
«Күншуақ» бөбекжай-бақшасы» МКҚК

Тақырыбы: «Шахмат сырлары»

(вариативтік компонент)

Тәрбиешілер: Молдашева Н.Б.

Искакова р.Ж.

2022-2023о.ж

Мақсаты: балалардың интеллектуалдық ойлауы мен танымдық қасиеттерін дамыту мақсатында мектепке жасына дейінгі балаларға шахмат ойынының теориясы мен тәжірбиесі негіздерін оқыту.

Міндеттері:

Ойнаушылардың жас шамасы шахмат үшін маңызды емес;

- шахмат – зияткерлік ойын екенін түсіндіру;
- шахмат ойлауды, жадыны, зейінді дамытуға ықпал етеді;
- ойынның құпияларын игеруге қызығушылықтың, зияткерлік қызметке деген сүйіспеншіліктің негізін салу;
- ойын ережелерін рет-ретімен үйренуге бағыттау;
- шахматта еңбексүйгіштер, шыдамдылар мен талаптылар табысқа жететінін ұғындыру.

ТҮСІНДІРМЕ ЖАЗБА

Жалпы білім берудің заманауи тұжырымдамасы баланың жеке тұлғалық дамуын, оның шығармашылық қабілеттіліктерін қалыптастыруды, жеке қасиеттерін тәрбиелеу идеяларын жоғары қоюда. Осының барлығы шахмат ойындарын үйретуде белгілі бір дәрежеде қалыптасады.

Егер осы уақытқа дейін ғалымдардың басты назары мектеп жасындағылардың қабілеттіліктері мен әрбір қажетті білімді және шеберлікті қалай меңгеруінде болса, ал енді жағдай түбегейлі түрде өзгерді. Қазіргі заман талабына сай, мұнда "ақпараттық үрдіс" айтарлықтай мәнге ие болды. Бұл бірінші кезекте бұқаралық ақпарат құралдарымен, танымал әлем арналарында күні бойы берілетін балалардың ақыл-ойына әсер ететін түрлі бағдарламалармен байланысты. Қазіргі күрделі әлемді түсіну үшін бүгінде басым көпшілігі 3-4 жастағы балаларды жан-жақты интеллектуалды дамытуды қолға алуда.

Н.Ә Назарбаев өзінің 2012 жылдың 14 желтоқсанындағы «Қазақстан - 2050»: Стратегиясы қалыптасқан мемлекеттің жаңа саяси бағыты» атты Қазақстан халқына жолдауында атап көрсеткен: *«бүкіл әлемдегі сияқты, Қазақстан мектепке дейінгі білім берудің жаңа әдістеріне көшу керек....»* нұсқауы мектепке дейінгі білім беру жүйесіне жаңа бағыт береді.

Мектепке дейінгі балалық шақ - адам өмірінің кішкене бір бөлігі. Бірақ осы уақыт ішінде бала айтарлықтай мәлімет алып шығады. Кішкентай балалардың мүмкіндіктері зор және бұрын тек ересек жастағы балаларға ғана тиесілі деп саналған арнайы ұйымдастырылған оқытумен мектепке дейінгі балалардың білімдері мен икемділіктерін қалыптастыруға болады.

Мектеп табалдырығын аттағалы тұрған балалар үшін көптеген қиыншылықтар кездеседі. Мектептің алғашқы күнінен бастап-ақ бірінші сынып оқушысы мектептің тәртібіне, талаптарына бағынып оған жауапкершілікпен қарауға міндетті және еріктік сапаларын дамытып, оны оқу тапсырмаларына бағындыра отырып сабақта өзін дұрыс ұстау керек, онсыз өзінің тәртібін саналы түрде реттей алмайды. Тек сыртқы тәртібі ғана емес, сонымен бірге баланың ой әрекеті, оның зейіні, есі, есте сақтауы, байқағыштығы, ойлауы өз еркімен меңгерілуі тиіс. Балаға мұғалімнің берген тапсырмасының қорытындысына жете білуі қажет. Және тағы да түсінік жүйесін дәйекті түрде меңгеру керек, ал ол үшін логикалық ойлаудың дерексіз дамуы талап етіледі. Оның үстіне бастауыш сыныпта кездесетін қиындықтардың көпшілігін мектепке дейінгі жастың соңында білім көлемі

және дағдылары жеткіліксіз балалар емес, тапсырманы шешуде интеллектуалды әрекетсіздікті көрсететін, ынта-ықыласы жоқ балалар көруде. Ал бұл ерте жастан қалыптасады.

Шахмат – бұл тек ойын емес, балаларға көп қуаныш, ләззат сыйлайтын, ой санасының жетілуіне өте пайдалы құрал. Шахмат ойынын оқытудың бастапқы даму үдерісі балалардың даму қабілеттіліктеріне деген кеңістікті қалыптастыру (бұл мектеп үшін аса маңызды), аналитикалық-синтездік қызметті, бағдарлау зейінін, ой-пікір қорытындысын қалыптастырып, баланы есінде сақтауға, салыстыруға, жинақтауға, өз қызметінің нәтижесін алдын ала болжауға, қажымаушылық, зейінділік, шыдамдылық, дербестік, икемділік, жинақылық, тапқырлық және т.б сияқты бағалы қасиеттерді қалыптастыруға үйретеді және көмектеседі. Балалардың шығармашылық элементтерін енгізу үшін, олардың қазіргі шығармашылық білімінің даму деңгейін әзірлеп, өз білімін меңгеру керек. «Мектепке дейінгі» қызмет түрлерінің құрылуы мектепке дейінгі балаларға тән қажетті және қызықты болуы тиіс, ал бұл сабақты қолдануда балаларды қызықтыратындай мәнді болуға міндетті. Нақты әрекет – балалармен қоршаған әлемді тану әдісі. Егер біз баланың бірдеңені байыпты меңгергенін қалайтын болсақ, онда біз баланың өзінің қызметін іске асыруымыз керек. 3-жастан бастап ойын әрекеті жүргізілетін болады, бұл біздің мақсатымыз үшін маңызды.

Мектепке дейінгі тәрбиелеу жүйесіне және баланы мектепте оқуға даярлауға қойылатын артып келе жатқан талаптар өмірімізге мектепке дейінгі білім берудің вариативтілігі, білім беру бағдарламаларының мазмұндарын жаңарту қағидаларының енуіне әкеп соқты.

Балабақшада берілетін тәрбие мен білім беру жүйесінің өзі, қойылған тапсырманы толық меңгере алмай жатыр. Дәл осы жерде, сикырлы таяқша сияқты, балаларды мектепке даярлау үшін арнайы жасап шығарылған шахмат көмекке келе алады. Себебі, ойын әрекеті ерікті психикалық үрдістердің қалыптасуына айтарлықтай әсер етеді ғой, ойын барысында балалардың еркін зейіні мен еркін еске сақтау қабілеті дамиды. Ойын жағдайында, зертханалық тәжірибе жағдайына қарағанда, балалар өте жақсы ынта қояды және еске сақтайды. Шахмат ойыны көп жағдайда баланың көз алдына елестету арқылы ойлауына мүмкіндік туғызады. Ойын тәжірибесі басқа адамдардың көзқарасын тануға, олардың істемек әрекеттерінің алдын алуға және осы негізде өзінің жеке қылығын құруға мүмкіндік туғызатын ойлаудың ерекше қасиетінің негізін құрайды.



Ойын баланың өз ықтиярымен ерікті әрекет жасауына көмектеседі, оның сезімін, рухани қасиеттерін ұйымдастырады.



Бұл әдістемелік құрал келесі негіз болатын принциптерден құралады.



- **Интегративті тұтастық принципі.** Балалардың іс-әрекет түрлері шоғырланады (сурет, тіл дамыту, математикалық түсінік, театрландыру);
- **Ынтымақтастық принципі.** Мектепке дейінгі ұйым мен отбасы жағдайында тәрбиелеу мен оқытуға деген жолдардың координациясы ата-аналардың бала тобының өміріне кеңінен қатысуын және олардың жас ерекшелігіне тән психофизиологиялық ерекшеліктерімен табысты танысуын қамтамасыз етеді;
- **Вариативтілік принципі.** Бір мазмұн аясындағы тапсырмалардың вариативтілігі баланың шамасына қарай қабылдауына, оның қызығушылықтары мен қабілеттеріне сәйкес шығармашылығын көрсетуіне мүмкіндік береді;
- **Жаңалық принципі.** Оқыту бағдарламасын вариативтілік бөлікке қосу мүмкіндігі;
- **Шығармашылық принципі.** Педагогты әр баланың шығармашылық әрекет тәжірибесін алуға бағыттайды.
- **Психологиялық жасайлылық принципі.** Оқу үрдісін эмоционалды жайлы жағдаймен қамтамасыз ететін ерекше пәндік-дамыту ортасын құру;



Негізгі материалдан бастайық. Әр ойыншыда бір түсті 16 фигура болады. Фигуралар, кезекті реттілікпен қара және ақ түсті 64 шаршыға бөлінген ойын өрісіне (шахмат тақтасына) орналастырылады. Шахмат ережелерінің бізге бірінші кезекте айтатыны - бұл торлардың орналасуы: қара шаршы төменгі сол жақ бұрышта болуы қажет.



Шахмат фигураларының жиынтығы 32 фигурадан тұрады-16 қара және 16 ақ. Шахмат ойынын екі адам ойнайды, олардың әрқайсысы фигуралардың алты түрін алады:

 /  — бір корольді

 /  — бір ферзьді

 /  — екі ладьяны

 /  — екі пілді

 /  — екі атты

 /  — сегіз пешканы

Шахмат тақтасындағы әр фигура өзінше жүреді. Сондықтан сіз бірінші кезекте, егер шахмат ойнағыңыз келсе, шахмат фигураларының дұрыс атауын жаттауыңыз керек, олардың тақтада орналасуын және фигуралардың жүру ережелерін еске сақтауыңыз қажет.

Осыдан кейін теорияны оқуды жалғастыра беруіңізге болады. Сізді алда ойын ережесін жаттау, арнайы жүрістер туралы (орналастыру және жолда алу), ойындағы ықтимал жағдайлар туралы (шах, мат және пат), шахмат партиясының кезеңдері (дебют, миттельшпиль, эндшпиль) және шахмат ойынының басқа қыр-сырлары туралы білу күтіп тұр.

Сонымен, ойын басталды. Шахматта қалай түрлі фигуралармен жүруге болады? Бірінші ақтар жүреді (ақ түсті таңдап алған ойыншы).

Ойыншылар кезектесіп жүреді, (*шахмат ережелері* ерекше жағдайлардың бар екендігін айтады, бірақ бұл туралы кейінірек). Жүріс ойыншының фигурасының басқа өріске орын ауыстыруынан тұрады. Осы жерде біз көптеген тарауларға кездесеміз.

Бір де бір фигура осындай түсті фигураның позициясы алып қойған орынға жылжымауы тиіс. Егер бұл қарсыластың фигурасы болса, онда ол алынып тасталынады (мұны «жеу» деп атайды). Ал енді өз түріндегі фигура қалай жүре алатынына толық тоқтала кетейік.

1. Піл өзі тұрған кез-келген өріске диагональ бойынша жүре алады.

2. Ладья өзі тұрған кез-келген өріске тігінен де, көлденеңінен де жүре алады.
3. Ферзь өзі тұрған кез-келген өріске тігінен, көлденеңінен немесе диагональ бойынша жүре алады.
4. Бұл жүрістер жасалған кезде ферзь, ладья немесе піл басқа фигура тұрған өріс арқылы жылжи алмайды.
5. Ат жақын тұрған өрістердің біріне өзі тұрған жерден жақын өрістердің біріне жүре алады, алайда тігінен, көлденеңінен немесе диагональ емес, тұрған жерінен «Г» әріпі сияқты жүріспен жүреді.
6. Пешка алдыға қарай бос өріске, тікелей өзінің алдында тігінен орналасқан өріске жүре алады немесе негізгі позициясынан тұрған орнынан тігінен екі өріске, егер олар бос болса, жүре алады. Немесе, пешка, диагональ бойынша іргелес тік өрісде ойынсерігінің фигурасы тұрған өріске, бірден сол фигураны алып тастап жүре алады. Шахмат ережелері, өріске шабуыл жасайтын, оны бастапқы позициясынан бірден екі өріске жылжытқан серігінің пешкаымен қиылысқан пешка осы жылжыған пешкаты, оның соңғы жүрісі тек бір ғана өріске жүретіндей болғандай, алып тастай (жей) алады. Бұл «жеу» тек кезекті жүрісте бола алады және «өтетін жерде» «жеу» деп аталады. Пешка өзінің негізгі позициясынан ең ұзақтағы көлденеңге жеткенде, ол өз түсіндегі ферзьге, ладьяға, пілге немесе атқа ауыстырыла алады, бұл осы ойын жүрісінің бөлігі болып табылады. Ойыншының таңдауы тақтадан алынып тасталған фигуралармен шектелмейді. Пешканың басқа тасқа бұлай ауыстырылуы «ауысу немесе айналу» деп аталады және жаңа фигураның әрекеті бірден басталып кетеді.
7. Король екі түрлі жолмен жүре алады. Біріншіден, серіктесінің бір немесе одан да көп фигурасымен шабуыл жасалмаған кез-келген шектесіп жатқан өріске жүре алады. Серіктестің фигурасы тіпті олар жүре алмаған кезде де өріске шабуыл жасап тұрады деп есептеледі. Сондай-ақ, «орын ауыстыра отырып». Корольдің және осы түсті ладьялардың бірінің шеткі көлденең бойынша орын ауыстыруы корольдің бір жүрісі деп саналады және былай орындалады: король бастапқы орнынан екі өріске ладьяға қарай жүреді, содан кейін ладья король арқылы, жаңа ғана король қиып кеткен соңғы өріске орын ауыстырады- шахмат ойынының ережелері осындай. Сол жақ жоғары жақта – ақтардың король қапталына орын ауыстырар және қаралардың ферзь қапталына орын ауыстырар алдындағы орыналасуы. Оң жақ жоғарыда-ақтардың король қапталына орын ауысқаннан кейінгі және

қаралардың ферзь қапталына орын ауыстырғаннан кейінгі орналасуы. Сол жақ төменде - ақтардың ферзь қапталына орын ауыстырар және қаралардың король қапталына орын ауыстырар алдындағы орналасуы. Оң жақ төменде- ақтардың ферзь қапталына орын ауысқаннан кейінгі және қаралардың король қапталына орын ауыстырғаннан кейінгі орналасуы. Осыған дейін жүрген корольдің осыған дейін жүрген ладьямен орын ауыстыру мүмкін емес. Уақытша орын ауыстыру мүмкін емес: егер король тұрған өріс, немесе ол қиып өтуі керек өріс, немесе ол орналасуы міндетті өріс серіктесінің бір фигурасымен шабуыл жасалған болса: егер орын ауыстыру керек болған король мен ладьяның арасында қандай да бір орын ауыстыруға кедергі фигура тұрса. Егер серіктесінің жоқ дегенде бір фигурасымен шабуыл жасалған король, егер тіпті ол фигуралар қозғала алмаса да, «шахтың астында» деп есептеледі. Шахты хабарлау міндетті емес. Шахмат ережелері белгілегендей, өз королін шахтың астына қойған немесе тастаған бір де бір фигура жүре алмайтынын ескерген жөн. Ойынның шарты қарапайым. Мат деп аталатын жағдай туғызу қажет. Мат – серіктестің жүрісінен кейін корольге оның фигурасымен шабуыл жасалып, сонымен қатар ойыншы өз жүрісімен шахтан қорғана алмайтын жағдай. Шах – қарсыластың жүрісінен кейін король оның фигурасымен шабуылға ұшыраған жағдай. Сондай-ақ пат болуы да мүмкін, король шахтың астында емес, алайда ойыншының кез келген әрекеті матқа әкеп соғатын жағдай. Әдетте корольдан басқа фигура қалмаған кезде, ал қарсылас оны *мат* қоя алмаған кезде (маңызды фигуралар жоқ болған кезде) *пат* болады.

ПЕРСПЕКТИВАЛЫҚ ЖОСПАР
(ересек топ)

№ р/с	Тақырыбы	Мақсаты	Сабақ саны
1	Ойынмен танысу	Балаларды шахматтың басталу тарихымен таныстыру	2
2	Шахмат тақтасымен танысу	Балаларды шахмат тақтасымен таныстыру. Ойын алдында балаларды шахмат тақтасына жайғасып отыруға үйрету.	4
3	Шахмет фигурасымен танысу	Шахмат фигураларымен таныстыру. Бір фигураны екінші фигурадан ажырату, формасын және түсін, фигуранын атауын білуге үйрету.	4
4	Шахмат тақтасына фигураларды орналастыру	Балаларды фигураның тақтада дұрыс орналасуымен таныстыру. Фигураларды өздері орналастыруға үйрету.	3
5	Ойын ережесімен таныстыру	Балаға бір қатарға барлық ақ және барлық кара шахмат фигураларын коюды сұраңыз. Бала тапсырманы орындап біткен соң рөлдеріңізден ауысыңыздар. Ақ фигураны орналастырғанда «кәте ретінде» 1-2 кара шахмат фигурасын қойыңыз. Бала сіздің қателігіңізді байқап,оны көрсетуі керек.	3
6	«Үлкен және кішкентай». ерекшелеп көрсетеді және т.б	Баланың алдына алты түрлі шахматты фигураны қойыңыз. Баладан ең ұзын фигураны табуын өтініңіз және оны шетке алып тастаңыз. Кейін бала қалған фигуралардың ішінен ең ұзынын	2
7	«Сикырлы дорба».	Бұл ойында дорбаға шахматты фигураны салып, балаға сипап сезу арқылы қандай фигура тұрғанын анықтасын.	2
8	«Шахматты бауырсақ».	Дидактикалық ертегі инстинировка ойынын былай өткізуге болады: «ата» – король, «апа» – ферзь, «пешка»- қоян, «түлкі» – ат, «қасқыр»- піл, «аю» - ладья, ал «бауырсақ» – шар. Бала барлық бауырсақ қашатын фигураларды атап шығуы керек. Бірақ бұл ертегінің аяғында түлкі бауырсақты жеп қоймайды. Бауырсақ одан қашып кетеді.	3
9	«Шахматты	Шалқанды отырғызыңыз. Оның	3

	шалқан».	айналасына бала ұзындығына қарай ақ және қара фигураларды тізіп қояды, түсіндіре келе: «ата» – король, «апа» – ферзь, «немересі» – піл, «Жучка күшігі» – ат, «мысық» – ладья, «тышқан» – пешка.	
10	«Қуаласпақ».	Бір ақ фигураны таңдаңыз, мысалға, пешка, оны жүгіріп баратындай етіп үстелге қойыңыз. Содан бала қандайда бір қара фигураны таңдап сіздің фигураңызды қуалау керек. Сіздің шахмат фигураңыз «қашсын», бірақ баяу, баланың фигурасы оны қуып жетуі керек. Содан рөлдеріңізбен ауысыңыздар.	2
	«Тығылмаш».	Бөлмеге бірнеше шахмат фигурасын жасырыңыз. Бала оларды тауып, оларды атауы тиіс. Содан бала фигураларды жасырады. Бұл жағдайда сізде шахмат фигурасы толық емес болады.	2
11	«Кім жылдам?».	Барлық шахмат фигураларын үстелге қояды. Балаға сізбен осындай ойында жарысуын ұсыныңыз. Белгіленген жерге 2-3 бірдей шахмат фигураларын кім жылдам жинайды.	2
12	«Орындықтың үстінде»	Орындықтың үстінде қандай да бір шахматты фигураларды қойыңыз. Орындықтың екі шетіне баламен бірдей қашықтықта тұрыңыз. Үшке дейін санап «үш» дегенде орындыққа қарай жүгіріңіз. Кім бірінші шахматты фигураны алады, сол оны атауы керек.	2
13	«Дәл осындайды шегер»	Барлық шахматты фигураларды үстелдің үстіне қоямыз. Қорапқа бір фигураны салып тастаңыз. Баладан осы фигураның атауын сұраңыз және осыған ұқсас фигураны қорапқа салуын талап етіңіз.	1
14	Қорытынды	Әңгімелесу-тест Оларды қызықтыруға, тест сізге балалармен ортақ тіл табысуға көмектеседі.	1