муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 179» городского округа Самара

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ « Детский сад № 179»
_____Тетерина Н.Д.

ПРОГРАММА
дополнительного образования детей старшего дошкольного возраста спортивно-технической направленности «Шахматы для дошкольников»

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Педагог-психолог
МБДОУ «Детский сад № 179»
Шубнякова И.А.

Самара 2018

Содержание

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка……3

1.2. Цель и задачи программы……4

1.3. Принципы и подходы к формированию программы……5

1.4. Целевые ориентиры освоения программы…….6

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста…8

2.2. Описание образовательной деятельности……9

2.3. Взаимодействие с родителями детей……10

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Планирование образовательной деятельности……12

3.2. Материально-техническое и методическое обеспечение программы……..16

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ……...……17

5. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Краткий словарь шахматных терминов……..18

Приложение 2. Список детей, посещающих кружок……..22

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

В работе воспитателей дополнительного образования на передний план выходит необходимость реализации идей отечественных теоретиков и практиков - сделать образовательный процесс для детей радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. И большую помощь в этой кропотливой работе могут оказать занятия таким видом спорта, как шахматы, где активизируется мыслительная деятельность, тренируются психические процессы, воспитываются морально-волевые качества и эстетическое наслаждение у дошкольников. Игра в шахматы даёт возможность человеку реализовать врождённую потребность в состязаниях на уровне мыслительной деятельности. Удовлетворение этой потребности способствует гармоничному развитию личности.

Шахматы в дошкольном возрасте положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. 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.

Программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна дошкольникам. Важное значение при обучении имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий.

Основой для организации шахматного кружка стала авторская программа «Феникс» по обучению дошкольников игре в шахматы.

Реализация данной программы предусматривает усвоение дошкольниками программы кружка «В гостях у шахматного короля» ознакомительного уровня в течение года.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих **задач:**

образовательные:

-формировать устойчивый интерес дошкольников к игре в шахматы;

- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья, дебют, миттельшпиль, эндшпиль, шахматные часы, время, отведенное на партию, т.д.;

-познакомить с правилами поведения партеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствие с эти правилами;

-учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;

-обеспечить успешное овладение детьми основополагающих принципов ведения шахматной партии;

-содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;

-учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

б) развивающие:

-развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;

-развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;

-способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;

-приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;

-формировать мотивацию к познанию и творчеству;

-создание условий для формирования и развития ключевых компетенций воспитанников (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).

в) *воспитывающие*:

-воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

Поставленные цели и задачи реализуются при создании необходимых условий:

- оснащенность методической литературой, наглядными пособиями, раздаточными материалами, играми, шахматными досками.

1.3. Принципы и подходы к формированию программы

Принципы работы:

-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 комплексной реализации целей: образовательных, развивающих, воспитывающих.

-принцип наглядности;

-принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;

-принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

-принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

1.4. Целевые ориентиры освоения программы

В результате освоения программы воспитанники овладевают необходимыми знаниями, умениями и навыками игры в шахматы, а именно:

- имеют представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;

- имеют представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;

- различают и называют шахматные фигуры;

- правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;

- имеют представление об элементарных правилах игры;

- играют всеми фигурами;

- имеют понятие о приёмах взятия фигур;

- владеют основными шахматными терминами, в том числе понятие «рокировка», «шах» и «мат»;

- умеют быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух.

- правильно применяют элементарные правила игры;

- имеют представление о некоторых тактических приемах.

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

- ставят мат в один ход; решать шахматные задачи в 1-2 хода.

Критерии оценки:

2 (Высокий): ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадью в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

1 (Средний): ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста

К 6-7 годам у ребенка сформирована достаточно высокая компетентность в различных видах деятельности и в сфере отношений. Он способен принимать собственные решения на основе имеющихся знаний, умений и навыков. У ребёнка развито устойчивое положительное отношение к себе, уверенность в своих силах. Он в состоянии проявить эмоциональность и самостоятельность в решении социальных и бытовых задач.

У старшего дошкольника воображение нуждается в опоре на предмет в меньшей степени, чем на предыдущих этапах развития. Оно переходит во внутреннюю деятельность, которая проявляется в словесном творчестве (считалки, дразнилки, стихи), в создании рисунков, лепке и т.д. Воображение формируется в игровой, гражданской и конструктивной видах деятельности и, будучи особой деятельностью, переходит в фантазирование. Ребенок осваивает приемы и средства создания образов, при этом отпадает необходимость в наглядной опоре для их создания. К концу дошкольного возраста воображение ребенка становится управляемым. Формируются действия воображения: замысел в форме наглядной модели; образ воображаемого объекта; образ действия с объектом. Ребенок организует свое внимание на предстоящей деятельности, формулируя словесно.

В этом возрасте значительно возрастают концентрация, объем и устойчивость внимания, складываются элементы произвольности в управлении вниманием на основе развития речи, познавательных интересов, внимание становится опосредованным, связано с интересами ребенка к деятельности. Появляются элементы после произвольного внимания.

Восприятие утрачивает свой первоначально аффективный характер: перцептивные и эмоциональные процессы дифференцируются. Восприятие становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия — наблюдение, рассматривание, поиск.

У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т.д. У детей развивается диалогическая речь и некоторые виды монологической речи.

Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. 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.

2.2. Описание образовательной деятельности

Основные направления и содержание деятельности с детьми по обучению игре в шахматы:

- развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.

- развитие умения ориентироваться на плоскости

- обучение дошкольника доступным ему видам моделирования и формирование на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т.д.).

- формирование умения классифицировать, сравнивать и обобщать и развивать пространственное мышление.

- формирование пространственных представлений: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т.п..

- овладение начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование и срисовывание по клеткам; рисование и срисовывание на нелинованной бумаге с соблюдением пространственного расположения заданных форм (внутри—снаружи, соприкосновение и т.п.).

- выработка у ребенка волевых качеств;

- развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления.

- развитие физической выносливости, физического здоровья.

Формы совместной деятельности при реализации программы

1. Рассказ, показ и объяснение различных аспектов шахматной игры.

2. Соревновательно-игровая деятельность, направленная на создание интеллектуально-игровой коммуникации.

3. Организация и проведение шахматных соревнований.

Методы и технологии

Словестные: рассказ, общая беседа, диалог; наглядные; практические методы.

Форма занятий - теоретические, комбинированные (сочетание теоретических и практических занятий), турниры.

Структура занятия по обучению игре в шахматы:

1.Повторение пройденного материала.

2.Новый материал.

3.Закрепление нового материала.

4.Итог занятия.

Объем и реализация рабочей программы

Реализация программы рассчитана на 1 учебный год, 33 игровых занятия (1 раз в неделю по 30 мин.). Наполняемость группы 8 человек. Возраст обучающихся – 6-7 лет.

2.3. Взаимодействие с родителями детей

Программа по шахматам предусматривает добровольное и посильное включение родителей (законных представителей) в процесс воспитания в рамках проводимых занятий.

Сотрудничество с семьей является одним из важнейших условий реализации программы.

Формы работы с родителями:

- индивидуальные и групповые консультации на темы: «Роль шахмат в развитии ребенка»; «Условия успешного освоения правил игры в шахматы», «Основные положения игры в шахматы», подведение итогов;

- совместное проведение мероприятий.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Планирование образовательной деятельности.

№	Тема	Задачи	Содержание
		Сентябрь	
1	Шахматная доска	Закрепить представления о правилах размещения доски между партнерами, а также ее основные составляющие.	Продолжение знакомства с шахматной доской. Белые и черные поля, их чередование.
2	Шахматная доска. Горизонталь	Подробнее изучить значение линий в шахматах.	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Игра «Нарисуй горизонталь».
3	Шахматная доска. Вертикаль	Подробнее изучить значение линий в шахматах.	Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Игра «Исправь ошибку».
4	Волшебная шахматная доска. Диагональ	Подробнее изучить значение линий в шахматах.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Игра «Раскрась диагональ».
		Октябрь	
5	Значение букв и цифр на доске	Повторить основные положения шахматной доски. Изучить расположение букв и цифр. Научиться находить место на доске по заданным параметрам в игре.	Упражнение «Правильно положи перед собой шахматную доску». Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Дидактическое задание "Диагональ". Значение букв и цифр. Игра «Морской бой» на шахматной доске.
6	Начальное положение фигур. Основные правила.	Закрепить расположение фигур перед партией. Вспомнить основные правила игры в шахматы.	Места фигур в начальном положении. Правила в шахматах. Ценность фигур.
7	Пешка	Вспомнить и закрепить ход пешкой, правила взятия	Особенности пешки. Игра «Пешечная эстафета». Превращение пешки в ферзя.

		пешкой.	Взятие на проходе.
8	Ладья	Продолжать осваивать ход ладьи.	Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания «лабиринт», «Кратчайший путь».
Ноябрь			
9	Слон	Закрепить правила хода и взятия фигуры	Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Игра «Найди верный путь», «Ладья против слона».
10	Конь	Продолжить изучение хода коня с помощью трафарета и без.	Ход коня, взятие. Игра «конь против коня», «Кто сильнее».
11	Ферзь	Продолжить освоение хода ферзя.	Ход ферзя, взятие. Преимущества фигуры и ее возможности. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Игра «Ферзь против слона и ладьи».
12	Король	Продолжить обучение ходу коня. Изучить возможные способы защиты короля.	Ход короля, взятие. Термины «Шах», «Мат», Игра «Поставь шах», «Король против двух фигур»
Декабрь			
13	Рокировка	Продолжить знакомство с правилами рокировки.	Понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Практические упражнения.
14	Шах и мат	Учить ставить открытый и двойной шах. Научить ставить мат.	Закрепить понятия. Разбор их на практике. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Поставь шах".
15	Ничья, пат	Учить отличать пат от мата. Разобрать понятие «ничья»	Практические упражнения. Разыгрывание пата. Варианты ничьей.
16	Промежуточное итоговое занятие в виде викторины	Закрепить полученные знания, умения, навыки	Проведение викторины по шахматам. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай". Игра-соревнование «Кто быстрее расставит фигуры».
Январь			

17	Дебют	Научить разыгрывать дебют.	Разыгрывание дебюта. Возможные варианты начала партии. Преимущества черных и белых. Разбор ошибок при разыгрывании дебюта.
18	Шахматная партия	Продолжить знакомство с принципами разыгрывания дебюта.	Игра всеми фигурами из начального положения.
19	Шахматная партия	Разбирать возможные варианты ходов после разыгрывания дебюта.	Практические упражнения на шахматном поле.
Февраль			
20	Тактика игры	Разобрать основные тактические приемы.	Понятие о тактике и комбинации. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.
21	Стратегия игры	Определить понятие стратегии игры в шахматы.	Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.
22	Эндшпиль	Разобрать определение окончания партии.	Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач. Пешечный эндшпиль. Игра на пат.
23	Влияние	Разобрать шахматные позиции.	Дидактические задания «Атака

	позиции на состояние сил		неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».
Март			
24	Тренировочные позиции	Разобрать шахматные позиции на примере шахматных диаграмм	Разбор шахматных диаграмм. Игры “Угадай”. “Секретная фигура”.
25	Тренировочные позиции	Разобрать шахматные позиции на примере шахматных диаграмм	Разбор шахматных диаграмм. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля".
26	Тренировочные позиции	Разобрать шахматные позиции на примере шахматных диаграмм	Разбор шахматных диаграмм. "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
27	Тренировочные позиции	Разобрать шахматные позиции на примере шахматных диаграмм	Разбор шахматных диаграмм. Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Игра на уничтожение" (конь против слона).
Апрель			
28	Атака, способы ее проведения и защита	Разобрать на практике варианты атаки и защиты.	Разбор возможных вариантов партий.
29	Запись хода	Обучение элементарным правилам записи ходов	Расстановка шахматных фигур с названием их позиций.
30	Запись хода	Обучение элементарным правилам записи ходов	Расстановка шахматных фигур с названием их позиций.
31	Понятие о шахматном турнире	Познакомить с правилами проведения шахматных турниров.	Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Правила поведения в соревнованиях.
Май			

32	Шахматная викторина	Закрепление полученных навыков игры	Проведение шахматной викторины.
33	Шахматный турнир	Закрепление полученных навыков игры	Организация шахматного турнира.

3.2. Материально-техническое и методическое обеспечение программы

Технические средства обучения:

- ноутбук (планшет).

Учебно-наглядные пособия и материалы:

- шахматные доски по количеству детей;
- демонстрационная шахматная доска и шахматные фигуры;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- загадки, шахматные диаграммы на каждого ребенка;
- карандаши, тетрадки.

Методической основой обеспечения программы является авторская программа «Феникс» Кузина А.В., Скаржинского Н.С. и Коновалова Н.В. по обучению дошкольников игре в шахматы.

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Балашова Е.Ю. Герои сказки играют в шахматы или шахматы для самых маленьких.— М. : Издательство, 2012. — 104 с.

2. Кузин А.В., Коновалов Н.В., Скаржинский Н.С. Программа «Феникс». Шахматы для дошкольников: программа и методические рекомендации. – Москва: ООО «Финтрекс», 2017. – 12 с.

3. Пахомов Р. Е. Шахматы для дошкольников // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 25. – С. 361–364. – URL: http://e-koncept.ru/2017/770606.htm.

4. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006;

5. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;

6. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;

7. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;

8. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны [текст]: учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной школы / И. Г. Сухин – Обнинск Духовное возрождение, 1998;

9. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

5. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Краткий словарь шахматных терминов

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию).

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h).

Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

Вилка — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника.

Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстрейшего развития.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры ("первая горизонталь", "пятая горизонталь"и т. п.).

Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Детский мат — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2).

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать. Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями). Мат спертый — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками. Мат эполетный — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с двух сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с e6 матует черного короля на e8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. …Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

План — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т.п.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и "пункт", "клетка шахматной доски". Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. "Слабое" поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Превращение "слабое"— превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом "слабое" превращение может быть сильнейшим ходом.

Проходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или c1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое "перепрыгнул" король. Рокировка может производиться только, если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т.п.).

Тактика шахматная — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства ("отвлечение", "завлечение", "уничто-жение защиты" и пр.).

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

Фаланга — пешечная цепь.

Фланг — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. Королевский фланг — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h. Ферзевый фланг — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

Цейтнот - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Часы шахматные — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Шахматная композиция — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

Шахматная фигура: Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь. Легкая фигура — лег-кой фигурой называют коня или слона. Тяжелая фигура — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

Эндшпиль — заключительный этап шахматной партии.

Этюд шахматный — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).

Приложение 2. Список детей старшего дошкольного возраста группы № 10, посещающих кружок спортивно-технической направленности «Шахматы для дошкольников»

1. Денисова Мария
2. Нефедова Алиса
3. Мустафина Регина
4. Олисов Александр
5. Парамонова Полина
6. Сальвадо София
7. Семенов Дмитрий
8. Юсупов Камиль

Время работы кружка:

Среда 15.10-15.35