Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №10 города Пензы «Калейдоскоп»

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
МБДОУ детский сад №10
города Пензы «Калейдоскоп»
Протокол № 2 от 04 сентября 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ
детский сад №10 города Пензы
«Калейдоскоп»
/С.Н. Зюзина

Дополнительная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Белая ладья» для детей 6-7 лет срок реализации -1 год

Воспитатель
Асатурова Илона Владимировна

Пенза 2023

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика Программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Белая ладья»:

по содержанию является физкультурно-спортивной направленности,

по уровню освоения – стартовая,

по степени авторства – модифицированная (составлена на основе программы «Шахматы, первый год» И. Г.Сухина).

Настоящая Программа направлена на решение задач ФГОС дошкольного образования в области формирования общей культуры личности детей и обогащение (амплификацию) детского развития за счёт включенности в интеллектуально-спортивную среду.

Программа создана согласно концепции развивающего обучения и предполагает системно-деятельностный, компетентностный подход к образованию детей дошкольного возраста. Важной составляющей процесса реализации Программы является интеллектуально соревновательная деятельность, в которой ребёнок участвует совместно с другими детьми и взрослыми.

1.2. Нормативно-правовое обеспечение.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

— Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации», 29.12.2012г., №273-ФЗ;

— Федеральный Закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

— Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

— Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

— Распоряжение Правительства РФ Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.»

— Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);

— Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467);

— Устав МБДОУ детский сад №10 города Пензы «Калейдоскоп»;

— «Положение о дополнительной общеразвивающей Программе МБДОУ детский сад №10 города Пензы «Калейдоскоп».

1.3. Актуальность, новизна, отличительная особенность и педагогическая целесообразность Программы.

Актуальность Программы заключается в использовании возможностей игры в шахматы для интеллектуального и личностного развития ребенка, что соответствует требованиям времени.

Игра для дошкольника - ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится, развивается и растет. Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Для ребёнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания. Обучение детей шахматам помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребёнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность

Игра дает ребенку-дошкольнику радость творчества и обогащает его духовный мир, воспитывает находчивость, сообразительность, умение рассчитывать время, приучает ребенка к дисциплинированности, объективности. Игра в шахматы способствует формированию основных компетенций у дошкольников и 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.

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.

Программа отвечает психофизиологическим требованиям и возможностям детей старшего дошкольного возраста.

Программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического и турнирного опыта педагога, что даёт возможность учащимся не только получить базовый уровень знаний шахматной игры в ходе групповых занятий, но и способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

Отличительная особенность данной программы заключается в авторской методике индивидуального подхода к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

Новизна программы **состоит** в использовании во время процесса обучения электронных образовательных ресурсов (компьютерных шахматных программ).

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она способствует реализации связи с общим образованием, выраженном в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности, способной к логическому и аналитическому мышлению.

1.4. Принципы и подходы к формированию Программы

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 психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов обучающего процесса.

Принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира.

Принцип минимакса – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом.

Принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.

Принцип творчества – процесс обучения ориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

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

1.5. Цель и задачи Программы

Цель: развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, через овладение общеразвивающими и спортивными навыками шахматной игры.

Задачи:

-Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: «шахматная доска», «шахматное поле», «шахматная фигура», «ход фигуры», «взятие», «начальная позиция», «шахматная нотация», «рокировка», «пат», «мат», «ничья», «шахматные часы».

-Обеспечивать успешное овладение учащимися основополагающих принципов ведения шахматной партии.

- Развивать у учащихся умение сравнивать, выявлять и самостоятельно устанавливать простейшие связи и отношения; самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.

- Воспитывать усидчивость, целеустремленность, умение контролировать себя, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.6. Адресат Программы

Программа «Белая ладья» разработана для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет), проявляющим интерес к интеллектуальным развивающим играм.

Возрастные особенности детей 6-7 лет

В возрасте 6-7 лет мозг ребенка интенсивно развивается. Именно в этот период закладывается произвольные формы памяти, идет дальнейшее развитие зрительной памяти, развивается воображение модельно-образной формы мышления, знаковая и символическая формы сознания.

У детей увеличивается объем памяти, что позволяет им непроизвольно 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.

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

В старшем дошкольном возрасте начинает происходить процесс интериоризации, т.е. перехода от внешнего действия к внутреннему, идеальному (в уме), выполняемому с образами предметов. Шахматы, как никакой другой предмет, создают наиболее благо приятные условия для развития и усовершенствования этой способности.

В старшем дошкольном возрасте значительно расширяется игровой опыт детей. Постепенно игра становится интегративной деятельностью, которая тесно связана с разными видами детской деятельности - речевой, познавательной, коммуникативной, художественно-продуктивной, конструктивной.

На седьмом году жизни расширяются возможности развития самостоятельной познавательной деятельности.

Детям доступно многообразие способов познания: наблюдение и самонаблюдение, сенсорное обследование объектов, логические операции (сравнение, анализ, синтез, классификация), простейшие измерения, экспериментирование с природными и рукотворными объектами.

Развиваются возможности памяти. Увеличивается ее объем, произвольность запоминания информации. Старшие дошкольники начинают проявлять интерес к будущему школьному обучению.

1.7. Объем, сроки реализации Программы и режим занятий.

Программа реализуется в ходе дополнительной образовательной деятельности.

Срок реализации Программы – 1 год. Объем учебного времени в год – 72 часа. Занятия проходят 2 раза в неделю во второй половине дня, продолжительностью –1 академический час, предусматривает физкультминутки и подвижные игры.

Продолжительность занятий 1 академический час согласно нормам СанПиН (*Постановление Государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», раздел 6, таблица 6.6*) для детей 6-7 лет – 30 мин.

Наполняемость группы – до 12 человек, что позволяет продуктивно вести как групповую, так и индивидуальную работу с детьми.

Набор детей производится в свободном порядке, обусловлен интересами воспитанников и их родителей, без предварительного отбора.

Содержание Программы реализуется на стартовом уровне.

Форма обучения – очная.

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций. Для закрепления знаний учащихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики. В конце каждого раздела программы предусмотрены тесты и упражнения для закрепления знаний, а также контрольные занятия по итогам обучения в полугодии, году.

Форма проведения занятий подбираются таким образом, чтобы наиболее эффективно достигать поставленных целей: решение шахматных задач, комбинаций и этюдов; практическая игра; теоретические занятия, шахматные игры; шахматные турниры.

По количеству обучающихся Программой предусмотрены следующие **формы организации образовательного процесса**:

- фронтальная (одновременная работа со всеми детьми);
- групповая (обучение проводится с группой обучающихся (три и более), имеющих общее задание и взаимодействующих между собой);
- индивидуальная (используемая для работы с обучающимся по усвоению сложного материала).

Методы обучения

- ***по внешним признакам деятельности педагога и учащихся:***

- словесный – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ;
-наглядный – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации;
- практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

- ***степени активности познавательной деятельности учащихся:***

- объяснительно-иллюстративные - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях;
-исследовательский – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

- ***по логичности подхода:***

- аналитический – анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.

- ***по критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:***

- частично-поисковый – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

Особенности организации образовательного процесса

Содержание Программы максимально просто и доступно. Важное значение при организации образовательного процесса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Она в игровой форме вводит учащихся в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. В Программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые интересны дошкольникам.

II. Учебный план, календарный учебный график

Программа состоит из четырех разделов: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Ходы и взятие фигур», «Шахматные позиции».

Каждый раздел рассчитан на определённое количество часов.

Количество и выбор предметных тем при разработке образовательной программы обусловлен тем, что эти направления способствуют лучшему усвоению материала.

В содержание Программы включены дидактические игры. Все дидактические игры и задания моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

№	Название разделов	Количество часов			Формы контроля
		всего	теории	практики	
1	Шахматная доска	2	0,5	1,5	раскрашивание шахматной доски
2	Шахматные фигуры	26	8	18	рисование фигур, дидактические игры, педагогическое наблюдение
3	Ходы и взятие фигур	34	10	24	дидактические игры
4	Шахматные партии	4	1	3	дидактические игры
5	Тренировочные турниры, эстафеты, викторины, соревнования.	6	1	5	педагогическое наблюдение
	Итого:	72	20,5	51,5	

Календарный учебный график

№	Наименование дисциплины	Время проведения занятия	Форма	Кол-во учебных часов (академ.)	Место проведения
1	Игра в шахматы	16.30-17.00 (понедельник, среда)	групповая	72	Кабинет дополнительных услуг
Объем нагрузки (во вторую половину дня):					
Максимальный объем нагрузки на одном занятии					25 мин.
Максимальный объем нагрузки в неделю					50 мин.
Максимальный объем нагрузки в месяц					200 мин.

III. Предполагаемые результаты:

-Учащиеся знают шахматные термины: «белое и чёрное поле», «горизонталь», «вертикаль», «диагональ», «центр», «партнёры», «начальное положение», «ход», «взятие», «шах», «мат», «пат», «ничья».

-Называют шахматные фигуры: «ладья», «слон», «ферзь», «конь», «пешка», «король».

-Ориентируются на шахматной доске.

-Играют каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил.

-Правильно располагают шахматную доску между партнёрами и фигуры перед игрой.

-Умеют перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;

-Решают простые шахматные задачи.

- Может разыгрывать партию на элементарном уровне.

Формы и методы контроля

Аттестация по итогам завершения программы

Система контроля результативности программы носит индивидуальный характер и направлена на своевременное выявление учащихся, испытывающих определенные затруднения

в обучении, или опережающих обучение учащихся с целью наиболее эффективного подбора для них содержания, методов и средств обучения.

Виды контроля:

- вводный (проводится в первые две недели сентября, имеет своей целью выявление исходящего уровня знаний о шахматах);
- итоговый (проводится по итогам полугодий с целью определения успешности усвоения учащимися программного материала и уровня развития способностей за данный период обучения);
- промежуточный (проводится в форме разыгрывания несложных шахматных партий, определяется уровень усвоения каждым учащимся программного материала).

Форма подведения итогов: тренировочные турниры, эстафеты, викторины, соревнования.

Формы контроля: беседа, педагогическое наблюдение, дидактические игры, контрольные упражнения, педагогический мониторинг.

По окончании освоения Программы аттестация не предусмотрена, проводится итоговая диагностика.

Протокол диагностического обследования уровня овладения необходимыми умениями навыками компонента «*Обучение основам шахматной игры*»

Образовательной область «Познание»																											
знания						*умения*												*представления*				ИТОГ			
№ п\п	Ф.И. ребенка	Шахматные термины		Названия шахматных фигур		Правила хода и взятия		Ориентировка на доске		Различение линий шахматной доски		Размещение доски между партнерами		Начальное положение фигур		Игра фигурой в отдельности		Игра фигурой с другими		Правила шахматного кодекса		н.г.		к.г.	
		н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	н.г.	к.г.	б	у	б	у

Методика проведения мониторинга по определению уровня овладения необходимым умениями и навыками компонента «*Обучение основам шахматной игры*»

Вопросы и задания для проведения диагностики:

1. Покажи шахматную доску, шахматное поле, белое поле, черное поле.
2. Покажи какую-нибудь горизонталь. Покажи все горизонтальные линии.
3. Покажи какую-нибудь вертикаль. Покажи все вертикальные линии.
4. Покажи какую-нибудь диагональ, большую белую диагональ.
5. Покажи большую черную диагональ.
6. Покажи центр. Сколько в нем полей? Какие?
7. Что делают партнеры за шахматной доской?
8. Как правильно сесть за шахматную доску?
9. Покажи белую и черную пешки, слона, ладью, ферзя, коней, королей
10. Расставь на шахматной доске начальное положение.
11. На поле какого цвета стоит белый ферзь? Почему?
12. Что такое ход? Сколько фигур можно передвинуть за один ход?
13. Что означает «стоять под боем»?
14. Что означает «побить» или «взять»? Как выполняется взятие? За сколько ходов выполняется взятие? Обязательно ли взятие в шахматной игре?
15. Как перемещается по доске ладья? Покажи три хода.
16. Как перемещается по доске слон? Чем отличается ход белопольного слона от хода чернопольного? Покажи три хода каждым слоном.
17. Как перемещается по доске ферзь? Покажи три хода.
18. Как перемещается по доске конь? Покажи три хода.
19. Задание: побей фигуру противника (одноименные и разноименные)

Критерии уровней развития детей

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. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Обладает навыками счёта предметов, умение соотносить количество и число. 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. Узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях, уметь конструировать их из палочек и различных частей, уметь использовать эти фигуры для конструирования орнаментов и сюжетов. У ребенка развито логическое мышление.

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". Путается в названии геометрических фигур, в сравнении величин на основе измерения. Не всегда узнаёт и различает геометрические фигуры в различных положениях.

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 понятия о терминах " рокировка", "шах" и "мат". Не умеет записывать шахматные партии. Знает шахматные термины: поле, горизонталь, вертикаль.

IV. Содержание Программы

Раздел: Шахматная доска.

Теория: знакомство с шахматной доской, белые и черные поля; расположение доски между партнерами; прямые линии на шахматной доске.

Практика: действия с шахматной доской, ее расположением.

Контрольные задания: контрольные вопросы о шахматной доске, ее полях, размещении шахматной доски, прямых линиях.

Раздел: Шахматные фигуры.

Теория: знакомство с шахматными фигурами, белые и черные фигуры; расположение фигур на доске; пешки; ладья; слон; ферзь; конь; король; королева.

Практика: действия с шахматными фигурами, их расположением, способы ходов.

Контрольные задания: контрольные вопросы о шахматных фигурах, их действиях; соревнование пешками; тренировочные позиции ладьи, слона, коня, ферзя, короля, королевы; битва фигур.

Раздел: Ходы и взятие фигур.

Теория: знакомство с ценностью фигур, матом и шахом.

Практика: комбинации шаха и мата.

Контрольные задания: контрольные вопросы о ценности шахматных фигурах, разыгрывание комбинаций шаха и мата.

Раздел: Шахматные партии.

Теория: знакомство с шахматными партиями, рокировками.

Практика: разыгрывание несложных шахматных партий и рокировок.

Контрольные задания: контрольные вопросы о шахматных партиях, шахматные битвы.

V. Перспективный план

Раздел 1 Шахматная доска

Тема 1.1 Шахматная доска

История развития шахмат. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Начальное положение. Понятие о горизонтали, вертикали, диагонали. Знакомство с шахматными фигурами и их функциями в игре. Расстановка шахматных фигур.

Тема 1.2 Шахматная доска

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. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Мероприятие «Шахматная эстафета».

Раздел 2 Шахматные фигуры

Тема 2.1 Шахматные фигуры

Познакомить детей с шахматным королевством, с шахматными фигурами (название, отличие друг от друга). Учить детей мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам.

Тема 2.2 Шахматные фигуры

Чтение сказки «Чудесные фигуры», дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка».

Тема 2.3 Шахматные фигуры

Закрепляем названия шахматных фигур. Дидактические задания и игры «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».

Тема 2.4 Белая ладья

Знакомство с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи. Диаграмма и ее решение. Шахматные позиции.

Тема 2.5 Белая ладья

Дидактическая игра «Тайны шахматной доски», «Загадки шахматной шкатулки».

Тема 2.6 Белая ладья

Мероприятие «Конкурс смекалистых».

Практическое занятие по теме «Ладья».

Тема 2.6 Чёрная ладья

Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "На 1 клетку", «На 2 клетки», "Через клетку", "Через 2 клетки", "Большой прыжок".

Тема 2.7 Чёрная ладья

Дидактические игры и задания «Ладья против ладьи», «Две ладьи против одной», «Две ладьи против двух», "Ограничение подвижности". Играют партию с двумя ладьями против двух.

Тема 2.8 Чёрная ладья

Мероприятие «Конкурс смекалистых». Практическое занятие по теме «Ладья».

Тема 2.9 Белые слоны

Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура. Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

Тема 2.10 Чёрные слоны

Поиграть 8*8 полей одноцветными слонами. Учить не ставить своего слона под бои, а также бить слона противника. Поиграть двумя слонами против одного, двумя против двух.

Тема 2.11 Чёрные слоны

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Тема 2.12 Ладья против слона

Игра ладьями против слона и слоном против ладьи. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Зашита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем".

Тема 2.13 Ладья против слона

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Зашита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 2.14 Белый Ферзь

Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура». Учить воспроизводить ход ферзя.

Тема 2.15 Белый Ферзь

Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые». Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Тема 2.16 Чёрный Ферзь

Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин», «Кратчайший путь».

Тема 2.17 Ферзь против ладьи и слона

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля".

Тема 2.18 Ферзь против ладьи и слона

Дидактические задания «Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 2.19 Белый Король

Знакомство с королем. Место коня в начальном положении. Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.

Тема 2.20 Белый Король

Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игры «Задача направления», «По всем углам», "Игра на уничтожение" (король против короля).

Тема 2.21 Бей, Король

Учить сражаться королем против короля и королём против других фигур. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие".

Тема 2.22 Бей, Король

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона), "Ограничение подвижности".

Тема 2.23 Белая пешка

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». Практическое занятие по теме «Пешка».

Тема 2.24 Превращение пешки

Учить превращать пешку в ферзя, ладью, слона, коня. Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 2.25 Белый Конь

Познакомить с шахматной фигурой «Конь». Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Учить ходить конем. Объяснить передвижение коня (два поля прямо, один вбок; или одно поле прямо, два вбок.)

Тема 2.26 Белый Конь

Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Раздел 3 Ходы и взятие фигур

Тема 3.1 Бьём наискосок

Освоить тонкости игры с пешками. Пешки ходят по вертикали, а бьют по диагонали. Если поле перед фишками занято другими фигурами, хода нет. Пешки идут только вперёд.

Тема 3.2 Бьём наискосок

Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение. Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля».

Тема 3.3 Игра продолжается

Закрепить знания детей, полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.

Тема 3.4 Игра продолжается

Закрепить знания детей, полученные на предыдущих занятиях. Дидактическая игра "Игра на уничтожение".

Тема 3.5 Ферзь, король, ладья и слон против пешки.

Учить сражаться пешкой против других фигур. Дидактическая игра "Игра на уничтожение".

Тема 3.6 Ферзь, король, ладья и слон против пешки.

Учить сражаться пешкой против других фигур. Дидактические задания "'Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Зашита".

Тема 3.7 Ферзь, король, ладья и слон против пешки.

Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения).

Тема 3.8 Ферзь, король, ладья и слон против пешки.

Учить сражаться пешкой против других фигур. Дидактические задания "'Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Зашита". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 3.9 Конь против коня

Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения. Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

Тема 3.10 Конь против коня

Играть конём против коня. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Тема 3.11 Конь против коня

Играть конём против коня. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

Тема 3.12 Ферзь, ладья и слон против коня.

Учить сражаться конем против ферзя, ладьи и слона, постепенно оценивать сравнительную силу фигур. Также учить при атаковании одних фигур, ограничивать подвижность других.

Тема 3.13 Ферзь, ладья и слон против коня.

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват

контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Тема 3.14 Король и пешка против коня

Рассмотреть варианты положений и ходов при борьбе короля и пешки против коня.

Тема 3.15 Король и пешка против коня

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Зашита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против коня), "Ограничение подвижности".

Тема 3.16 Шах

Формировать представление о позиции «шах» развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.

Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

Тема 3.17 Шах

Формировать представление о позиции «шах», развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

Тема 3.18 Ставим шах

Открытый шах. Закрепить представления детей о позиции «шах». Развивать логического мышления умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей. Дидактические задания "Дай открытый шах". Дидактические игры "Первый шах", «Два хода».

Тема 3.19 Ставим шах

Двойной шах. Дидактические задания "Дай двойной шах". Дидактические игры "Первый шах", «Два хода».

Тема 3.20 Ставим шах

Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактические игры "Первый шах", «Два хода».

Тема 3.21 Не иди король под шах

Формировать представления о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар). Учить защищаться от шаха. Ни в коем случае не ставить своего короля под удар и всячески защищаться от шаха. Рассмотреть на шахматной доске некоторые положения, в которых у белых есть лишь один приемлемый ход. Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.

Тема 3.22 Умный шах

Формировать представления о комбинациях «шах», «мат» («комбинация» и «вилка» - двойной удар).

Тема 3.23 Умный шах

Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций. Практические упражнения.

Тема 3.24 Мат

Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций. Чтение сказки "До свидания, Шахматная страна». Дидактическое задание "Мат или не мат»

Тема 3.25 Мат

Закрепить представления детей о позиции «мат», развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Тема 3.26 Ферзь, ладья, слон дают мат в один ход

Учить ставить мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры некоторых положений).

Тема 3.27 Ферзь, ладья, слон дают мат в один ход

Закрепить представления детей о позиции «мат». Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность.

Тема 3.28 Конь, пешка и король дают мат в один ход

Ставим мат в один ход. Мат в один ход конем, пешкой и королем (простые примеры).

Тема 3.29 Конь, пешка и король дают мат в один ход

Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.

Чтение сказки "До свидания, Шахматная страна" Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".

Тема 3.30 Ставим мат

Играем по всему комплексу шахматных правил. Игра с ограниченным количеством шахматных фигур. Разыгрываются положения со следующим соотношением сил: «Загадки из тетрадки». Практические упражнения.

Тема 3.31 Ставим мат

Чтение сказки "Мат и пат", Рассказ о позициях «мат» и «пат». Вариантах ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Тема 3.32 Пат

Понятие пат (если при своем ходе ваш король не может сделать ни одного хода, и при этом он не стоит под матом) и ни одна из других фигур не может сдвинуться с места, это пат. Пат это ничья. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Раздел 4 Шахматные партии

Тема 4.1 Рокировка

Познакомить с понятием «Рокировка» Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развитию интеллекта. Практическое занятие по теме «Рокировка».

Тема 4.2 Рокировка

Отрабатывать практические навыки Рокировка - одновременный ход короля и ладьи. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. «Загадки из тетрадки». «Куда идёт король»- чтение сказки И. Сухина. Дидактическое задание "Рокировка".

Тема 4.3 Шахматная партия

Развивать логико-математические способности; умение доказывать свою точку зрения. Развивать комбинаторные способности, смекалку, сообразительность, логическое мышление. Дидактическая игра «Два хода».

Тема 4.4 Шахматная партия

Закреплять представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

VI. Организационно-педагогические условия реализации Программы

6.1. Кадровые условия

Реализацию Программы обеспечивает руководитель кружка – педагог, обладающий необходимыми компетенциями для преподавания учащимся теории и практики игры в шахматы.

6.2. Материально-технические условия

- Помещение, соответствующее требованиям ТБ, пожарной безопасности, санитарно-гигиеническим нормам.
- Учитывая возрастные и психофизиологические особенности детей старшего дошкольного возраста, используемая на занятиях наглядность должна быть яркой, доступной по содержанию, разнообразной.
- В качестве обязательных учебных принадлежностей необходим следующий набор: демонстрационная шахматная доска, наборы шахмат, карандаши простые, листы бумаги или блокноты.
- С целью формирования элементарной ИКТ - культуры ребёнка и повышения интереса к занятиям предполагается использование мультимедийного оборудования, ноутбука.

6.3 . Организационные условия

- Необходимый контингент обучающихся.

- Соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям расписание занятий.

6.4. Методическое обеспечение

- Наличие утвержденной программы.
- Перспективно-тематические планы по программе.
- Подборка информационной и справочной литературы (используемая литература указана в приложении).

VII.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Весела, И. Шахматный букварь [текст] / И. Весела, И. Веселы. — М.: Просвещение, 1983;
2. Гришин, В. Г. Шахматная азбука [текст] / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. — М.: Детская литература, 1980;
3. Зак, В. Г. Я играю в шахматы [текст] / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
4. Карпов, А. Е. Учитесь шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
5. Карпов, А. Е. Школьный шахматный учебник [текст] / А. Е. Карпов, А. Б. Шингирей. — М.: Русский шахматный дом, 2005;
6. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей [текст] / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб.: Литера, 2005;
7. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи [текст] / С.В. Мазаник. — СПб.: Питер, 2009;
8. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006;
9. Сухин, И. Г. Волшебный шахматный мешочек [текст] / И. Г. Сухин. — Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992;
10. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
11. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;
12. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
13. 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;
14. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999;
15. Хенкин, В.Л. Шахматы для начинаючих [текст] / Виктор Хенкин. — М.: Астрель: АСТ, 2008;
16. Шахматы, — школе [текст] / сост. Б. С. Гершунский, А. Н. Костьев. — М.: Педагогика, 1991.

Интернет-ресурсы

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL:http://www.chess-master.net/articles/3.html;
2. Шахматы: [сайт] URL: http://www.shahmatik.ru/;
3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: http://webchess.ru/ebook/.

Литература, рекомендуемая для детей и родителей по программе:

1. Весела, И. Шахматный букварь [текст] / И. Весела, И. Веселы. — М.: Просвещение, 1983;
2. Гришин, В. Г. Шахматная азбука [текст] / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. — М.: Детская литература, 1980;
3. Зак, В. Г. Я играю в шахматы [текст] / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. — Л.: Детская литература, 1985;
4. Карпов, А. Е. Учитесь шахматам [текст] / А. Е. Карпов. — М.: Эгмонт Россия Лтд, 2004;
5. Карпов, А. Е. Школьный шахматный учебник [текст] / А. Е. Карпов, А. Б. Шингирей. — М.: Русский шахматный дом, 2005;
6. Костров, В. В. Шахматный учебник для детей и родителей [текст] / В. В. Костров, Д. А. Давлетов. — СПб.: Литера, 2005;
7. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи [текст] / С.В. Мазаник. — СПб.: Питер, 2009;
8. Петрушина, Н. М. Шахматный учебник для детей [текст] / Н. М. Петрушина – Ростов н/Д Феникс, 2006;
9. Сухин, И. Г. Волшебный шахматный мешочек [текст] / И. Г. Сухин. — Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992;
10. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Педагогика, 1991;
11. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране [текст] / И. Г. Сухин. — Ростов н/Д: Феникс, 2004;
12. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких [текст] / И. Г. Сухин. — М.: Астрель; АСТ, 2000;
13. 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;
14. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу [текст]: пособие для учителя / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 1999;
15. Хенкин, В.Л. Шахматы для начинаючих [текст] / Виктор Хенкин. — М.: Астрель: АСТ, 2008;

Приложение 1

Шахматный словарь:

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, Слон, Ферзь.

Лёгкая фигура — лёгкой фигурой называют коня или слона.

Тяжёлая фигура — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжёлая фигура может при поддержке короля поставить мат).

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

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь»).

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

Детский мат — мат в дебюте, который обычно получает начинающий (ребенок).

Конь— лёгкая шахматная фигура по силе примерно равная трём пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля, на котором находится. В исходной позиции у каждого игрока по два коня которые находятся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, рядом с ладьями.

Король — главная шахматная фигура, с которой связан исход шахматной партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвовать в рокировке. У каждого игрока по одному королю, в исходной позиции находящиеся на полях e1 (белый) и e8 (чёрный) Особенностью королей является то, что их количество (по одному на каждого игрока) не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижении последней на своём пути горизонтали. Цель игры — атаковать короля таким образом, чтобы у него не было возможности защититься от этой атаки (мат).

Ладья— тяжёлая шахматная фигура, по силе примерно равная пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали, а также участвовать в рокировке. В исходной позиции, у каждого из игроков по две ладьи, находящиеся по углам доски.

Мат — в шахматах ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

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, соответственно, поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращённой нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. …Лg7 — чёрная ладья сделала ход на поле g7). Различается буквенная и чисто цифровая нотация (последняя используется при игре по переписке).

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

Пешка — минимальная боевая единица в шахматах, одновременно — базовая единица измерения шахматного материала (в среднем лёгкая фигура равна трём пешкам, ладья — пяти и т. п.). Ф. Филидор называл пешки «душой шахмат».

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 — поле, доступное 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 (!).

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 королём и ладьёй, не занято другими фигурами, королю не объявлен шах и ни одно из полей на его пути (то, которое он пересекает, делая ход, и то, на которое он ходит) не находится под боем.

Слон — лёгкая шахматная фигура, по силе примерно равная трём пешкам. На свободной доске может передвигаться на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона, находящиеся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по полям определённого цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.

Ферзь — Самая сильная фигура в шахматах, по силе примерно равная девяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали, вертикали или диагонали. В исходном положении белый ферзь находится на поле d1, чёрный — d8.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил её. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации.

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.