, но из-за своей гордости не могли приблизиться вплотную. А стражники, прошагав на противоположную горизонталь, превратились в важные фигуры. Нейтральные поля отдали под строительство дач и офисов. Король стали бизнесменами и лишь изредка на компьютерах играли в шахматы.

5. ШАХМАТНЫЕ БАТАЛИИ

На шахматной доске слышны звуки: «ё-мое». Это черная пешка – воин прикорнула и чуть не упала во сне. Тут же ее поправил Говорящий Слон: «Не «ё – мое», а е7-е5. Выйди-ка, сынок, посмотри, что на неприятельской стороне, да и мне ход дашь выйти, по полю пробежаться, кости размять». У слона с пешкой – воином часто был такой уговор. Решили – сделали, да и как раз вовремя. Оказывается, белые фигуры уже начали наступление, и, белая пешка-воин сходила е2-е4. Слон, конечно, возмутился и доложил по телефону Королю о надвигающейся опасности. Король после совета с генералом Ферзем решил дать отпор противнику. Черные кони неожиданно перескочили через строй своих воинов, в бой пошел другой, только Неговорящий Слон. Король совершил рокировку и спрятался за Ладью. Ферзь вместе с Ладьей и слонами помогли своим коням и воинам, поэтому Белый Король был взят в заточение и признал свое поражение.

6.

Автор: Антон, ученик 8 класса средней школы № 70 города Нижнего Новгорода

Давным-давно, когда в мире жили волшебники, а люди верили в чудеса, за лесами, за горами раскинулись две прекрасные страны Шахландия и Маталия. Жили в этих странах добрые, трудолюбивые люди, а правили теми странами братья-короли, которые ничего не хотели делать, только сражаться друг с другом. Каждый день братья выводили свои войска на поле, которое лежало на границе двух стран и называлось Шахматное, и начиналась битва. Хотя сражения эти были не настоящие, они сильно надоели жителям Шахландии и Маталии. Ведь каждый день мужчинам королевства приходилось оставлять свои семьи, свои дела и отправляться по приказу короля в королевское войско. Некому стало работать на полях и в садах, ловить рыбу, ухаживать за животными. Только на Шахматном поле день за днем кипели сражения, слышался стук деревянных мечей и крики: «Шах, Шах!» – это солдаты Шахландии нападали на неприятеля. «Мат, мат!» – кричали воины Маталии, тесня вражеского короля. Итак день за днем, день за днем...

Настало время, когда жителям королевств стало не вмоготу сражаться друг с другом, и отправили они посланцев с просьбой о помощи к могучему волшебнику.

Долго думал волшебник о том, как помочь бедным жителям королевств, ибо знал он, что милее всего двум королям битвы. Конечно, он мог бы превратить королей во что угодно, но он был добрый волшебник и не хотел никому причинять зло. И вот он придумал.

Утром, как обычно, два короля вывели свои войска на Шахматное поле и...

Раздался гром, вспыхнул ослепительный свет, из которого шагнул маленький старичок с длинной седой бородой. В руках он держал небольшую деревянную коробку.

«Приветствую Вас, славные короли Шахландии и Маталии! По всей земле идет слава о ваших сражениях, да только устали ваши подданные сражаться целыми днями.»

Да что же нам теперь делать?, – переглянулись короли, – Мы больше ничего не умеем делать, да и не хотим учиться, дело королей – сражаться в битвах.

Я подарю вам другое войско, которое не знает усталости, и подарю вам поле битвы, где ваши сражения никому не будут мешать, – с этими словами волшебник раскрыл коробку, которая оказалась квадратной доской с черными и белыми клетками.

Вот вам поле для сражений, – сказал старичок, – а вот и ваши войска.

На доске друг против друга выстроились деревянные фигуры, волшебник махнул рукой и сражение началось.

Солнце уже клонилось к земле, а короли заворуженно наблюдали за битвами, которые разыгрывались на волшебной доске с помощью волшебных фигур. У каждого короля были и кони, и слоны, и тяжелые ладьи, и солдаты-пешки, и многоопытный генерал-ферзь, которые защищали своего короля от неприятеля. Каждая фигура и пешка сражалась по своим правилам. Самым сильным был генерал-ферзь, а слабым- пешка, но пешка обладала удивительным свойством – она иногда могла превращаться в любую фигуру на доске.

Эту игру я назову шахматами, в честь ваших стран, – сказал на прощание волшебник и исчез.

С тех пор короли Шахландии и Маталии сражались только за доской, которую называли шахматной. Постепенно волшебство утратило силу, фигуру перестали двигаться сами. Но короли уже настолько увлеклись новой игрой, что запомнили все правила, по которым двигались фигуры, и играли без помощи волшебства. К ним в гости приезжали соседи – правители других стран и все они увлекались игрой в шахматы.

Давно уже исчезли страны Шахландия и Маталия, никто не помнит имена тех королей, но древняя игра в шахматы до наших дней сохранила свою притягательную силу.

7.

Увлёкся царь игрой в шахматы, что и думать позабыл о войнах. Соседи-короли даже удивлялись, куда это пропал их грозный сосед, почему давно обижать их не приходит.

И решили соседи напроситься к великому государю на чай и пироги. Удивительно радушно принял дорогих гостей царь. Накормил их пирогами и пряниками, наполнил чаем индийским и пригласил в свой царский кабинет. А там на великолепном резном столе стояли красивые шахматные фигуры.

Подивились гости этой мудрой забаве, научились с помощью грозного царя правилам игры.

Всем королям подарили по набору шахмат. Разъехались гости, и каждый увёз в свою страну прекрасную игру – шахматы. Преодолели шахматы и глубокие моря, и горячие пески. Долго-долго путешествовали они в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и непроходимые пустыни.

Поэтому в нашу страну дорогим гостям-шахматам на кораблях-ладьях через моря-океаны пришлось плыть.

В честь этого путешествия даже одна шахматная фигура стала называться ладьёй. Наконец, оказались шахматы в нашем государстве. И вскоре стали любимой игрой. А гости, приезжавшие в Россию, говорили, что никто в мире не искусен в игре так, как россияне.

Приложение 2

Дидактически игры для дошкольников при обучении игре в шахматы

1. Шахматная доска

Цель: Знакомство с шахматной доской, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. В тетрадах в крупную клетку необходимо нарисовать шахматную доску, закрашивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.
2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Игру можно проводить в форме соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.
3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».
4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики (белого и черного цвета). Необходимо выложить из квадратов дорожки – горизонталь, вертикаль (чередую между собой белые и черные поля) или диагонали (состоятся диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).
5. В тетради, в заранее нарисованной шахматной диаграмме, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым – вертикаль, красным – диагональ.
6. Детям предлагается на демонстрационной шахматной доске заполнить центр фишками (магнитами).
7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов (крестиков, цветочков, звездочек и т. д.).

2. Шахматная нотация

Цель: Знакомство с шахматной нотацией, шахматным алфавитом, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Какой буквы не хватает?». Карточки с буквами алфавита располагаются на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске. Затем несколько букв из этого ряда убирается и детям предлагается найти недостающие буквы и поставить их на место.

2. «Шахматное лото». Для каждого ребенка подготавливаются фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности ребенка). Правила игры такие же как в обычном лото – фишку надо поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.

3. «Почта». На большом красочном конверте пишется «шахматный» адрес – например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз – это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.

4. «Найди адрес». Дети получают по несколько фишек с указанием «адреса» поля: необходимо поставить фишки на соответствующие им поля шахматной доски.

3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Цель: Знакомство с шахматными фигурами, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Найди фигуру». На столе расставляются белые и черные шахматные фигуры, детям необходимо найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных.

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

3. «Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.

4. «Снежный ком». Расставляются в ряд шахматные фигуры – король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры – король, следующий ребенок произносит название двух фигур – короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур – короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.

5. «Черные и Белые пешки». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй – белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

6. «Какой фигуры не стало». В ряд расставляются несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать какой фигуры не стало.

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

8. «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

9. Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки». Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

10. Подвижная игра: «Берегитесь пешки». Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.
11. «Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
12. "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
13. «Кто быстрее». Детям предлагается посостязаться – кто быстрее соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает ладьи, другой – слонов, третий – коней).
14. «Куча мала». Все шахматные фигуры лежат в куче. Педагог с закрытыми глазами берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно, открывает глаза и спрашивает детей: "Так?" Дети поправляют педагога. Затем меняются ролями.
15. «Ряд». Детям предлагается поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей.
16. «Пирамида». Предлагается детям построить пирамиду из ладей: на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у детей, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.
17. «Прятки». В кабинете прячется несколько шахматных фигур. Дети должны найти их и назвать. Потом фигуры прячут дети.
18. «Над головой». Педагог называет какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны ее быстро найти и поднять над головой.
19. «На стуле». На стул ставится какая-нибудь шахматная фигура. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают дети. Счет идет до трёх и на счет "три" дети бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.
20. «Шахматный теремок». Из деревянной шахматной доски делается "теремок". Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на "теремок" и уронить его, а остальные фигуры помогут "теремок" "построить" - поднять.
21. «Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «дед» - король, «баба» - ферзь, «заяц» - пешка, «лиса» - конь, «волк» - слон, «медведь» - ладья, а колобок - шарик или клубок. Дети должны назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки «лиса» колобка не съест - колобок от неё убежит.
22. «Шахматная репка». Садим «репку» - клубок. Около него ребенок по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «дед» - это король, «бабка» - ферзь, «внучка» - слон, «Жучка» - конь, «кошка» - ладья, «мышка» - пешка.
23. «Белые и чёрные». В беспорядке расставляются на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставляется в сторону одна из фигур, и говорится ее название и цвет. Например: «Белый ферзь». Ребёнок продолжает игру и должен выбрать шахматную фигуру иного названия и цвета (таково условие), обязательно называя её. Например: «Чёрный король». Затем новую шахматную фигуру представляет педагог и т. д.
24. «Убери такую же». Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Педагог убирает одну из фигур в коробку. Просит ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

25. «Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Педагог предлагает ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

4. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Цель: Знакомство с начальной расстановкой фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти
Дидактические игры и задания

1. «Мешочек». Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

2. «Что пропало?». В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.

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

4. «Король, найди свое место». На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.

5. «Путаница». Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.

6. «Пешки, в домики». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

7. «Найди свое место». Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой – за черных.

8. «Кто быстрее составит фигуры». Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

9. «Фигуры в домики». Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.

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

5. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Цель: Знакомство с правилами хода и взятия каждой из фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти
Дидактические игры и задания

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

2. «Разыгрывание позиций». Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет одними фигурами, а второй – другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры

дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.

3. «Цепочка». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

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

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

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

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

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

11. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

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

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

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

6. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Цель: Знакомство с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат», «мат в один ход», длинная и короткая рокировка и ее правила, развитие у детей логического мышления, внимания, памяти.

Дидактические игры и задания:

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

2. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

3. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

4. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

5. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.

6. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

7. «Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Приложение 3

Семинар-практикум для воспитателей

«Игры на развитие ориентировки в пространстве»

Важным показателем развития интеллекта ребёнка является осознание себя во времени и пространстве. Ориентировка в пространстве имеет большое значение для всех сторон деятельности человека, оказывает влияние на развитие его самосознания, личности в целом. Развитие у дошкольников различных способов восприятия пространства, полноценных пространственных представлений и прочных навыков ориентировки в пространстве выступает одной из важнейших задач дошкольного образования.

Раздел «Ориентировка в пространстве» занимает значительное место в математической подготовке детей дошкольного возраста. Представления о пространстве у детей развивают в процессе непосредственной образовательной деятельности не только по математике, но и в процессе музыкального и физического воспитания, при выполнении различных видов изобразительной деятельности, во время режимных процессов, в дидактических и подвижных играх и т.д.

Большая роль в формировании ориентировки в пространстве принадлежит подвижным играм, в которых детям необходимо пройти или пробежать в определённом направлении, найти в пространстве предмет, своё место. Важно постепенно учить ребёнка действовать не только самостоятельно, но и совместно с другими детьми, находить место в колонне, шеренге, кругу. Ориентировка в пространстве осуществляется при помощи зрительных или звуковых сигналов, указаний и команд педагога.

В старшем дошкольном возрасте происходит дальнейшее овладение пространственными представлениями: слева, справа, сверху, впереди, сзади, далеко, близко. Новая задача – обучать ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять своё место по заданному условию. Ребёнок должен уметь выполнять задания типа: «Встань так, чтобы справа от тебя был Саша, а сзади-Катя. Сядь так, чтобы впереди тебя сидела Таня, а сзади Коля», тоже самое можно делать по отношению к какому-либо предмету. «Стань перед стулом...» и т. п.

Кроме этого, дети должны научиться определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому. Например, справа от куклы – заяц, слева от куклы – пирамидка, впереди Тани – окно, над головой Тани – лампа.

В определении и воспроизведении пространственных направлений детей постоянно упражняют на физкультурных и музыкальных занятиях. Они получают задание взять тот или иной предмет в правую или левую руку, повернуться или наклониться вперед, назад, направо, налево и др., изменить направление движения во время ходьбы, бега. На какой-то момент их внимание акцентируют на выполнении движения в указанном направлении.

Дети любят упражнения на внимание, в которых они производят движения в указанном направлении, например, «Повернитесь направо»,

«Правой рукой дотроньтесь до левого уха, левой рукой до правого глаза» и т. п.

Большое внимание в работе с детьми нужно уделить развитию умения передвигаться в указанном направлении, менять направление движения во время ходьбы и бега. С этой целью используют систему дидактических и подвижных игр.

Для развития умения ориентироваться в ближайшем к детскому саду окружении проводятся специальные упражнения: «Как пройти в магазин (в булочную и пр.)», «Дорога на почту (в аптеку)», «Дорога в школу». Они позволяют развивать у детей пространственное воображение, умение представлять «картину пути». Ребенок рассказывает, например, где помещается почта, по какой улице и в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д. Воспитатель вместе с детьми оценивает правильность сказанного. Детям можно давать поручения отвести кого-либо или всю группу в указанное место.

Ребят продолжают учить выделять заметные предметные ориентиры, устанавливать пространственные отношения между ними, направление передвижения от одного предмета к другому.

Формирование пространственных ориентировок детей старшего дошкольного возраста успешно осуществляется в том случае, если ребёнок постоянно оказывается перед необходимостью пользоваться ими в дидактических играх и повседневной жизни. Ситуации, в которые включаются дети, должны быть, занимательными. Можно использовать различные дидактические игры: «Угадай, кто где находится», «Что изменилось?», «Расскажи про свой узор», «Отгадай, кто где стоит». Дети определяют, что находится перед ними, позади них, что справа, слева от них, вверху или внизу, какой, где предмет находится по отношению к другому, рассказывают, как располагаются узоры на листе бумаги.

Также с целью развития пространственной ориентации можно использовать такие игры, как «Найди спрятанную игрушку», «Путешествие по комнате», которые проводятся в помещении группы. Воспитатель предварительно рисует план, на котором изображает несколько находящихся в комнате предметов такими, какими они видны сверху (столы-прямоугольники, стулья-квадраты). Не следует перегружать план большим количеством изображений (их должно быть не больше 7-10). Располагать изображения предметов на плане нужно в соответствии с их реальным расположением в помещении, передавая размер предметов и расстояния между ними в масштабе 1:10. Кроме того, на плане стрелками рисуется путь к месту, где спрятана игрушка. Место обозначается каким-нибудь знаком (крестик, кружок).

Выполняя задание, дети должны рассказывать, куда они пойдут: «Сначала прямо (к окну, к шкафу), потом налево (к двери)» и т. д. Если ребёнок не уверен, не нужно требовать от него выполнения всего задания в словесной форме. На начальном этапе достаточно удовлетвориться практическим выполнением задания. Постепенно дети начнут заранее называть изменения в направлении движения.

Важное значение в развитии ориентировки в пространстве, отводится ориентировке на листе или на плоскости. Так, если ребенок нарисовал картинку, предложите дорисовать какие-либо детали, точно укажите их местоположение на рисунке (над высокой елью, между елью и кустом и т.д.)

Полезны такие игры и упражнения как графические диктанты, лабиринты, «Танграммы», «Схема и рисунок», пазлы, мозаика, конструктор, особенно, если ребенок делает постройку по предложенной схеме или плану.

Дети седьмого года жизни сами могут рисовать схемы пути, планы, в том числе, используя условные обозначения.

Итак, можно сделать вывод, что

- **развивать ориентировку в пространстве необходимо в процессе целенаправленного педагогического руководства**
- **ориентировка в пространстве - характерна для детской деятельности (игровой, конструктивной, изобразительной), следовательно, доступна для усвоения детьми**
- **основным условием ориентировки в пространстве является активное передвижение в нем.**

Игр, способствующих развитию ориентировки в пространстве множество, можно выделить часть из них, которые достаточно хорошо знакомы, так как часто применяются на практике.

КАРТОТЕКА

«Игры на развитие ориентировки в пространстве»

Игры на формирование пространственных представлений:

слева, справа, сверху, снизу, впереди, сзади, далеко, близко.

Игра «Что справа»

Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек.

Вариант 1. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повернут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

Вариант 2. Воспитатель или кто-нибудь из детей называет игрушки, расположенные в одном ряду и просит ребёнка, находящегося в центре ковра назвать – с какой они стороны.

Вариант 3. Воспитатель просит одного из детей встать так, чтобы игрушки, сидящие по одной из сторон ковра (называет их), были справа от него.

Игра «На плоту»

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

Игра «Колокольчик»

Все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Ведущий (воспитатель) отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

Игра «Скажи наоборот»

Эту игру можно проводить как со всеми детьми, так и с 1-2. Воспитатель называет пространственные ориентиры, а ребёнок, получивший мяч или др., называет ориентир, противоположный по значению. Например, лево – право, верх – низ, и т.д.

Игра «Магазин»

В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинакового набора картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

Игры на формирование умений детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).

Игра «Отгадай – где...»

Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.

Игра «Корабли»

Все дети садятся вдоль одной из сторон ковра, на котором лежат табуретки (в виде перевернутых контейнеров) на одинаковом расстоянии друг от друга: 3-4 ряда по 3 шт. в каждом ряду. Это «острова» в море, а каждый из детей будет по очереди «кораблём». На каждом острове кто-то живёт (игрушка или карточка с изображением животного спрятана под табуреткой). Ребёнок выбирает к кому он отправится, а воспитатель даёт ориентиры, указав место отправной точки. Добравшись до нужного «острова», ребёнок поднимает табуретку, чтобы убедиться в правильности выполнения задания.

Вариант 1: воспитатель даёт поэтапные направления движения. Например, пройди вперёд два острова, поверни налево, пройди ещё один остров, поверни направо, пройди ещё один остров – ищи.

Вариант 2: воспитатель даёт ориентир расположения «острова» относительно других. Например, этот «остров» синего цвета, находится слева, а перед ним – белый «остров».

Вариант 3: воспитатель даёт ребёнку схему расположения «островов» и даёт указания по схеме, после чего ребёнок пытается найти нужный «остров» на ковре. Например, на схеме (3х3) нужный «остров» справа наверху, и т.п.

Игра «Где я сяду»

Эту игру рационально проводить перед занятием, чтобы рассадить детей на определённые места. Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевернутые карточки (это может быть личный бэйдж ребёнка, парная картинка и т.п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина,

подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

Игра «Давай меняться»

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве кому-то одному из детей для нахождения определённого места в пространстве по заданным ориентирам. Например, Саша, встань так, чтобы справа от тебя была стена, а перед тобой была Полина. Если Саша отыскал место верно, то ребёнок, стоящий на этом месте, встаёт на Сашино место.

Игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

Игра «Что изменилось?»

Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез Дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

В роли ведущего может быть, как воспитатель, так и ребёнок.

Игра «Новоселье»

В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3 человека). В роли ведущего вначале выступает воспитатель, в дальнейшем необходимо привлекать детей, - это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

Игры на формирование умений ориентироваться в движении.

Игра «Куда пойдёшь и что найдёшь»

Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

Игра «Найди магнит»

Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

Игра «Синхронное плавание»

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям, иногда изменяя их направление относительно друг друга. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

Игра «Новая походка»

Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по-особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двумерном пространстве).

Игра «Назови соседей»

Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

Вариант 1: воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить:

- что изображено справа от него,
- что нарисовано под ним,
- что находится сверху справа от заданного предмета, и т.п.

Вариант 2: воспитатель просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находятся:

- в правом верхнем углу,
- вдоль нижней стороны листа,
- в центре листа, и т.п.

Игра «Лабиринт Гарри Поттера».

Воспитатель раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, сверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота,

поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево, вверх, вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: воспитатель этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит – весь ли путь он проделал верно.

Игра «Геометрический диктант»

Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Воспитатель даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения.

вариант 1: у воспитателя заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту;

вариант 2: кто-то из детей (под контролем воспитателя) выполняет работу на магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

Игра «Я еду на машине».

Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка.

Вариант 1. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедem по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедem в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

Вариант 2. Воспитатель начинает игру, дети по очереди придумывают и проговаривают следующий ориентир.

Игра «Калейдоскоп»

Для игры детям предлагается нарисовать орнамент или наклеить готовые формы (геометрические фигуры, вырезанные картинки) и рассказать о своей работе. Для этого воспитателю рационально будет дать тему работы. Например, «Закладка», «Коврик», «Лоскутное одеяло», «Пасхальное яичко», «Рамка для картины» и другие.

Игры - физминутки, направленные на развитие пространственного восприятия

Игра «Обезьянки»

На начальных этапах игра проводится без учета зеркального отражения частей тела. Детям надо, повторяя все действия за педагогом, показать и назвать части лица, головы.

Игра «Путаница»

Детям предлагают правой рукой закрыть левый глаз; левой рукой показать правое ухо и правую ногу; дотянуться левой рукой до правого носка, а правой рукой - до левой пятки и т.д.

Игра «Путешествие жука»

Слушай внимательно и рисуй, как движется жук: одна клеточка вверх, одна направо, одна вниз, одна направо, одна вверх.

Игра «Я робот!»

Игра учит ребёнка внимательно слушать команды взрослого.

Игра «Найди клад»

Цель игры - научить ребенка ориентироваться в пространстве, поворачивать направо или налево

Игры на формирование ориентировки "на себе"

"Солнышко"

Цель: закреплять знания о месте расположения частей лица, умение ориентироваться на собственном теле.

Оборудование: схематическое изображение лица человека.

Содержание: ребятам предлагается схематическое изображение лица человека с ориентиром (нос). Предлагается выложить на нем части лица (глаза, брови, губы). Затем ребенок закрывает глаза и выполняет это задание снова, проговаривая где по отношению друг к другу располагаются все части лица.

"Скульптор"

Цель: учить детей учитывать относительность пространственных отношений в соответствии с положением самого себя и точки отсчета при ориентировке, без чьей-либо помощи определять пространственные направления в этих ситуациях.

Оборудование: макет игрушки Буратино.

Содержание: ребятам предлагается макет игрушки Буратино. Буратино будет показывать движения, а ребята стараются четко все за ним повторить.

"Контролер"

Цель: закреплять навыки ориентировки в пространстве в процессе соотнесения

детьми парно противоположных направлений собственного тела с направлениями стоящего напротив человека.

Оборудование: билеты красного и зеленого цвета, обручи

Содержание: ребенок (контролер) располагается перед другими участниками игры - пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади "контролера" с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются "контролером" в левый автобус, а с зелеными - в правый.

Игры на ориентировку в замкнутом и открытом пространстве

"Прятки"

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения ориентироваться в открытом пространстве.

Оборудование: -

Содержание: Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто - разыскивать. Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) - "город", куда должны прибежать игроки. Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: "Мы находимся... (называет местонахождение)!". Это помогает его команде

ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать "город". Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в "город". Команда, прибежавшая в "город" раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать "город" еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

"Дорога в школу".

Цель: развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умение составлять схему пути.

Оборудование: лист бумаги, карандаш.

Содержание: Ребенок вспоминает и рассказывает где по дороге в детский сад он видел школу, что было возле нее, в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д. Затем ребенок составляет схему пути в школу.

"Бег к реке"

Цель: развитие быстроты, умения ориентироваться в открытом пространстве, укрепление мышц тела.

Оборудование: мел, камни.

Содержание: Чертим линию, которая обозначает берег и прямоугольник, обозначающий реку. В "реку" кладутся камни. Вдоль "берега" выстраиваются игроки. По сигналу водящего игроки бегут к "реке", достают "со дна" камень и, бегом возвращаясь назад, отдают камень водящему. Игра носит соревновательный характер.

"Всадник"

Цель: развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, согласованности в движениях.

Содержание: Играющие распределяются по парам: один - "конь", другой - "наездник". Игрок-"конь" вытягивает руки назад-вниз, игрок-"наездник" берет его за руки. По команде в таком положении пары должны добежать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой пары.

Игры на ориентировку в пространстве с точкой отсчета "от себя" и "от предметов"

"Кто правильно назовет"

Цель: стимулировать умение определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

Оборудование: -

Содержание: В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

"Кто из детей стоит близко, а кто далеко?"

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета "от себя".

Оборудование: -

Содержание: дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

"Вратарь"

Цель: закрепление навыков ориентировки ребенка относительно себя, развитие быстроты реакции, точности движения.

Оборудование: мяч

Содержание: Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая ребенка, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Ребенок: Вратарем зовусь не зря. Мяч всегда поймаю я.

Воспитатель: Раз, два, три - Справа (слева, прямо) мяч, смотри!

Игры на ориентировку в пространстве с помощью сохранных анализаторов

"Автогонки"

Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

Оборудование: 2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и инерционная), темная повязка для глаз.

Содержание: ребенку предлагается 2 машинки. Ребенок, рассматривая их отмечает цвет, размер, звук издаваемый в процессе движения. Затем детям закрываются глаза и предлагают при помощи сохранного анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

"Жмурки с колокольчиком"

Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов.

Оборудование: темная повязка для глаз, колокольчик.

Содержание: среди детей выбирается водящий. Водящему ребенку надевают темную повязку. У остальных детей есть колокольчик, который они могут передавать друг другу. Ребенок с колокольчиком в процессе передвижения звонит им. Водящий идет на звук, пытаясь задеть того, у кого колокольчик.

Игры на ориентировку в пространстве в процессе передвижения

"Найди игрушки"

Цель: учить детей передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные игрушки

Содержание: Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

"Разведчик"

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в пространстве детского сада в процессе передвижения, учить составлять маршрут своего пути, развивать память.

Оборудование: лист бумаги, карандаш

Содержание: Ребенку дается инструкция: "Ты - разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта (кабинета медсестры, логопеда, психолога, кухни), запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб (группу)". Возвращаясь в группу, ребенок рассказывает где он шел (поднимался или спускался по лестнице, шел по коридору), какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с моей помощью рисует маршрут своего пути.

"Скок-перескок"

Цель: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

Оборудование: мел

Содержание: На игровой площадке чертят круг диаметром 15- 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30- 35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий. Водящий говорит: "Перескок!". После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Игры на ориентировку в микропространстве

"Художник"

Цель: умение ориентироваться на плоскости, закреплять умение понимать пространственную терминологию.

Оборудование: картинка - фон, предметные картинки.

Содержание: Рассказываем ребенку: Представь, что ты - художник, а я - твой помощник. Сейчас мы будем создавать картину. Я буду называть тебе место и изображение, которое ты должен будешь изобразить на этом месте. Ребенок выполняет задание педагога, после чего меняется с ним ролями.

"Волшебный сундучок"

Цель: закреплять навыки ориентировки в микропространстве, активизировать в речи детей слова "вверху", "внизу", "справа", "слева".

Оборудование: "сундучок", мелкие игрушки

Содержание: ребенку предлагается обследовать, рассмотреть несколько предметов или игрушек. Затем ребенок закрывает глаза, а педагог раскладывает эти игрушки на 2 полочки сундучка. Ребенок вставляет руки "рукава" и, обследуя те же предметы уже внутри сундучка, рассказывает где они находятся.

"Разноцветное путешествие"

Цель: закреплять умение ориентироваться на своеобразном листе в крупную клетку, развивает воображение.

Оборудование: игровое поле, мелкая игрушка.

Содержание: ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой? Ребенок видит какого цвета клетка на которой остановилась его игрушка и в соответствии с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например: клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого - на лесной полянке, желтого - на песчаном пляже и т.д.).

"Бабочка"

Цель: закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, вызывать интерес к чтению, закреплять навыки чтения.

Оборудование: поле с буквами.

Содержание: ребенку предлагается поле с буквами. В центре поля бабочка. Ребенку говорится: Бабочка очень любит кушать сладкий нектар, перелетая с цветочка на цветочек. Сегодня бабочка пригласила тебя поиграть. На ее любимой полянке растут не обычные цветы. На каждом из них буква. Если ты будешь следить за ее полетом и вместе с ней собирать с цветов буквы, то узнаешь, какое слово она загадала. Далее педагог задает направление движения бабочки, а ребенок собирает с цветов буквы, выкладывает их на столе и читает получившееся слово. Затем педагог меняется ролями с ребенком. Теперь ребенок задает направление движения, а педагог выполняет это задание. Буквы можно менять в зависимости от загаданного слова.

"Путешествие по азбуке"

Цель: закреплять умение ориентироваться на микроплоскости, формировать образы буквы и слова.

Оборудование: игровое поле с буквами

Содержание: ребенку говорим: Сегодня мы с тобой отправимся в путешествие по волшебной стране, где живут загадки, а азбука поможет тебе их разгадать. Если ты правильно соберешь все буквы, то сможешь узнать отгадку. Педагог загадывает загадку, а затем дается направление движения по игровому полю. Ребенок действует в соответствии с инструкцией, составляет слово - отгадку.

"Найди место"

Цель: формировать умение определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости.

Оборудование: цветные ленты, игрушки.

Содержание: на ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник

такого размера, чтобы ребенок спокойно мог передвигаться. Детям предлагается задание: расположить игрушки согласно инструкции педагога. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку - в середине,

мишку - в ближнем правом углу и т.п.

Игры на ориентировку с помощью схем и планов маршрута, планов пространства

"Адресное бюро"

Цель: учить ориентироваться на карте города, располагать на плане объекты в соответствии с расположением реальных объектов.

Оборудование: карта города, фотографии достопримечательностей.

Содержание: дети по памяти располагают фотографии достопримечательностей на карту города.

"Астрономы"

Цель: закреплять умение ориентировать по схеме, ориентироваться на микроплоскости (фланелеграфе).

Оборудование: фланелеграф, схемы созвездий, звездочки, колпаки.

Содержание: педагог рассказывает детям: Сегодня ночью был сильный ветер и сдул с неба почти все звездочки. Луне на небе стало очень грустно одной, и она попросила нас ей помочь. Сейчас мы с вами наденем волшебные колпаки и станем астрономами. Луна передала мне фотографию неба до того, как ветер сдул звезды и фотографии тех созвездий, которые здесь располагались. Сейчас вам нужно по фотографиям составить созвездия и вернуть их на наше небо. В процессе работы детей, педагог рассказывает вам легенды о тех созвездиях, которые выкладывают дети.

"Помоги Незнайке разложить учебные принадлежности"

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве по картинке - плану, в микропространстве, соотносить схематическое изображение предмета с реальным

Оборудование: картинка - план, учебные принадлежности.

Содержание: детям предлагается картинка - план со схематическим изображением учебных принадлежностей. Дети раскладывают реальные учебные принадлежности в соответствии с планом.

"Где Маша?"

Цель: закреплять умение соотносить реальное пространство с планом.

Оборудование: план

Содержание: Педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта ее пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой

Подвижные игры на ориентировку в пространстве

Подвижная игра «Пойдём в гости»

Возраст: 3-4 г.

Цель: упражнять в ходьбе в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве.

По двум сторонам зала расставлены стулья (по количеству детей). Педагог предлагает ребятам сесть на стульчики, занять свои «домики». Педагог подходит к первой группе детей, предлагает им встать и пойти в «гости». Подойдя ко второй группе детей, малыши здороваются и показывают им свои ладошки. На слова: «Дождик пошёл!» - дети бегут к своим домикам и занимают любые места. Затем педагог приглашает детей второй группы пойти в «гости». Игра повторяется.

Подвижная игра «Трамвай»

Возраст: 3-4 г.

Цель: упражнять в ходьбе парами, в умении действовать по сигналу, развивать внимание, ориентировку в пространстве.

Дети стоят в колонне парами (держась за руки). Свободными руками они держатся за шнур (концы его связаны), т.е. Одни держатся за шнур правой рукой, другие – левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты с тремя цветными флажками: желтым, красным, зеленым. Он объясняет, что на «зеленый сигнал надо двигаться, на красный и желтый – останавливаться. Педагог поднимает зеленый флажок – трамвай едет, дети бегут вокруг комнаты (площадки). Добежав до воспитателя (светофора), дети смотрят, не сменился ли цвет. Если цвет по-прежнему зеленый, то движение трамвая продолжается, если поднят красный или желтый флажок, малыши останавливаются и ждут, когда, появится зеленый, чтобы снова можно было двигаться. Указания. При небольшом количестве участников можно ставить их не парами, а в одну колонну. Сюжет игры можно развернуть: на пути устраивают остановку. Пассажиры сидят и ждут прихода трамвая; подъезжая к остановке, трамвай замедляет ход и останавливается. Одни пассажиры выходят, другие входят. Для того чтобы войти в трамвай и – выйти из него, дети приподнимают шнур.

Подвижная игра «Ловкий шофёр»

Возраст: 3-4 г.

Цель: упражнять в ходьбе и беге в разных направлениях, развивать внимание ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу.

Дети располагаются произвольно, по всему залу. В руках у каждого ребёнка руль (обруч). По сигналу педагога «Поехали!» - дети - машины» разъезжаются по всему залу в разных направлениях. Если педагог поднимает флажок красного цвета, то машины останавливаются, если зелёного – продолжают движение.

Игровое упражнение «Беги ко мне!»

Возраст: 3-4 г.

Цель: упражнять в ходьбе и беге в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу.

Дети стоят или сидят на стульях (скамейке) на одной из сторон площадки. Воспитатель стоит у противоположной стороны. Он говорит «Бегите ко мне!» Дети бегут к воспитателю, который, разводя руками широко в стороны, делает вид, что хочет всех обнять. После того как дети соберутся около воспитателя, он уходит на другую сторону площадки и снова говорит: «Бегите ко мне!» Игра повторяется 4-5 раз. На слова воспитателя «Бегите домой!» малыши бегут к стульям, садятся и отдыхают. По правилам игры бежать к воспитателю можно только после слов «Бегите ко мне!», нельзя толкаться и мешать друг другу. Указания: вначале ребёнок может сесть на любой стул, постепенно дети приучаются находить свои места. При повторении игры стулья можно расставить в разные места.

Игровое упражнение «Беги к флажку»

Возраст: 3-4 г.

Цель: упражнять в ходьбе и беге в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу.

Воспитатель раздает детям флажки двух цветов: красного и синего. Держа в одной руке красный, в другой - синий флажок, он разводит руки в стороны; дети свободно группируются напротив флажка соответствующего цвета. Затем воспитатель предлагает малышам погулять - побегать по площадке. Пока они гуляют, педагог переходит на другую сторону, говорит: «Раз, два, три - скорей сюда беги!» - при этом он разводит руки с флажками в стороны. Дети бегут к нему и собираются возле флажка соответствующего цвета. Когда соберутся все, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими. Игра повторяется 3-4 раза. Указания. Нельзя разбегаться по площадке раньше сигнала воспитателя. Он переключает флажки из одной руки в другую, чтобы дети собирались то справа, то слева от него. Можно

ввести в игру добавочные сигналы и задания. Например, по сигналу «стой» все игроки должны остановиться и закрыть глаза или присесть, а воспитатель в это время незаметно уходит в другое место. По сигналу дети снова бегут к педагогу. Вместо флажков малышам можно дать платочки или кубики соответствующего цвета или повязать на руки цветные ленточки.

Подвижная игра «Найди свой домик»

Возраст: 3-4 г.

Цель: упражнять в ходьбе и беге в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве, умение действовать по сигналу.

Каждый играющий выбирает себе домик. Это могут быть стул, гимнастическая - скамейка, круг, начерченный на земле или полу, обруч и др. По сигналу воспитателя дети выбегают на площадку, легко и тихо бегут в разных направлениях. На сигнал «найди свое место (домик)» - они возвращаются на свои места. Указания. Дети должны бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, подальше от своего места, не подбегать к нему до сигнала.

Игра «Что спрятано?»

Возраст: 3-4 года.

Цель: развивать память и внимание.

Дети стоят по кругу или в шеренге. Воспитатель кладет на пол перед детьми 3-5 предметов (кубик, флажок, погремушки, мячик и др.) и предлагает их запомнить. Затем играющие по сигналу воспитателя поворачиваются спиной к центру круга или лицом к стене. Педагог прячет 1 или 2 предмета и говорит: «Посмотрите!» Дети поворачиваются лицом к центру круга и внимательно присматриваются к предметам, вспоминают, каких нет. Воспитатель подходит по очереди к некоторым детям, и те шепотом говорят, какие предметы спрятаны. Когда большинство играющих правильно назовут спрятанные предметы, воспитатель говорит о них вслух. Игра повторяется 4-5 раз. Указания. Если в игре используются игрушки, то лучше подбирать однотипные, изображающие либо животных, либо птиц. В игре можно закреплять умение различать основные цвета (красный, синий, зеленый, желтый). Для этого подбирают кубики, флажки, колечки разного цвета.

Подвижная игра «Найди, где спрятано»

Возраст: 3-4 года.

Цель: упражнять в ходьбе в разных направлениях, развивать внимание, ориентировку в пространстве. Дети стоят вдоль стены комнаты. Педагог показывает игрушку (предмет), говорит, что, спрячет его. Дети поворачиваются лицом к стене. Воспитатель, прячет флажок и говорит: «Пора» Дети ищут спрятанный флажок. Тот, кто первым найдет флажок, прячет его при повторении игры. Игра повторяется 3–4 раза. Указания: Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает поискать там. Когда флажок прячет ребенок, ему надо помочь.

Подвижная игра «Найди себе пару»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: упражнять детей бегать в рассыпную, не наталкиваясь друг на друга, в умении быстро реагировать на сигнал, развивать ориентировку в пространстве. Педагог раздает играющим по одному платочку (флажку), какого-либо из основных цветов. По сигналу - удару в бубен, хлопку - дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу –нескольким ударам в бубен, хлопкам, словам: «Найди себе пару» - дети, имеющие платочки (флажки) одного цвета, находят себе пару. Указания: при повторении игры педагог меняет платочки у нескольких детей; играющие должны выбирать себе по сигналу разные пары.

Игровое упражнение «У ребят порядок строгий»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: упражнять в построении в колонну по одному, развивать внимание, ориентировку в пространстве, умение действовать сообща, по сигналу. Играющие стоят в колонне по росту. По сигналу расходятся по площадке в любом направлении, повторяя следующие слова: «У ребят порядок строгий, знают все свои места. Все считают веселей: Раз, два, раз, два!» По сигнал педагога: «Становись!» - дети снова встают в колонну по росту. Правила: идти ритмично, слова произносить четко, дружно; строиться в колонну быстро, не толкаясь.

Вариант № 2 Дети идут друг за другом в колонне по одному, произнося слова: «У ребят порядок строгий, знают все свои места, ну-ка, быстро повторите так, как скажу вам я!». После последней строчки педагог даёт команду, как нужно построиться: в круг, в шеренгу или в колонну.

Подвижная игра «Карусель»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: упражнять в ходьбе и беге по кругу, взявшись за руки.

Дети образуют круг, держась за руки, и идут по кругу сначала медленно, потом все быстрее, а под конец бегут. Движения выполняются в соответствии с произнесением вслух текстом: «Еле, еле, еле, еле закружилась карусели, А потом кругом, кругом, Все бегом, бегом, бегом». Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жали». После того как дети пробегут по кругу 2~3 раза, воспитатель подает сигнал к изменению направления движения, говоря: «Поворот».

Подвижная игра «Самолёт»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: упражнять детей в умении бегать, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения по сигналу.

Дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками - это аэродромы. По сигналу воспитателя «пилоты, готовьте самолеты к полету» дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливаются каждый у своего самолета, наливают бензин (наклоняются). Заводят моторы (кружат руками перед грудью), расправляют крылья (разводят руки в стороны) и летят (быстро разбегаются в разных направлениях по площадке). Самолеты находятся в воздухе до сигнала воспитателя «на посадку». После этого сигнала командиры собирают свои звенья (дети на бегу строятся) и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то звено, которое первым приземлится. Игра повторяется 4-5 раз. Указания. В игре целесообразно использовать различные атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов поменять флажки, которыми обозначены аэродромы. Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы.

Игра малой подвижности «Где постучали?»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: развивать слуховое внимание, ориентировку в пространстве.

Дети стоят по кругу. Водящий находится в центре круга с закрытыми глазами. Педагог бесшумно обходит круг позади детей, стучит палочкой и кладёт её в руки одному из детей, после отходит в сторону и говорит: «Где постучали?». Водящий должен отгадать, где постучали и подойти к тому, у кого спрятана палочка. Отгадав, он становится на место ребёнка, у которого была палочка, тот становится водящим. Если водящий не отгадает, откуда был звук, то он вновь начинает водить. Указание: в игре должны соблюдать тишину.

Игра алой подвижности «Угадай, кто позвал»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: развивать слуховое внимание, ориентировку в пространстве.

Играющие стоят по кругу, водящий выходит в середину круга и закрывает глаза. Дети идут по кругу и говорят: «Мы немножко порезвились, По местам все разместились. Ты, Алёша, отгадай, Кто позвал тебя, узнай». С окончанием слов дети останавливаются. Педагог показывает на кого-нибудь из играющих. Тот, называет водящего по имени. Водящий, не открывая глаз, должен отгадать, кто его позвал. Если он отгадал, открывает глаза и меняется с ним местом. Если водящий ошибся, игра повторяется. Дети идут по кругу в другую сторону. Правила: водящему не открывать глаза, пока не назовёт позвавшего. В это время всем соблюдать тишину.

Игра малой подвижности «Угадай, кто и где кричит»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: развивать внимание, память.

Мальши становятся в круг спиной к центру. Воспитатель стоит в кругу. Он назначает водящего, который тоже становится в середину круга и подражает крику какого-либо домашнего животного или птицы. После этого все дети поворачиваются, лицом в круг. Тот, на кого укажет воспитатель, отгадывает, кто кричал. Затем назначается новый водящий. Игра повторяется 5-6 раз. Указания. Если ребенок затрудняется и не знает, какому животному или птице подражать, педагог помогает ему, подсказывает.

Игра малой подвижности «Кто ушел?»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: развивать внимание, память, ориентировку в пространстве.

Дети стоят по кругу или полукругом. Педагог предлагает одному из играющих запомнить тех, кто находится рядом (5-6 человек), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Один из детей прячется. Педагог говорит: «Отгадай, кто ушел?» Если ребенок отгадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если ошибется, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, возвращается на свое

место. Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4-5 раз. Указания. Дети не должны подсказывать. Можно никому не прятаться, тогда отгадывающий должен заметить, что все остались на местах.

Подвижная игра «Прятки»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: развивать внимание, ориентировку в пространстве. Педагог назначает водящего. Тот становится около педагога или в другом обозначенном месте и закрывает глаза, а играющие прячутся. Водящий говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать. Обнаружив ребенка, он называет его по имени. Ребенок выходит из своего укрытия и подходит к воспитателю. Когда водящий найдет пятерых детей, педагог собирает всю группу и назначает на эту роль другого ребенка. Указания. Водящему не разрешается подсматривать.

Игровое упражнение «Чья колонна быстрее построится?»

Возраст: 4-5 лет.

Цель: упражнять в умении строиться в колонну по одному, действовать по сигналу, развивать внимание, ориентировку в пространстве. Дети распределяются на три группы с одинаковым числом играющих. Каждая колонна выбирает определённый предмет (кубик, кеглю, мяч). По сигналу бубна все ходят и бегают в разных направлениях. По сигналу: «На места!» - дети строятся в колонну у своего предмета. Отмечается колонна, которая быстрее выполнила задание. Усложнение. Педагог меняет местами предметы.

Игровое упражнение «Шишка – камешек»

Возраст: 5-6 лет.

Цель: упражнять в умении менять направление движения по сигналу, развивать внимание и ориентировку в пространстве. Дети идут в колонне, у первого ребёнка в руках шишка, у последнего камешек. На сигнал педагога: «Шишка!» - идут за первым ребёнком, на сигнал: «Камешек!»

Игровое упражнение «Один – двое»

Возраст: 5-6 лет.

Цель: упражнять в перестроении в пары в движении, по сигналу. Дети идут в колонне по одному, на сигнал педагога: «Парами, марш!» - перестраиваются в пары в движении и идут парами; на сигнал педагога: «В колонну стройся!» - перестраиваются в колонну по одному.

Игровое упражнение «Река – ров»

Возраст: 5-6 лет.

Цель: упражнять в ходьбе с поворотом направо (налево) по сигналу, развивать внимание, ориентировку в пространстве, ловкость. Играющие идут в колонне по одному, по сигналу педагога: «Ров справа!» - дети поворачиваются направо и прыгают вперёд. Тот, кто прыгнул в другую сторону или не успел выполнить команду, считается упавшим в реку, ему помогают выбраться, подавая руку. Затем все снова строятся в колонну по одному и продолжают ходьбу до следующего сигнала.

Игровое упражнения с ходьбой «Круговорот»

Возраст: 5-6 лет.

Цель: упражнять в ходьбе парами; развивать внимание, умение действовать по сигналу. Играющие идут парами, ровным, умеренным шагом. По сигналу педагога: «Круговорот!» - последняя пара разбивается: один ребёнок идёт слева, другой справа от колонны. Они обгоняют всех и встают впереди колонны.

Игровое упражнение «Фигурная ходьба»

Возраст: 5-6 лет.

Цель: упражнять в ходьбе в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве.

- «Улитка»: Дети строятся в шеренгу, берутся за руки и, повернувшись влево (вправо), идут за ведущим сначала по кругу, а потом улиткой, т. е., делая концентрические круги один в другом. Расстояние между кольцами спирали должно быть не менее 1 м.

- «Иголлка и нитка»: Дети держатся за руки, образуя цепочку. Обведя цепочку вокруг площадки, ведущий останавливает детей и предлагает им поднять вверх сцепленные с соседом руки, образуя ряд ворот. Ведущий ведёт цепочку дальше за собой в обратном направлении под руками у ребят, обходя по очереди одного справа, другого слева. В тот момент, когда цепочка детей проходит под воротами, ребёнок,

поднимавший руки для образования ворот, переворачивается вокруг себя и продолжает идти цепочкой. Правила: сохранять в ходьбе указанное построение, интервалы друг от друга.

Игровое упражнение «Построй шеренгу, круг, колонну»

Возраст: 5-6 лет.

Цель: упражнять в умении строиться в шеренгу, круг, колонну, развивать умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.

Дети свободно ходят разных направлений по площадке. В соответствии с сигналом стараются быстрее построиться в шеренгу, круг или колонну. Усложнения: можно стоять не одну, а 2-3 шеренги, колонны или круга, в зависимости от количества детей.

Подвижная игра «Жмурки с колокольчиком»

Возраст: 5-6 лет.

Цель: развивать устойчивое равновесие, слуховое внимание, ориентировку в пространстве.

Дети встают по кругу, взявшись за руки. В центре двое водящих. Одному из них завязывают глаза — это жмурка. Другому дают колокольчик. Ребенок с колокольчиком бежит внутри круга и звонит. Жмурка пытается его догнать. Правила: бегающий звонит не все время; если жмурка долго не может поймать надо сменить обоих.

Игровое упражнение «Замри»

Возраст: 6-7 лет.

Цель: учить детей понимать схематическое изображение позы человека. Материал: 15-20 карточек (20х30см). На каждой карточке схематически изображён человечек в какой-нибудь позе. Дети должны бегать по комнате врассыпную, а по команде ведущего «Раз, два, три, замри» остановиться. Произнося эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением человека в какой-нибудь позе. Ребята должны замереть в такой же позе. Те, кто принял неправильную позу, выбывают из игры. Игра неоднократно повторяется, но каждый раз с новой карточкой, и соответственно дети, останавливаясь по сигналу ведущего, принимают другую позу. В конце игры остаются 1-2 ребёнка, которые и оказываются победителями.

Игра «Бабушкин клубок»

Возраст: 6-7 лет.

Цель: развивать пространственные представления, умения действовать сообща. Верёвка связывается в кольцо. Один человек, водящий, выходит из комнаты или отворачивается. Остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой "бабушкин клубок". Водящий должен его распутать, чтобы снова образовался круг.

Игра «Робот»

Возраст: 6-7 лет.

Цель: развивать пространственные представления. Дети образуют пары. Один ребёнок в паре – «изобретатель», другой – «робот» с дистанционным управлением. «Изобретатели» подают своим «роботам» различные команды, которые он должен выполнять четко и дословно, например, «Иди вперед, поверни вправо, подними левую руку, повернись налево». После дети меняются ролями.

Упражнение «Тень»

Возраст: 6-7 лет.

Цель: развитие пространства тела, умения действовать сообща. Методика проведения: Участники разбиваются на пары. Один из них будет Человеком, а другой – его Тенью. Человек делает движения, а тень их повторяет, причем особое внимание уделяется тому, чтобы Тень двигалась в том же ритме, что и Человек. Она должна догадаться о самочувствии, мыслях и целях Человека, уловить все оттенки его настроения и т.д.

Приложение 4

Мастер-класс для педагогов Квест «Учим ходы фигур»

Здравствуйте уважаемые коллеги, гости нашего семинара.

Предлагаем Вашему вниманию мастер-класс по работе с родителями – квест-игру «Учим ходы фигур», которая была реализована в нашем саду в начале года в рамках программы «Шахматы для дошколят» для детей дошкольного возраста от 4 до 7 лет.

Развитие шахмат среди дошкольников невозможно представить без социального партнерства с родителями. С целью вовлечения и популяризации шахмат среди родительского сообщества, мы активно включаем в работу такие формы взаимодействия, как мастер-классы, викторины, КВНы, семинары, конкурсы поделок, турниры, заседания шахматных клубов.

На прошлых семинарах, мы транслировали вам свои наработки и показывали наиболее интересные и эффективные формы работы с родителями. В этом году новой формой работы для нас стала **шахматная квест-игра «Учим ходы фигур»**.

Почему мы выбрали именно квест-игру?

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ.

Особенно яркой и интересной формой является квест-технология, или как ее еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Применение квест-технологии педагогом даёт возможность углублять приобретаемые знания, совершенствовать умение анализировать, расширять кругозор дошкольников и активно вовлекать в образовательное пространство родителей.

Данный вид работы полезен тем, что у родителей повышается мотивация к обучению детей шахматам, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что повышает эффективность познавательного процесса и интеллектуального саморазвития.

Представить этот квест мы хотели вам в формате «живого» общения, так чтобы вы сами стали участниками этой игры, но обстоятельства сегодняшнего дня позволяют нам только подробно рассказать вам, о том, как это было.

Цель - формирование интереса и популяризация игры в шахматы среди родителей (законных представителей) ДОУ.

Задачи:

1. Сформировать у родителей (законных представителей) навыки практических приемов игры в шахматы, знания правил хождения фигур.
2. Установить партнерские отношения между педагогами и родителями (законными представителями).
3. Оказать практическую помощь родителям при обучении детей игре в шахматы.
4. Поддерживать уверенность родителей в собственных педагогических возможностях.
5. Популяризировать игру в шахматы среди семей воспитанников.

Предварительная работа:

- Разработка сценария
- Создание антуража для зоны проведения действий (квест проводился в нескольких помещениях детского сада)
- Подбор музыкального сопровождения
- Оформление наглядных материалов и реквизитов для прохождения каждого испытания

Квест состоял из трех этапов:

1. Организационный этап: знакомство, приветствие.
2. Основной этап: сюрпризный момент, выполнение заданий.
3. Подведение итогов.

Оборудование:

Команды	1 локация	2 локация	3 локация	4 локация	5 локация	6 локация
Белые	Буквы (6 шахматных фигур), шапочка Пешки	Шахматные доски, фигуры, шапочка Ладьи	Пазлы «Великие шахматисты», шапочка Слона, стол	Мольберт, ребусы, ручка, лист, шапочка Короля	Шапочка Ферзя	Пазлы «Шахматные фигуры», стол, шапочка Коня
Черные	Мольберт, ребусы, ручка, лист, шапочка Короля	Шапочка Ферзя	Пазлы «Шахматные фигуры», стол, шапочка Коня	Буквы (6 шахматных фигур), шапочка Пешки	Шахматные доски, фигуры, шапочка Ладьи	Пазлы «Великие шахматисты», шапочка Слона, стол

- конверты с заданиями
- листы, для фиксирования баллов и времени команд
- шариковые ручки
- одежда для шахматного Короля: корона, накидка на плечи
- меч
- столы
- напольное полотно «Шахматное поле»

- кубик с шахматными фигурами
- стрелки
- сова
-

Действующие лица: ведущий, Шейх, шахматные фигуры, Шехрезада

Участники родители (законные представители)

Игра проходила в нескольких помещениях детского сада. Работу команд регулировал наставник-ведущий. Он контролирует ход поиска решения задач, следит за временем подготовки, подсказывает, но не даёт готовых решений.

(у нас это был воспитатель).

Квест проводился в логопедической группе. Присутствовало 12 родителей.

Родителей мы решили поделить на команды, но, как вариант, родителей можно оставить в одной команде, все зависит от количества желающих принять участие в игре. С помощью жеребьевки Ведущий разделил родителей на две команды: чёрные и белые. Все началось в спортивном зале. Там же команды встретил Шейх, поприветствовал их и восточным голосом пожаловался на то, что знакомые нам мудрецы во дворце не могут решить шахматную задачу, попросил им помочь. И для этого предложил пройти несколько испытаний.

Для каждой команды был составлен маршрутный лист. Чтобы определить локацию следующего испытания, участникам необходимо было разгадать загадку, представленную на маршрутном листе. (ФОТО)

После выполнения каждого из предложенных испытаний, команда получает фрагмент шахматной доски (ФОТО). Выполнив все задания, собрав все фрагменты, команды возвращаются в начало сбора – спортивный зал, и решают предложенную шахматную задачу. Побеждает команда, которая первая представит шейху правильное решение.

Шейх поприветствовал команды, пожелал счастливого пути, и началась игра.

Команда белых двигалась по направлению белых стрелок с изображением пешки, команда чёрных двигалась по направлению чёрной стрелки с изображением короля.

На 1 локации команду белых встречала Пешка, которая приготовила задание «Составь слово». После выполнения задания, команде вручили фрагмент шахматной доски, и провела посвящение одного из участников в отважную пешку. Для посвящения мы использовали 6 карточек – 5 пустых и 1 с изображением пешки(участники вытягивали по одной карточке). Одновременно на другой станции команду Чёрных встречал

Король, который после выполнения задания «Разгадай ребус» вручил фрагмент шахматной доски и посвятил одного из участников в мудрого короля.

Выполнив задания, команда Чёрных и Белых отгадав загадку, указанную в маршрутной карте двинулись по указательным стрелкам, где их встречали Шахматные фигуры.

На 2 локации команду Белых ожидала Ладья с заданием «Добавь фигуру так, чтобы поставить мат». Во время выполнения этого задания родителям понадобились знания шахматных фигур. Ладья провела обряд посвящения среди участников в солнечную ладью (5 карточек – 4 пустых и 1 с изображением ладьи) и отдала фрагмент шахматной доски.

Команду Чёрных ожидала Королева, с заданием «Найди ошибки в предложении». Для выполнения этого задания, родители вспомнили правила передвижения шахматных фигур по шахматной доске, а также названия шахматных выражений. Королева и Ладья на своих станциях загадали следующую загадку по маршрутной карте, и команды двинулись вперёд.

На 3 локации команду Белых ожидал Слон, который приготовил задание «Великие шахматисты». Участники вспоминали и называли фамилии и имена известных шахматистов 20 – 21 в. Слон провёл обряд посвящения, отдал фрагмент шахматной доски, загадал загадку и команда двинулась вперед.

Команду Чёрных встретил Конь, приготовил задание «Собери шахматную фигуру». Родители с энтузиазмом собирали предложенные пазлы, проявляли командный дух.

Конь провёл обряд посвящения, отдал фрагмент шахматной доски, загадал загадку и команда по направлениям стрелок с изображением Шахматной фигуры двинулась вперед.

На середине пути команды встретила Шахерезада и предложил им отдохнуть проведя физминутку.

При выполнении задания «А знаешь ли ты?» соревновались обе команды. Вопросы задавали шахматные фигуры Конь и Слон. Чья команда наберёт больше очков, та первая начнет игру – сражение.

Т.к. игра проходила по кругу, то после игры «А знаешь ли ты?», команды Чёрные и Белые прошли по тому пути, которые прошли соперники.

Двигаясь от одной станции к другой команда Чёрных и Белых собрали все фрагменты шахматной доски и встретились в спортивном зале, где их ожидал Шейх. Соперники собрали шахматную доску и решили предложенную задачу путём продолжения незаконченной шахматной партии, выстроенной на доске.

Команды встретились на исходной позиции, и по просьбе мудрецов, показали как ходят все фигуры. С помощью кубика они определяли, какая пара (черные и белые) фигуры будут ходить по полю. Мудрецы благодарят Шейха благодарит команды за помощь, при решении шахматной задачи и награждает команду- победителя Совой, как символом мудрости...

С помощью Квест – игры участники полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Игра позволяет каждому участнику не только проявлять свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникативных взаимоотношений между участниками, что стимулирует их общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

Результаты:

Подводя итоги квеста, мы отметили большой эмоциональный отклик родителей, заинтересованность их в прохождении испытаний и в победе.

Мы показали родителям практические приемы игры в шахматы, правила передвижения фигур по полю. Нам удалось установить партнерские отношения между педагогами и родителями (законными представителями). Мы на практике показали родителям игры и приемы, которые можно использовать с детьми дома. Поддержали уверенность родителей в собственных педагогических возможностях.

Заключение

Вовлечение родителей (законных представителей) в образовательную деятельность по обучению дошкольников игре в шахматы – непростая задача, которая актуальна сейчас для каждого воспитателя средних и старших групп дошкольных образовательных учреждений.

Решая ее, педагог должен критически подходить к выбору форм работы, учитывать в них характер взаимодействия с родителями, степень активности участников, параллельно ставить перед собой задачи, которые позволяют не только добиться результатов в деятельности по шахматному образованию детей и дальнейшее ее развитие, но и положительно скажутся на микроклимате в группе, авторитете воспитателей и имидже образовательной организации в целом.

Конечно, предварительная работа заняла большую часть времени в организации данного мероприятия. Но чем больше мы готовились, тем больше мы убеждались в образовательном и творческом потенциале данной формы работы.

Хотим Вам предложить возможные темы для квест-игры: например, «В шахматном королевстве», где на локациях родители непосредственно знакомятся с шахматными фигурами;

«Шахматный этюд», где родители знакомятся с различными шахматными композициями и решают их;

«Тайны шахматных фигур», где за выполнение испытаний, фигура бы делилась своими особенными правилами или возможностями на шахматной доске.

Также в испытания можно добавить шахматный блиц с самим Шахом и так далее.

В этап предварительной работы можно включать самих родителей и проводить квест-игру уже для детей.

Таким образом, квест-игра «Учим ходы фигур» позволила не только в неформальной обстановке рассказать родителям о правилах хождения шахматных фигур, но и заинтересовать даже самого пассивно настроенного участника, добиться положительных результатов во взаимодействии с родителями, показать им, как интересно можно рассказать ребенку об игре в шахматы. Также представленное мероприятие оказалось возможностью для взрослых окунуться в волшебный мир шахмат и повысило интерес родителей (законных представителей) к планируемым событиям в рамках образовательной деятельности по обучению дошкольников игре в шахматы в дошкольной организации.

Приложение 5

Консультация для родителей «Актуальность шахматного образования дошкольников»

Правительство РФ уделяет колоссальное внимание вопросу популяризации шахматного образования, что отмечается в Программе развития шахмат в Российской Федерации на 2011-2018 годы.

Ханты-Мансийский округ за сравнительно короткий срок вышел на первые позиции по развитию шахматного образования. Во время открытия 17 международного шахматного турнира имени Анатолия Карпова, проходившего в поселке городского типа Пойковском, Наталья Комарова сделала заявление о том, что наш округ переходит на всеобщее шахматное образование.

В связи с этим одной из ключевых задач модернизации в системе образования является поиск, апробация и интеграция в образовательный процесс дисциплин, способствующих интеллектуальному развитию молодого поколения. Большой опыт, накопленный во многих странах, позволяет считать шахматы одним из таких учебных предметов.

Дмитрий Анатольевич Медведев, выдвигая инициативу «Наша новая школа», подчеркнул, что к концепции четырех «И» (в которую входят институты, инвестиции, инфраструктура и инновации) следует добавить пятую составляющую – Интеллект.

Исследования наших ученых свидетельствуют, что шахматы являются мощным катализатором развития детского интеллекта.

Выдающийся российский педагог В.А. Сухомлинский писал: «Без шахмат нельзя себе представить воспитание умственных способностей и памяти».

Шахматная деятельность влияет на формирование у детей произвольных психических процессов, в игре у них развиваются произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают. Игра в шахматы организует чувства ребенка, его нравственные качества и поведение. Обучение игре в шахматы позволяет наиболее полно использовать потенциал, заложенный в древней игре в формировании логического мышления дошкольников.

Анализ результатов опроса родителей показал: 100% родителей считают, что игра в шахматы положительно влияет на развитие детского интеллекта, 100 % родителей хотели бы, чтобы их ребенок научился играть в шахматы и 70% считают, что начинать обучение игре в шахматы можно уже в детском саду.

Шахматы - уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет. Шахматы - это творчество, сочетающееся

со строгими правилами и широким простором для самостоятельности и выдумки. А шахматные правила достаточно просты и доступны, а играть в них можно где угодно. Такое положение вещей дает все основания широко популяризировать шахматы среди воспитанников старшего дошкольного возраста.

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

Шахматная игра - увлекательное занятие для детей. На шахматной доске сражаются два войска - белые и чёрные. В этом войске есть главный - король. Его помощники - ферзь (учёный, мудрец в переводе с арабского). Ладья - башня, слоны, кони и маленькие пешки, которые в награду за их храбрость и терпеливость могут превращаться в другие фигуры. Дети погружаются в особый мир, где они сами командуют своим шахматным войском. Но вместе с тем ребёнок начинает понимать, что от его умения зависит результат игры, что делает его более ответственным к своим действиям.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен дошкольникам. Важное значение, при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность: на занятиях используется прием обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. На первых занятиях дети знакомятся с шахматной доской, шахматными фигурами, изучают правила игры, затем учатся решать шахматные задачи, играют партии между собой, участвуют в шахматных соревнованиях.

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.

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. При ознакомлении с шахматными фигурами воспитатель рассказывает о них сказку, показывает на шахматной доске, где ее «домик». При обучении помогает художественное слово.

Ввод фигур в игру происходит постепенно – ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. 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. Очень важно в процессе обучения игре воспитывать привычку к преодолению трудностей, строя занятия по дидактическим принципам: от простого к сложному, время от времени внося в занятия элементы занимательности, новизны.

При обучении дошкольников игре в шахматы необходимо учитывать особенности детского восприятия. Ребенок не устанет и интерес его не угаснет, если будет в полной мере задействован сенсорный аппарат. Для этого в работе применяем демонстрационную магнитную доску, и стандартную шахматную доску, и шахматные фигурки, которые можно ощупывать, переставлять, учиться играть индивидуально.

Тигран Петросян говорит, что «Шахматы — это по форме игра, по содержанию — искусство, а по трудности овладения игрой — наука».

Благодаря шахматным занятиям, 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.

Совершенствованию в шахматах нет предела, всегда есть чему учиться и чему удивляться. Их глубина и красота неисчерпаемы, и потому они могут стать их спутником на всю жизнь.