

## **Игра в шахматы как средство развития интеллектуальных способностей детей**

**Бабаян Артур Фирузович**  
**педагог дополнительного образования**

Познавательная активность ребенка, связана прежде всего с развитием памяти. В психолого-педагогической литературе выделяют несколько направлений развития памяти в дошкольный период: механическая память, которая постепенно дополняется и замещается логической; непосредственное запоминание со временем превращается в опосредованное, связанное с активным и осознанным использованием для запоминания и воспроизведения различных мнемотехнических приемов и средств; произвольное запоминание, доминирующее у ребенка, у взрослого превращается в произвольное [7].

Все виды памяти формируются у ребенка довольно рано и в определенной последовательности. Позже друг друга складывается и начинает работать логическая память, или, как характеризовал ее П.П. Блонский, «память–рассказ». Она имеется уже у ребенка 3–4 летнего возраста в сравнительно элементарных формах, но нормального уровня развития достигает лишь к подростковому и юношескому возрасту, являясь основой для основными науками [1].

У детей дошкольного возраста ведущее место занимает образная память, ее развитие связано с изменениями, происходящими в разных сферах психической жизни ребенка, и прежде всего в познавательных процессах – восприятии и мышлении.

Восприятие, хотя и становится более осознанным, целенаправленным, все еще сохраняет глобальность. Ребенок преимущественно выделяет наиболее яркие признаки предмета, не замечая другие, нередко более значимые. Поэтому представления, составляющие основное содержание памяти детей дошкольников, нередко отрывочны, а запоминание и воспроизведение проходят быстро, но бессистемно. В памяти он часто удерживает второстепенное, а существенное забывает.

Развитие мышления ребенка приводит к тому, что он начинает прибегать к простейшим формам обобщения, а это в свою очередь обеспечивает систематизацию представлений, закрепляясь в слове, представления приобретают «картинность».

В дошкольном детстве наблюдается переход:

- от единичных представлений, к оперированию обобщенными образами;
- от «нелогичного», эмоционального нейтрального, часто смутного, расплывчатого образа, к образу, четко дифференцированному, логически осмысленному, вызывающему определенное отношение к нему ребенка;

– от нерасчлененного, слитного статистического образа к динамическому отображению, используемому ребенком в различных видах деятельности;

– от оперирования отдельными оторванными друг от друга представлениями к воспроизведению целостных ситуаций, включающих выразительные, динамические образы, то есть отражающие предметы в многообразии связей [2].

Так, совершенствование действий с предметами, их автоматизация и выполнение с опорой на идеальный образец – образ памяти – позволяют детям дошкольного возраста приобщаться к таким сложным видам деятельности, как игра в шахматы.

У детей дошкольного возраста сохраняется зависимость запоминания материала от таких его особенностей, как эмоциональная привлекательность, озвученность, прерывистость действия, движение, контраст и пр.

Качество произвольного запоминания предметов, слов зависит от того, насколько активно дети дошкольного возраста действуют по отношению к ним, в какой мере происходят их детальное восприятие, обдумывание, группировка в процессе действия. Например: при простом рассматривании картинок ребенок запоминают гораздо хуже, чем в тех случаях, когда им предлагают эти картинки разложить по своим местам. Произвольное запоминание является дополнительным результатом выполняемых детьми дошкольного возраста действий восприятия и мышления [5].

Непроизвольное запоминание и непроизвольное воспроизведение – единственная форма работы памяти ребенка дошкольника

Произвольные формы запоминания и воспроизведения складываются к 4–5 годам. Овладение произвольными формами памяти включает несколько этапов: первоначально ребенок начинает выделять только задачу запомнить и припомнить, еще не владея необходимыми приемами, при этом задача припомнить, выделяется раньше, так как он в первую очередь сталкивается с ситуациями, в которых от него ждут именно припоминания, воспроизведения того, что он раньше воспринимал, или желал, задача запомнить возникает в результате опыта припоминания, когда он начинает осознавать, что если не постарается запомнить, то потом не сможет и воспроизвести необходимое [2].

Ребенок дошкольного возраста не изобретает приемы запоминания и припоминания, он перенимает их в той или иной форме у взрослых. Так, давая детям поручения, воспитатель предлагает его повторить. Постепенно повторяя, осмысливая, связывая материал в целях запоминания, у детей формируется навык использования связей при припоминании, они овладевают умением использовать для этого вспомогательные средства.

При специальном обучении и контроле со стороны взрослого детям дошкольного возраста становятся доступными логические приемы запоминания, в качестве которых выступают мыслительные операции. Это и смысловое соотнесение и смысловая группировка, схематизация, классификация, соотнесение с ранее известным [8].

Дети 5–6 лет успешно контролируют себя, запоминая или воспроизводя материал, если в 4 года они вносят самопоправки в пересказ в связи с сюжетными изменениями, а в 5–6 лет дошкольники исправляют текстуальные источники. Так память все больше становится подконтрольной самому ребенку [2].

Таким образом, ребенок дошкольного возраста запоминают, прежде всего, то, что составляет цель их деятельности. Поэтому перед педагогами встает важнейшая задача – организовать учебную и воспитательную деятельность так, чтобы значимый материал запоминался детьми лучше.

Важнейшей особенностью в развитии познавательной сферы ребенка является то, что в ходе детского развития складывается совершенно новая система функций ребенка, которая характеризуется... в первую очередь тем, что в центре сознания становится память [5]. Памяти в дошкольном возрасте принадлежит доминирующая роль.

Память сохраняет представления, которые в психологии интерпретируют как обобщенное воспоминание [3]. Переход к мышлению из наглядно воспринимаемой ситуации к общим представлениям есть первый отрыв ребенка от чисто наглядного мышления [3].

Таким образом, общее представление характеризуется тем, что оно способно вырвать предмет мышления из конкретной временной и пространственной ситуации, в которую он включен, и, следовательно, может установить между общими представлениями связь такого порядка, которая в опыте ребенка еще дана не был».

Таким образом, память в дошкольном возрасте зависит не столько от признаков как таковых, сколько от полноты восприятия, она обеспечивается включением материала в целенаправленную предметную и познавательную деятельность. Излишний эмоциональный материал оставляет в памяти смутные, расплывчатые воспоминания, чтобы дети дошкольного возраста не забывали материал, необходимо создавать ситуацию для его использования во время игры, побуждать ребенка активизировать свой опыт [4].

Развитие произвольного запоминания происходит, когда взрослый побуждает детей к сознательному воспроизведению своего опыта в продуктивной и речевой деятельности, при пересказе, заучивании, рассказывании, сочинении историй и сказок, т.е. ставят цель «вспомни». Важно, чтобы требование запомнить было вызвано потребностями той деятельности, в которую включен дошкольник. Важный момент в развитии произвольной памяти старших дошкольников – обучение логическим приемам запоминания.

#### Список литературы

1. Блонский, П.П. Память и мышление. Серия «Психология–классика» / П.П. Блонский. – СПб.: Питер, 2001. – 288 с.
2. Возрастные и индивидуальные различия памяти. / Под ред. А.А.Смирновой. – Москва: Просвещение, 2007. – 300 с.

3. Выготский, Л.С. Мышление и речь / Л.С.Выготский. – М.: Лабиринт, 1999. – 368 с.
4. Громова Е.А. Эмоциональная память и ее механизмы. – М.: Наука, 1980. – 179 с.
5. Зинченко П.И. Непроизвольное запоминание – М.: АПН РСФСР. 1961. – 465 с.
6. Лурия, А.Р. Внимание и память / А.Р. Лурия. М.: Изд-во МГУ, 1975. – 108 с.
7. Маклаков, А.Г. Общая психология / А.Г. Маклаков. – Спб.: ПИТЕР, 2013. – 583 с.
8. Психология детей дошкольного возраста / Под ред. А.В.Запорожца, Д.Б.Эльконина. – Москва: Просвещение, 1964. – 350 с.

### **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 быстреего развития.
- Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры ("первая горизон-таль", "пятая горизонталь" и т. п.).
- Двух слонов преимущество — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя сло-нами, а противная сторона — слоном или конем, либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.
- 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).
- Дурацкий мат — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.
- Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.
- Зевок — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.
- Качество — "вес", отличающий тяжелую фигуру от легкой; "выиграть качество "или " пожертвовать качество" означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за нее легкую фигуру.
- Ловушка — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится "отрав-ленной" пешкой или оставленным под боем ферзем и получит "взамен" мат или потерпит существенный материальный урон.
- Мат Легалья — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя легкими фигурами (схема этой конструкции: 1.e 4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d 1?? 6.C:f 7+ Kpe7 7.Kd5x). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легалья, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера Сен-Бри (1787, Париж, кафе "Режанс"). Правда, ход K:e 5 Легаль делал при черном коне на с6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на e5.
- Мат — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать. Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), 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.
- Мельница — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной.
- 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.
- Ряд — то же, что и горизонталь. "Обжорный" ряд - вторая (для черных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжелые фигуры могут "полакомиться" пешками.
- 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", "уничтожение защиты" и пр.).

Темп — 1) ритм игры. 2) получение лишнего

- 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.
- Форточка — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, "сделать форточку" — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия "форточки" принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для черных) горизонтали.
- 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 — легкой 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).

Шахматы Фролова (королевские шахматы, кингчесс) — разновидность шахматной игры, придуманная А.Фроловым. Игра начинается на пустой доске. Противники поочередно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки — только на своей половине доски). "Обычная" игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску.

- 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).