МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА ДЕТСКИЙ САД №32 «БРУСНИЧКА»



**Дидактические игры и задания, как средство обучения детей дошкольного возраста игре в шахматы**

Воспитатель: Голозубова Татьяна Тимофеевна

**Понятие «Дидактическая игра»**

Дидактические игры – одно из средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста. Дидактическая игра содержит в себе большие возможности в учебном и воспитательном процессе дошкольников. Она может успешно использоваться и как форма обучения, и как самостоятельная игровая деятельность, и как средство воспитания различных сторон личности ребенка.

В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Дидактическая задача скрыта от детей. Внимание ребенка обращено на выполнение игровых действий, а задача обучения им не осознается. Это и делает игру особой формой игрового обучения, когда дети чаще всего непреднамеренно усваивают знания, умения, навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог – участники одной игры. Нарушается это условие – и педагог становится на путь прямого обучения.

Дидактическая игра – это игра для ребенка. Для взрослого она – способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект. Цель дидактических игр и игровых приемов обучения – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка.

Дидактическая игра как форма обучения детей содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное).

Дидактические игры – это игры не только средство интеллектуального развития, средство развития познавательных психических процессов, но еще и игровая форма обучения, которая достаточно активно применяется на начальных этапах обучения.

В дидактических играх детей интересует игровое действие. Оно стимулирует детскую активность, вызывает у детей чувство удовлетворения. Дидактическая задача, завуалированная в игровую форму, решается ребенком более успешно, так как его внимание, прежде всего, направлено на развертывание игрового действия и выполнение правил игры. Незаметно для себя, без особого напряжения, играя, он выполняет дидактическую задачу.

Благодаря наличию игровых действий дидактические игры, применяемые на занятиях, делают обучение более занимательным, эмоциональным, помогают повысить произвольное внимание детей, создают предпосылки к более глубокому овладению знаниями, умениями и навыками.

Правила игры, их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к выполнению ими норм поведения. В дидактической игре правила являются заданными. Они определяют, что и как должен делать в игре каждый ребенок, указывают путь к достижению цели. Правила помогают развивать у детей младшего дошкольного возраста способности торможения. Они воспитывают у детей умение сдерживаться, управлять своим поведением.

**Основные виды и структура дидактической игры**

В теории и практике дошкольного воспитания существует следующая классификация видов дидактических игр:

1. С игрушками и предметами;

2. Настольно-печатные;

3. Словесные.

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. Для знакомства с шахматными фигурами можно поиграть в следующие игры: «Волшебный мешочек»; «Угадай-ка»; «Куча мала»; «Пирамида»; «Убери такую же»; «Большая и маленькая»; «Запретная фигура»; «Догонялки» и т.д.

В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются, что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

Настольно – печатные игры – интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино, пазлы. В младшем дошкольном возрасте дети собирают шахматное поле из полосок, квадратиков, а в старшем дошкольном возрасте дети собирают пазлы. Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх как «Что общего?», «Белые и черные», «Шахматный теремок», «Шахматный колобок», «Шахматная репка» дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам и признакам.

Основная задача дидактических игр – обучающая, но детей привлекает в игре не обучение, а возможность проявлять свою активность, выполнять какое-либо игровое действие и желание выиграть. Дидактические игры учат применять имеющиеся знания в новых условиях, активизируют умственные процессы, обогащают словарь, получению новых знаний, их обобщению и закреплению, развитию памяти, внимания, наблюдательности; развитию умению высказывать свои суждения, делать умозаключения, способствуют воспитанию у детей умения играть. Дидактическая игра увлекает, заставляет задуматься и проявить инициативу. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у ребенка глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение.

Дидактические игры развивают двигательные, сенсорные и интеллектуальные способности ребенка. Комплексное воздействие позволяет развивать детский интеллект в целом, а также его индивидуальные качества (речевые, математические, творческие и др.). Дидактические игры развивают воображение, мышление, логику, внимание, память, знания. Большинство дидактических игр предназначено для коллективного использования. Так дети лучше всего усваивают новый материал. Кроме того, коллективная игра формирует представление о дружбе и способствует её укреплению. Каждая дидактическая игра соответствует возрасту и уровню развития малыша. Поэтому она эффективно решает главную задачу – привить интерес к игре в шахматы.

Роль дидактической шахматной игры заключается в том, что она благотворно влияет на усвоение знаний, умений и навыков, повышает интерес к игре в шахматы, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, развивает память и сообразительность. Дидактическая игра снимает утомляемость, поддерживает внимание. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Дидактические игры дарят ребенку радость творчества и обогащают его духовный мир, расширяют кругозор, пополняют знания. Учат дошкольников логически мыслить, запоминать, сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность, ориентироваться на плоскости. Тренируют логическое мышление и память, наблюдательность и внимание. Воспитывают сосредоточенность, сообразительность, настойчивость, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер, учат умению точно рассчитывать время. Помогают вырабатывать такие черты характера, как объективность, усидчивость. А, самое главное, обучают игре в шахматы непринужденно.

Все дети изначально талантливы. Но, знакомя с элементарными правилами игры, ребенку – дошкольнику следует помочь усвоить извечную истину: шахматы – дело занимательное, увлекательное, но и сложное. Шахматы – это каждодневный труд, труд упорный и настойчивый.

**Примеры дидактических игр и упражнений.**

*Игра с солдатиком изучение шахматной доски.* Можно упражнять в количественном и порядковом счете. Развивать наблюдательность, внимание, Упражнять в ориентировке на плоскости (быстром и правильном нахождении полей, вертикалей, горизонталей, диагоналей), сравнивать по длине.

*Рассеянный художник*: найди ошибку; найди правильную горизонталь (вертикаль, диагональ). Развивать зрительное внимание, сосредоточенность, умение находить ошибку, аргументировать, исправлять. Активизировать внимание. Правильные и неправильные изображения доски, вертикалей, горизонталей, диагоналей.

*Нарисуй шахматную доску по клеточкам.* Упражнять в штриховке, развивать мелкую моторику. Развивать внимание. Закреплять счет.

*Составь доску*: из домиков, из улиц, разбитая доска (разные способы разбиения квадрата, собрать как пазлы). Развивает зрительное внимание, моторику. Упражняет в поиске путей составления шахматной доски, на основе обдумывания и практических действий, формирует логическое мышление.

*Найди домик*. Упражнять в словесном названии полей по расположению игрушек. Закреплять расположение шахматных фигур на доске. (Поставь фигуру справа на третью клетку, слева на пятую и т.д.)

*Почтальон*. По названному, написанному адресу найти дом. Упражнять в ориентировке на координатной плоскости, развивать слуховое и зрительное внимание, сообразительность.

*Волк и овцы. Лиса и гуси.* Развивать логическое мышление, смекалку, сообразительность, умение планировать очередной ход, соблюдение очередности хода.

*Угадай–ка. Загадай –ка*. Упражнять в словесном описании характерных особенностей каждой фигуры, не называя ее; развивать образное мышление.

*Шахматные фигуры*. Что общего? Чем отличаются? Кто сильнее? Уметь анализировать, сравнивать, делать умозаключения. Закреплять знание фигур (внешний вид, ход, взятие, сила).

*Чудесный мешочек.* Отгадай фигуру на ощупь; найди нужную фигуру. Упражнять в сравнении осязательных и зрительных впечатлений.

*Что изменилось? Что лишнее? Чего не стало?* Развивать произвольное внимание, зрительную память, наблюдательность, речь.

*Кто быстрее?* Развивать мышление, учить высказывать предположение, аргументировать его, проверять практически.

*Да или нет.* Тренировка внимания, реакции, быстроты мышления.

*Лабиринты*. Развивать мышление, настойчивость, умение вести путь, не отвлекаясь, соблюдая правила хода фигуры. Воспитывать сосредоточенность, концентрацию внимания.

*Куча мала*. Все шахматные фигуры лежат в куче. Вы закрываете глаза, берёте какую-нибудь из фигур и ощупываете её. Выбранную шахматную фигуру вы умышленно называете неправильно, открываете глаза и спрашиваете ребёнка: «Так?» Малыш поправляет вас. Затем поменяйтесь ролями.

*Школа*. Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: «Это твои ученики. Как зовут этого ученика? А этого? и т.д.».

*Цвет.* Попросите малыша поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну - две чёрные шахматные фигуры. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.

*Ряд*. Предложите ребёнку поставить в один ряд пешек, коней, слонов, ладьи, ферзей, королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.

*Пирамида*. Посоветуйте малышу на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросите у ребёнка, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

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

*Догонялки.* Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.

*Прятки*. Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.

*Кто быстрее*? Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две - три одинаковые шахматные фигуры.

*Над головой*. Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Ребенок должен быстро найти ее и поднять над головой.

*На стуле*. Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет «три» бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

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

*Запретная фигура.* Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

*Что общего?* Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются?» (цветом, формой).

*Белые и чёрные*. В беспорядке поставьте на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставьте в сторону одну из фигур, называя её и её 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 представляете вы и т. д.

*Убери такую же*. Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Уберите одну из фигур в коробку. Попросите малыша назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

*Полна горница*. Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать сё и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладываете вы. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке. После этого малыш закрывает коробку или защёлкивает шахматную доску.

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

*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.

*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.

*Горизонталь*. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.).

*Вертикаль*. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

*Диагональ*. То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

*Мешочек*. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

*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.

*Игра на уничтожение* – важнейшая 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.

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

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

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

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

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

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

*Защита контрольного поля*. Эта игра похожа на предыдущую, но при точной игре с обеих сторон не имеет победителя.

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

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

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

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

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

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

*Дай шах*. Требуется объявить шах неприятельскому королю.

*Пять шахов.* Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

*Защита от шаха*. Белый король должен защититься от шаха.

*Мат или не мат*. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

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

*Рокировка*. Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

*Два хода*. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

**Используемая литература:**

1. Дошкольная педагогика. Болотина Л.Р., Комарова Т.С., Баранов С.П. М. Изд.центр «Академия» 1997г.
2. Растем играя. Недоспалова В.А. М. «Просвещение», 2003г.
3. Малыши играют в шахматы. Гришин В.Г., М. «Просвещение», 1991г.
4. Шахматы для самых маленьких детей. Сухин И.Г., М. «АСТ», 2015г.
5. https://infourok.ru/info/about.html.