

Отдел образования Администрации Макушинского района
МКОУ «Пионерская СОШ»

Рассмотрено на педсовете
Председатель совета

Банн Д.В.

/Ф.И.О./

от «28» 08 2023 г.

протокол № 1

Утверждаю:

Директор МКОУ «Пионерская СОШ»

Банн Д.В.

/Ф.И.О./

приказ от «30» 08 2023 г. н 19



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа физкультурно-спортивной направленности

«Шахматы»

Возраст обучающихся: 7-13 лет

Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:

Банников Д.В., педагог
дополнительного
образования

Лицензия 2023 2

Оглавление

Пояснительная записка	2
Направленность программы	2
Актуальность программы	2
Отличительные особенности программы	2
Адресат программы	3
Срок реализации (освоения) программы	3
Объем программы	3
Формы обучения, особенности организации образовательного процесса	3
Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ): по запросу или по необходимости	3
Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) : нет	3
Наличие талантливых детей в объединении: не выявлено	3
Уровни сложности содержания программы	3
Цель и задачи программы, планируемые результаты	3
Рабочая программа	5
Учебный план	5
Содержание программы	6
Тематическое планирование	8
Календарный учебный график	14
Формы текущего контроля / промежуточной аттестации	14
Материально-техническое обеспечение	15
Информационное обеспечение	16
Кадровое обеспечение	19
Методические материалы	19
Оценочные материалы	20

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа ознакомительного уровня «Шахматы» имеет физкультурно-спортивную направленность

Актуальность программы

Актуальность программы заключается в том, что учащийся, получающий знания в системе дополнительного образования познает так же и себя, свои способности свое мастерство. Особенно ярко это может проявиться непосредственно на практических занятиях. В центре современной концепции дополнительного образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: «Мы все – одна семья». Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы – часть мирового культурного пространства. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. В послании Президента Российской Федерации В.В.Путина участникам чемпионата Мира 2004 г. сказано: «Шахматы – это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько «ходов» вперёд. А, главное, воспитывают характер» Шахматы в старшем дошкольном возрасте положительно влияют на развитие и совершенствование у детей всех видов психических процессов: познавательных (ощущение, восприятие, представление, воображение, память, мышление, внимание, речь, рефлексия), эмоциональных (эмоции, чувства, аффекты, стресс), волевых (борьба мотивов, постановка цели, принятие решения). Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена способностью учащихся развиваться интеллектуально. Эффективным для развития воспитанников является такое ведение теоретического материала, которое вызвано требованиями творческой практики.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе внеурочной деятельности, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника. При реализации программы используется оборудование центра «Точки роста»

Отличительные особенности программы

Данная программа предполагает гармоничное сочетание на занятиях различных методов обучения (метод практических упражнений и поисковых решений) в их гармоничном сочетании, раскрывая индивидуальные способности каждого учащегося, подготавливая к вступлению в жизнь, развивая логическое мышление. Поэтому большая часть занятия отводится практической работе. В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, в случае если дети этих категорий будут зачислены на программу, предполагается разработка индивидуальных образовательных маршрутов. Дети с ОВЗ и инвалидностью принимаются после собеседования родителей (законных представителей) с педагогом-психологом и выстраивания индивидуального образовательного маршрута. Запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей

Особенностью программы является ее индивидуальный подход к обучению ребенка. Индивидуальный подход заложен в программу. Он имеет два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого воспитанника, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности ребёнка, подростка с включением сюда природных, физических и психических свойств личности.

Адресат программы

Программа рассчитана на работу с детьми 8-13 лет.

В этот возрастной период закладываются ценностные ориентации, развивается личность. Время наиболее благоприятное для привития общественных норм поведения: приобретают навыки самостоятельности, умение жить в коллективе единомышленников, находить интересные решения в творчестве.

Срок реализации (освоения) программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Шахматы» представляет собой учебный курс 3 лет обучения.

Объем программы

На реализацию курса отводится 1 час в неделю (2 класс – 36 часов в год, 3 класс – 36 часов в год, 4 класс – 36 часов в год, всего – 108 часов в год).

Формы обучения, особенности организации образовательного процесса

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

Участие в турнирах и соревнованиях.

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ): по запросу или по необходимости

Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) : нет

Наличие талантливых детей в объединении: не выявлено

В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, в случае если дети этих категорий будут зачислены на программу, предполагается разработка индивидуальных образовательных маршрутов.

Дети с ОВЗ и инвалидностью принимаются после собеседования родителей (законных представителей) с педагогом-психологом и выстраивания индивидуального образовательного маршрута.

Запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования»

Уровни сложности содержания программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» имеет базовый уровень освоения и направлена на формирование знаний и развитие игры в шахматы.

Цель и задачи программы, планируемые результаты

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы. Формирование у учащихся целостного представления о шахматах и шахматной игре.

Основные задачи программы:

- систематизировать подходы к изучению шахматной игры;
- сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации по теории шахматной игры;
- показать основные приемы эффективного использования основных приемов шахматной игры;
- сформировать практический навык игры.

В результате освоения программы «Шахматы в школе» учащиеся должны знать /применять:

1. правила техники безопасности во время занятий;
2. историю возникновения и развития шахматной игры;
3. имена чемпионов мира по шахматам и ведущих шахматистов мира, какой вклад они внесли в развитие шахмат;
4. вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
5. историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований, шахматный этикет, а также какими личностными (интеллектуальными, физическими, духовно-нравственными) качествами должен обладать шахматист - спортсмен;
6. историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;

К концу первого учебного года учащиеся должны:

1. уметь объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые и черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пай, ничья;
2. знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятие каждой фигуры;
3. иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнера;
4. ориентироваться на шахматной доске;
5. играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
6. правильно располагать шахматную доску между партнерами;
7. правильно расставлять фигуры перед игрой;
8. различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
9. рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
10. знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
11. знать цену каждой шахматной фигуры;
12. усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
13. владеть способом взятие на проходе;
14. записывать шахматную партию;
15. уметь играть целую шахматную партию с партнером от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнера.

К концу второго учебного года (второго класса) учащиеся должны:

1. уметь видеть нападение со стороны партнера, защищать свои фигуры, нападать и создавать свои угрозы;
2. защищать свои фигуры от нападения и угроз;
3. решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях:

двойной удар, связку, ловлю фигур, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;

4. ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
5. разыгрывать шахматную партию с партнером от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
6. реализовать большое материальное преимущество.

К концу третьего учебного года (третий класс) учащиеся должны:

1. владеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спёртый мат»;
2. понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
3. знать способы атаки на рокировавшегося и нерокировавшегося короля;
4. уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество;
5. принимать участие в шахматных соревнованиях.

Рабочая программа

Учебный план

1 год

№	Содержание программного материала	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Теоретические основы и правила шахматной игры	30ч	15	15	
2	Практико-соревновательная деятельность	4ч	0	4	
3	Промежуточная аттестация	2ч	0	2	Участие в соревнованиях
4	Итого	36ч.	15	21	

2 год

№	Содержание программного материала	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Теоретические основы и правила шахматной игры	21ч	10	11	
2	Практико-соревновательная деятельность	13ч	0	13	
3	Промежуточная аттестация	2ч	0	2	Участие в соревнованиях
4	Итого	36 ч.	10	26	

3 год

№	Содержание программного материала	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Теоретические основы и правила шахматной игры	21ч	10	11	
2	Практико-соревновательная деятельность	13ч	0	13	
3	Промежуточная аттестация	2ч	0	2	Участие в соревнованиях
4	Итого	36 ч.	10	26	

Содержание программы

1 год

Теоритические основы и правила шахматной игры (30ч)

Сведения из истории шахмат.

История зарождения и развития шахматной игры, ее роль в современном обществе. Чемпионы мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты.

Базовые понятия шахматной игры.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигуры, нападение, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, основные тактические приемы, шахматная партия, запись шахматной партии.

Практико-соревновательная деятельность (4ч)

Соревнования.

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, соревнования.

Промежуточная аттестация (2ч)

Участие в соревнованиях

2 год

Теоритические основы и правила шахматной игры (21ч)

Сведения из истории шахмат.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе. Чемпионы мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты.

Базовые понятия шахматной игры.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигуры, нападение, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, основные тактические приемы, шахматная партия, запись шахматной партии, основы дебюта.

Практико-соревновательная деятельность (13ч)

Конкурсы решения позиций.

Соревнования.

Шахматный праздник.

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

Промежуточная аттестация (2ч)

Участие в соревнованиях

3 год

Теоритические основы и правила шахматной игры (21ч)

Сведения из истории шахмат.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цели, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения соревнований по шахматам, системы проведения шахматных соревнований.

Базовые понятия шахматной игры.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигуры, нападение, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, основные тактические приемы, шахматная партия, запись шахматной партии, основы дебюта, атака на рокировавшегося и нерокировавшегося короля в начале партии, атака при равносторонних и разносторонних рокировках, основы анализа шахматной партии, основы пешечных эндшпилей.

Практико-соревновательная деятельность (13ч)

Конкурсы решения позиций.

Соревнования.

Шахматный праздник

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

Промежуточная аттестация (2ч)

Участие в соревнованиях

Тематическое планирование

Тематическое планирование первый год обучения (36 часов)

№	Тема урока	Деятельность учащихся	Дата проведения	Формы промежуточной аттестации
1.	Шахматы - мои друзья. История возникновения шахмат.	Знакомство детей с правилами техники безопасности на занятиях по шахматам. Введение и раскрытие понятия «шахматная игра», рассказ об истории возникновения данного понятия и шахматной игры в целом		
2.	Шахматная доска.	Знакомство детей с новым понятием «шахматная доска», белыми и чёрными полями на шахматной доске, угловыми и центральными полями, правильным расположением шахматной доски в начале партии		Контроль выполнения
3.	Горизонталь.	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «горизонталь»		Контроль выполнения
4.	Вертикаль.	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «вертикаль»		Контроль выполнения
5.	Диагональ.	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «диагональ»		Контроль выполнения
6.	Шахматная нотация.	Обозначение вертикалей, горизонталей, полей, шахматных фигур		Контроль выполнения
7.	Шахматные фигуры и начальная позиция.	Расстановка шахматных фигур в начальной позиции		Контроль выполнения
8.	Ладья.	Знакомство учащихся с шахматной фигурой «ладья», её местом в начальной позиции, способом передвижения ладьи по доске: ход и взятие; раскрытие понятий «ход фигуры», «невозможный ход»		Контроль выполнения
9.	Слон.	Знакомство учащихся с шахматной фигурой «слон», его местом в начальной позиции, объяснение способов передвижения слона по доске: ход и взятие; введение и раскрытие понятий «белопольный» и «чернопольный» слон		Контроль выполнения
10.	Ферзь.	Знакомство с шахматной фигурой «ферзь», его местом в начальной позиции, способом передвижения ферзя по доске: ход и взятие		Контроль выполнения
11.	Конь.	Знакомство с шахматной фигурой «конь», его местом в начальной позиции, способом передвижения коня по доске: ход и взятие		Контроль выполнения
12.	Пешка.	Правила хода и взятия пешкой		Контроль выполнения
13.	Превращение пешки.	Правила превращения пешки		Контроль выполнения
14.	Король.	Правила хода и взятия королём		Контроль выполнения
15.	Ценность фигур.	Сравнительная сила фигур		Контроль выполнения
16.	Нападение.	Атакующие возможности фигур		Контроль выполнения
17.	Взятие. Взятие на проходе.	Особое взятие пешкой: взятие на проходе		Контроль выполнения

18.	Шах и защита от шаха.	Постановка шаха всеми фигурами, защита от шаха		Контроль выполнения
19.	Мат.	Постановка мата всеми фигурами		Контроль выполнения
20.	Пат - ничья.	Варианты ничьей		Контроль выполнения
21.	Рокировка.	Правила рокировки, длинная и короткая рокировки		Контроль выполнения
22.	Основные принципы игры в начале партии.	Общие принципы игры в начале партии		Контроль выполнения
23.	Мат двумя ладьями одинокому королю.	Техника матования одинокого короля двумя ладьями		Контроль выполнения
24.	Мат ферзем и ладьей одинокому королю.	Техника матования одинокого короля ферзём и ладьёй		Контроль выполнения
25.	Мат ферзем и королем одинокому королю.	Техника матования одинокого короля ферзём и королём		Контроль выполнения
26.	Материальное преимущество.	Определение материального преимущества, реализация материального преимущества		Контроль выполнения
27.	Нарушение основных принципов игры в начале партии.	Ошибочные ходы в начале партии и их последствия		Контроль выполнения
28.	Партии - миниатюры.	Анализ коротких партий		Контроль выполнения
29.	Запись шахматной партии.	Способ ведения записи партии во время соревнований		Контроль выполнения
30.	Шахматный этикет.	Правила поведения шахматиста во время партии		Контроль выполнения
31.	Шахматный турнир.	Участие в шахматном турнире		Контроль выполнения
32.	Шахматный турнир.	Участие в шахматном турнире		Контроль выполнения
33.	Шахматный турнир.	Участие в шахматном турнире		Контроль выполнения
34.	Шахматный турнир.	Участие в шахматном турнире		Контроль выполнения
35.	Промежуточная аттестация	Участие в соревнованиях		Участие в соревнованиях
36.	Промежуточная аттестация	Участие в соревнованиях		Участие в соревнованиях

Тематическое планирование второй год обучения (36 часа)

№	Тема урока	Деятельность учащихся	Дата проведения	Формы промежуточной аттестации
1.	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира.	Беседа о важности соблюдения правил техники безопасности на занятиях по шахматам. Из истории шахмат: знакомство с именами шахматистов - чемпионов мира, ведущих шахматистов		
2.	Шахматные фигуры (повторение).	Повторение материала первого года обучения		Контроль выполнения
3.	Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него. Рокировка (повторение).	Повторение материала первого года обучения		Контроль выполнения

4.	Мат. Пат. Мат в один ход (повторение). Мат одинокому королю королем и ладьей.	Повторение материала первого года обучения		Контроль выполнения
5.	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры.	Знакомство с понятием «защита» в шахматной партии и такими действиями против угроз партнёра, как уход из - под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры		Контроль выполнения
6.	Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение.	Знакомство с двумя другими видами защиты в шахматной партии - перекрытием, контрнападением		Контроль выполнения
7.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Отработка на практике тактических приёмов, пройденных на уроках 5, 6		Контроль выполнения
8.	Тактический прием «двойной удар».	Знакомство с тактическим приёмом «двойной удар», способами нанесения двойного удара различными фигурами		Контроль выполнения
9.	Тактический прием «связка».	Знакомство с тактическим приёмом «связка», понятиями «полная» и «неполная» связка, «давление» на связку		Контроль выполнения
10.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Отработка на практике тактических приёмов, пройденных на уроках 8, 9		Контроль выполнения
11.	Тактический прием «ловля фигуры».	Знакомство с новым тактическим приёмом «ловля фигуры» и способами его применения		Контроль выполнения
12.	Тактический прием «сквозной удар».	Знакомство с новым тактическим приёмом «сквозной удар» и способами его применения		Контроль выполнения
13.	Мат на последней горизонтали.	Слабость последней горизонтали, «форточка»		Контроль выполнения
14.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Отработка на практике тактических приёмов, пройденных на уроках 11-13		Контроль выполнения
15.	Тактический прием «открытый шах».	Знакомство с новым тактическим приёмом «открытый шах» и способами его практического применения		Контроль выполнения
16.	Тактический прием «двойной шах»	Знакомство с новым тактическим приёмом «двойной шах» и способами его практического применения		Контроль выполнения
17.	Шахматный турнир.	Игровая практика		Контроль выполнения
18.	Шахматный турнир.	Игровая практика		Контроль выполнения
19.	Шахматный турнир.	Игровая практика		Контроль выполнения
20.	Шахматный турнир.	Игровая практика		Контроль выполнения
21.	Основы игры в дебюте: дебютные ловушки.	Раскрытие основных принципов игры в дебюте, знакомство с понятиями «дебют», «детский мат», «мат Легалья»		Контроль выполнения
22.	Основы игры в дебюте: атака на короля.	Знакомство с таким методом игры в дебюте, как атака на короля партнёра		Контроль выполнения

23.	Основы игры в дебюте: атака на короля	Знакомство с таким методом игры в дебюте, как атака на короля партнёра		Контроль выполнения
24.	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества.	Знакомство с понятием «реализация преимущества» и такими способами реализации преимущества, как игра на мат, размен одноимённых фигур для увеличения материального перевеса		Контроль выполнения
25.	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества.	Знакомство с понятием «реализация преимущества» и такими способами реализации преимущества, как игра на мат, размен одноимённых фигур для увеличения материального перевеса		Контроль выполнения
26.	Основы анализа шахматной партии.	Просмотр и анализ коротких шахматных партий		Контроль выполнения
27.	Основы анализа шахматной партии.	Просмотр и анализ коротких шахматных партий		Контроль выполнения
28.	Основы анализа шахматной партии.	Просмотр и анализ коротких шахматных партий		Контроль выполнения
29.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Отработка на практике материала уроков 21-25		Контроль выполнения
30.	Шахматный турнир.	Игровая практика		Контроль выполнения
31.	Шахматный турнир.	Игровая практика		Контроль выполнения
32.	Шахматный турнир.	Игровая практика		Контроль выполнения
33.	Шахматный турнир.	Игровая практика		Контроль выполнения
34.	Шахматный праздник.	Решение заданий, игровая практика		Контроль выполнения
35.	Промежуточная аттестация	Участие в соревнованиях		Участие в соревнованиях
36.	Промежуточная аттестация	Участие в соревнованиях		Участие в соревнованиях

Тематическое планирование третий год обучения (36 часа)

№	Тема урока	Деятельность учащихся	Дата проведения	Формы промежуточной аттестации
1.	Их истории возникновения соревнований по шахматам. Система проведения шахматных соревнований.	Беседа о важности соблюдения правил техники безопасности на занятиях по шахматам. Знакомство с материалом об истории возникновения шахматных соревнований, изучение различных систем проведения шахматных соревнований		
2.	Матование одинокого короля разными фигурами (повторение)	Повторение материала второго года обучения. Разыгрывание позиций, решение позиций на мат в два хода		Контроль выполнения

3.	Тактические комбинации и приемы «связка», «сквозной удар», «двойной удар», «ловля фигуры» (повторение)	Повторение материала второго года обучения		Контроль выполнения
4.	Тактические комбинации и приемы «двойной шах», «открытый шах»	Повторение материала второго года обучения		Контроль выполнения
5.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Отработка на практике материала уроков 2-4		Контроль выполнения
6.	Тактический прием «завлечение»	Знакомство с новым тактическим приёмом «завлечение фигур под тактический удар		Контроль выполнения
7.	Тактический прием «отвлечение»	Знакомство с новым тактическим приёмом «отвлечение фигур от защиты»		Контроль выполнения
8.	Тактический прием «уничтожение защитой»	Знакомство с новым тактическим приёмом «уничтожение защиты», способом его применения в практической игре; рассмотрение и анализ типичных позиций на данную тему		Контроль выполнения
9.	Тактический прием «спёртый мат»	Знакомство с новым понятием «спёртый мат», разбор классической партии на применение приёма «спёртый мат»		Контроль выполнения
10.	Сочетание тактических приемов	Просмотр партий на тему «сочетания различных тактических приёмов»		Контроль выполнения
11.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Отработка на практике материала уроков 6-9		Контроль выполнения
12.	Борьба за инициативу	Информирование учащихся о том, как начинать атакующие действия в шахматной партии		Контроль выполнения
13.	Основы дебюта: атака на neroкировавшегося короля	Знакомство со способами атаки на короля, который не успел сделать рокировку: вскрытие центральных линий, быстрое развитие, мобилизация фигур		Контроль выполнения
14.	Основы дебюта: атака на рокировавшегося короля	Знакомство со способами атаки на короля, который сделал рокировку: жертва фигуры с целью вскрытия пешечного прикрытия короля, уничтожение защиты		Контроль выполнения
15.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Отработка на практике материала уроков 12-14		Контроль выполнения
16.	Шахматный турнир	Игровая практика		Контроль выполнения
17.	Шахматный турнир	Игровая практика		Контроль выполнения
18.	Шахматный турнир	Игровая практика		Контроль выполнения
19.	Шахматный турнир	Игровая практика		Контроль выполнения

20.	Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план	Знакомство с основами анализа шахматной партии, разбор партий чемпионов мира и ведущих шахматистов мира		Контроль выполнения
21.	Основы пешечного эндшпиля: проходная пешка, правило квадрата	Знакомство с элементарными пешечными окончаниями: пешка против короля, пешка проходит в ферзи без помощи своего короля, правило квадрата		Контроль выполнения
22.	Основы пешечного эндшпиля: крайняя пешка, «отталкивание плечом»	Знакомство с элементарными пешечными окончаниями: крайняя пешка, пешка проходит в ферзи при помощи своего короля, отталкивание плечом		Контроль выполнения
23.	Основы пешечного эндшпиля: оппозиции и ключевые слова	Повторение материала: игра пешки против короля, пешка проходит в ферзи без помощи своего короля, пешка проходит в ферзи при помощи своего короля; введение новых понятий «оппозиция», «ключевые поля»		Контроль выполнения
24.	Основы пешечного эндшпиля: король с пешкой против короля с пешкой	Введение и раскрытие новых понятий: «взаимоблокируемые пешки», «позиция взаимного цугцванга», «ключевые поля».		Контроль выполнения
25.	Основы пешечного эндшпиля: король против пешек, правило блуждающего квадрата	Знакомство с правилом блуждающего квадрата, раскрытие особенностей разрозненных пешек, их сильных и слабых сторон		Контроль выполнения
26.	Теоретические позиции пешечного эндшпиля: ферзь против пешки	Знакомство с теоретическими позициями пешечного эндшпиля: король и две пешки против короля, особенности проведения пешек в ферзи по вертикалям b и g		Контроль выполнения
27.	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Отработка на практике материала уроков 20-26		Контроль выполнения
28.	Сыграй как чемпион. Партия В. Крамник - Д. Садвакасов	Анализ шахматных партий чемпионов мира, угадывание ходов		Контроль выполнения
29.	Сыграй как чемпион мира. Партия В. Ананд - М. Карлсен	Анализ шахматных партий чемпионов мира, угадывание ходов		Контроль выполнения
30.	Шахматный турнир	Игр Игровая практикаовая практика		Контроль выполнения
31.	Шахматный турнир	Игровая практика		Контроль выполнения
32.	Шахматный турнир	Игровая практика		Контроль выполнения
33.	Шахматный турнир	Игровая практика		Контроль выполнения
34.	Шахматный праздник	Решение заданий, игровая практика		Контроль выполнения
35.	Промежуточная аттестация	Участие в соревнованиях		Участие в соревнованиях
36.	Промежуточная аттестация	Участие в соревнованиях		Участие в соревнованиях

Календарный учебный график

Количество учебных недель	34 недели
Первое полугодие	с 01.09. по 31.12., 17 учебных недель
Каникулы	с 01.01. по 09.01
Второе полугодие	с 10.01 по 31.05., 19 учебных недель
Промежуточная аттестация	24.05.

Формы текущего контроля / промежуточной аттестации

Оценка образовательных результатов, обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе носит вариативный характер, так как программа направлена на формирование у обучающихся стремления к дальнейшему познанию себя, поиску новых возможностей для реализации собственного потенциала. Предусматривает выполнение разбора партий, умение играть по всем турнирным профессиональным правилам, выполнение игровых логических заданий.

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития обучающегося.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это даёт возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого обучающегося его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

Оценочные материалы

Оценка знаний, умений и навыков, приобретённых в процессе обучения, является основой при отслеживании результатов работы.

№	Виды контроля	Контролируемые знания, умения, навыки	Форма контроля
1	Предварительный контроль	Шахматная доска, шахматные фигуры, их ходы, шахматная нотация, элементы шахматной партии.	Индивидуально, в ходе шахматного турнира.
2	Текущий контроль	Элементы шахматной партии, правила поведения во время турнира.	Индивидуально, в ходе шахматного турнира.
3	Промежуточная аттестация	Элементы шахматной партии, правила поведения во время турнира.	Индивидуально, в ходе шахматного турнира.
4	Итоговая аттестация	Основы шахматной тактики, участие в турнире, использование шахматной литературы.	Индивидуально, в ходе шахматного турнира.

Сроки проведения

№ п/п	Вид контроля	Дата проведения
1.	Входной контроль	Сентябрь
2.	Промежуточный	Декабрь
3.	Итоговый	Май

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Открытое занятие;

Участие в турнирах и соревнованиях;

Промежуточная аттестация обучающихся для перевода на базовый уровень.

Материально-техническое обеспечение



1. Учебный класс
2. Учебные столы и стулья в соответствии
3. Шахматы
4. Шахматные часы
5. Демонстрационная шахматная доска с фигурами
6. Персональный компьютер (желательно)
7. Шахматная литература, периодическая литература, методические пособия
8. Бланки, турнирные таблицы, протоколы.

Информационное обеспечение

При выборе шахматного инвентаря для занятий с детьми можно руководствоваться стандартом, утверждённым ФИДЕ (Международная Федерация Шахмат). Высота короля должна быть от 8,5 до 10,5 см, диаметр основания в пределах 40-50% от его высоты. Размеры других фигур должны быть пропорциональны их высоте и форме, во внимание могут быть приняты и другие аспекты, такие как устойчивость, эстетические соображения и т. д.

Размер клетки шахматной доски колеблется в пределах от 5 до 6,5 см. Рекомендуются фигуры, выполненные из дерева с утяжелителем или твердого пластика с утяжелителем. Темные фигуры должны быть коричневого или черного цвета, или другого темного оттенка этих цветов. Светлые фигуры могут быть белого или кремового цвета, или любого другого светлого цвета. Для этих целей может быть использован естественный цвет дерева (орех, клен и др.). Фигуры должны быть так сконструированы, чтобы они легко отличались одна от другой. В частности, макушка короля должна ясно отличаться от макушки ферзя. Макушка слона может иметь зазубрину или быть особого цвета, что легко отличало бы ее от макушки пешки. Под эту категорию также попадают похожие деревянные шахматные наборы, выполненные в стиле Стаунтон, которые соответствуют стандартам, предъявляемым к размерам.

Шахматная доска должна быть подобрана с учетом размера фигур. Диаметр основания короля должен составлять $\frac{3}{4}$ размера клетки. Если добиться строгого соответствия не удастся, используйте шахматную доску, в которой размер клетки на 25% больше. При маленьких размерах клетки, вы рискуете увидеть на доске сплошное нагромождение фигур. Точным стандартом считается соответствие, при котором диаметр основания короля составляет 78% от стороны клетки шахматной доски.

Алгебраическое обозначение – это те самые «буквы и цифры», расположившиеся на сторонах шахматных досок. Координаты помогают игрокам записывать свои ходы в специальных бланках для записи партий. На шахматных досках для обучения или соревнований, как правило, содержатся буквы и цифры на каждой стороне, при этом горизонтальные клетки пронумерованы от 1-8, а по вертикали располагаются буквы от А-Н, создавая, таким образом, систему координат,

позволяющую записывать шахматную партию на бумаге. Для играющего белыми, нижний левый квадрат – А1, а верхний левый – А8. Начинающие игроки обращаются к системе координат на доске за помощью при записи ходов, поэтому для них, в качестве первой доски замечательно подойдет «шахматная доска с алгебраическими обозначениями». Почти на все стандартные виниловые сворачивающиеся шахматные доски нанесена система алгебраических координат, чего не всегда встретишь на деревянных досках.

По мере совершенствования детей в шахматной игре для проведения турниров необходимо иметь шахматные часы. Можно пользоваться механическими или электронными шахматными часами.



Отличительная особенность шахматных часов - оба часовых механизма не работают одновременно. Переключение часов с одной стороны приводит к работе другого часового механизма. Таким образом, возможен подсчет времени на обдумывание каждого игрока в отдельности.

В механических часах проход минутной стрелки через 12 отмечается красным флажком. Флажок обычно начинает подниматься за 2-3 минуты до падения и падает

точно на 60й минуте (на цифре 12). Шахматные часы используются для того, чтобы фиксировать время, затрачиваемое игроками на обдумывание ходов и сигнализировать, когда у кого-то из игроков истечет лимит времени, предоставленный ему по турнирным правилам.

Турниры среди начинающих шахматистов проводятся без использования шахматных часов. Цель первых шахматных турниров – научить детей разборчиво записывать партию и суметь доиграть её до мата. Для проведения соревнований разрядников используйте шахматные часы. Можно играть, например, с контролем времени по одному часу каждому из игроков. Для этой цели вполне подойдут механические часы.



Электронные часы отличаются от механических принципом работы часовых механизмов и переключателя, то есть представляют собой просто два попеременно включаемых таймера.

Использование новых технологий позволило не только изменить вид и принцип действия шахматных часов, но и придать им новые функции. Современные электронные часы, в отличие от своих механических предков, могут:

- самостоятельно считать сделанные игроками ходы;
- отслеживать несколько последовательных периодов партии, переходя от одного к другому в заданные моменты и автоматически перенося накопленное время в новый период;
- поддерживать разнообразные схемы контроля времени, в том числе "Часы с задержкой", "Часы Бронштейна", "Часы Фишера", "Песочные часы" и др.;
- сигнализировать о просрочке времени одним из игроков и останавливаться при этом автоматически.



Для наглядного представления педагогом новой темы следует использовать демонстрационную доску. Использование доски позволяет учителю показать и раскрыть суть изучаемой темы одновременно всем слушателям. Детям обычно нравится коллективный анализ предложенной позиции и совместное принятие решений. При этом повышается динамичность занятия. Если Вы пригласите учеников показать найденное ими решение задания на доске, самые смелые из них с удовольствием это сделают.

При выборе столов, за которыми будут заниматься дети, отдайте предпочтение тем из них, где ребёнок сможет удобно расположить ноги. Нужно учитывать, что во время игры дети сидят лицом друг к другу. Очень неудобно, если ноги одного из игроков упрутся в заднюю стенку стола. Если приспособленные для игры столы будут находиться хотя бы в одной комнате для

проведения турниров, это уже будет не плохо. На занятиях в классе ученики будут сидеть за обычными партами. И здесь очень удобно для учителя, если спинки стульев не превышают уровень стола. В этом случае Вы легко увидите положение фигур на доске у каждого ученика. В остальном же следует руководствоваться стандартными требованиями Сан Пин для детей определённого возраста.

В условиях современного информационного общества все более актуальным становится не столько оснащение образовательных учреждений мультимедийным оборудованием, сколько разработка стратегии его практического использования в сфере образования.

Современная образовательная информационная среда должна представлять собой систему условий, в которых учащиеся могут сформировать и проявить такие способы поведения, как самостоятельность, самообучение, самоконтроль, саморазвитие.

На занятиях большая часть учебного времени отведена для самостоятельной работы учащихся. Такое построение занятий обусловлено неоднородным составом групп учащихся по уровню обученности шахматной игре и необходимостью для педагога на первых занятиях курса форсировано сократить разрыв между данными группами не в ущерб качеству формируемых у детей знаний и умений. Наиболее эффективно организовать самостоятельную работу обучающихся помогает использование ИКТ таким образом, чтобы транслируемые объекты мультимедиа (презентации, обучающие программы, фильмы и т.д.) и телекоммуникационные каналы (сеть Интернет) становились

для учащихся источниками информации (учебного материала) и исполнителями контроля ее усвоения взамен педагога, роль которого сводится к обучению способам работы с данными объектами и мультимедийным оборудованием, а также к помощи слабо успевающим учащимся; к проверке промежуточных результатов деятельности других учащихся.

Применение ИКТ возможно на любых этапах занятия. Особенно эффективно оно на этапе изучения нового материала.

Например, на первых занятиях, знакомящих школьников с основами шахматной игры можно использовать материалы обучающего интерактивного диска «Динозавры учат шахматам 1.00» (Universis Technology Ltd, 2006).

Другим обязательным оборудованием учебного кабинета является мультимедийная установка: аудиоколонки, компьютер или ноутбук (лучше иметь оба устройства либо планшет) с возможностью выхода в интернет, монитор с широкой диагональю, экран и проектор или интерактивная доска, лазерная указка, манипулятор (мышь), шахматные комплекты (доски и фигуры).

После проведения организационного момента учащиеся с повышенным уровнем обученности шахматной игре получают задание, например, по решению задач, работе над творческим проектом, которое они выполняют индивидуально, в парах или коллективно (всей группой). Необходимый для работы материал транслируется на экране ПК/ноутбука либо на интерактивной доске. Учащиеся также могут получить дополнительные сведения, используя выход в интернет.

Для остальных учащихся проводится краткий фронтальный опрос по изученным ранее темам. Учащимся предлагается ознакомиться с материалами интерактивного диска (демонстрируется на экране ПК, ноутбука или на интерактивной доске). В это время педагог проверяет ход выполнения задания у детей первой подгруппы. После завершения просмотра материалов диска педагог выясняет, насколько интересной и понятной оказалось для детей информация, и предлагает ответить на вопросы из учебника. При необходимости задания зачитываются учащимся, даются пояснения по их выполнению.

По мере выполнения заданий педагог осуществляет текущее наблюдение за самостоятельной учебной деятельностью детей второй подгруппы и текущий контроль её результатов.

Занятие завершается практической игрой всех учащихся (для детей второй подгруппы – с включением изученных фигур), длительность которой составляет не менее 15 минут. Далее проводится подведение итогов, рефлексия и самооценка.

Таким образом, применение ИКТ на занятиях шахматного всеобуча является эффективным средством обучения, поскольку:

соблюдаются принципы дифференциации и наглядности;

роль педагога сводится от транслятора знаний к руководителю самостоятельным обучением детей, консультанту;

обеспечивается развитие у учащихся навыков самостоятельной учебной деятельности с определением личных границ «знания – незнания»;

обеспечивается более быстрое изучение материала.

Применение ИКТ на занятиях шахматного всеобуча активизирует познавательную деятельность учащихся, поддерживает их интерес к занятиям, способствует формированию у детей умений ориентироваться в информационном пространстве, самостоятельно конструировать свои знания. Помогает сократить время обучения основам игры без ущерба качеству усвоения обучающимся материала и позволяет охватывать большее количество воспитанников разного уровня начальной обученности.

Кроме обучающих шахматных программ, на уроках по курсу «Шахматы» можно использовать шахматные информационно - поисковые системы и базы данных. Наиболее известные: chessbase, fritz, shredder, junior, hiarcs, ChessAssistant, ArenaChess. Эти программы позволяют показать на доске с проектором шахматную партию без предварительной подготовки (в отличие от интерактивной доски) или разыграть установленную на ней позицию, почти приравнивая доску с проектором к интерактивной доске. Для позднего этапа обучения, на котором присутствует разбор сыгранных партий – к этим программам необходимо подключить аналитические модули.

На уроках можно организовывать игру через интернет, как между учениками, так и с соперниками разной квалификации со всего мира. Наиболее известные сайты, предоставляющие такую услугу условно бесплатно:

<http://chessplanet.ru/>, <http://lichess.org/>.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы

Методические материалы

Рабочая программа составлена с учётом индивидуальных особенностей обучающихся классов и специфики коллектива.

В процессе обучения используются следующие методы: словесный, наглядный, практический, игровой, объяснительно-иллюстративный, деятельностный.

В процессе обучения используются следующие технологии:

1. личностно-ориентированные;
2. коммуникативные;
3. информационно-коммуникационные;
4. здоровьесберегающие;
5. игровые.

Необходимым условием организации занятий является психологическая комфортность обучающихся, обеспечивающая их эмоциональное благополучие. Атмосфера доброжелательности, вера в силы ребёнка, индивидуальный подход, создание ситуации успеха необходимы не только для познавательного развития, но и для нормального психофизиологического состояния.

Алгоритм учебного занятия:

- I.** Вводная часть
- II.** Основная часть.
- III.** Заключительная часть.

Вводная часть занятий предполагает подготовку обучающихся к работе, к восприятию материала, целеполагание.

В основной части занятия происходит мотивация учебной деятельности обучающихся (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям). Усвоение новых знаний и способов действий на данном этапе происходит через использование заданий и вопросов, активизирующих познавательную деятельность обучающихся. Здесь же целесообразно применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются учащимися самостоятельно. Для того, чтобы переключить активность обучающихся (умственную, речевую,

двигательную), на занятиях проводятся физкультминутки.

В заключительной части занятия - подведение итогов, рефлексия. В течение 2-3 минут внимание обучающихся акцентируется на основных идеях занятия. На этом же этапе учащиеся высказывают своё отношение к занятию, к тому, что им понравилось, а что было трудным.

На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, системы стимулирования и другие. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения, занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Основой организации работы с детьми по данной программе является система дидактических принципов:

1. принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
2. принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
3. принцип вариативности - у обучающихся формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
4. принцип творчества - процесс обучения ориентирован на приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у обучающихся устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Оценочные материалы

Оценочная карта «Формирование элементарных шахматных представлений»

Педагог

Группа:

Показатели развития	Фамилия, имя, возраст обучающегося							Примечание
	Оценка показателей							
1	2							3
Знания, представления								
Количество								
Знание шахматной доски	н							
	к							
Знание шахматных фигур	н							
	к							
Запоминание 15 предметов за 15 секунд (логические игры)	н							
	к							
Форма								
Знание всех ходов фигурами	н							

	к								
правил невозможности сделать рокировку	н								
	к								
Умение отличать шах от мата	н								
	к								
Умение отличать мат от шаха	н								
	к								
правил ничейных позиций	н								
	к								
Знание записи шахматных ходов	н								
	к								
Ориентировка в пространстве									
Знание всех шахматных линий (диагонали, вертикали, горизонталы)	н								
	к								
Ориентировка во времени									
Запоминание расставленных шахматных фигур на доске (логические игры)	н								
	к								
Умения, навыки									
Количество									
Умения применять правила квадрата	н								
	к								
Умения применять понятия «связка» и применения на практике	н								
	к								
Умения применять понятия «вилка» и применения на практике	н								
	к								
Умения применять понятия «двойной удар» и применения на практике	н								
	к								
Умения применять понятия мат и виды мата и применения на практике	н								
	к								

Критерии оценки показателей:

1. Знания, представления: четкие, содержательные, системные (4б); четкие, краткие (3б); отрывочные, фрагментарные (2б); не оформлены (1б).

2. Умения, навыки: выполняет самостоятельно (4б); выполняет с помощью взрослого (3б); выполняет в общей со взрослым деятельности (2б); не выполняет (1б).

3. Характеристики достижений (вносятся в примечание): познавательная активность, сообразительность, оригинальность суждений, осознанность, проявления самоконтроля, самооценки; опора на собственный опыт; творческие проявления, проявления познавательных чувств, качеств ума: пытливости, гибкости, критичности, инициативности.

Викторина по шахматам

Когда отмечается *Международный день шахмат*?

- а) 22 июня;
- б) 20 июля;**
- в) 10 ноября;
- г) 12 декабря.

Что можно сказать о шахматисте?

- а) Ходит сидя;**
- б) Бежит лёжа;
- в) Ползает стоя;
- г) Плывёт летая.

Какой из этих спортивных терминов не относится к шахматам?

- а) Дебют;
- б) Рашпиль** (*это напильник*);
- в) Гамбит;
- г) Эндшпиль.

Как говорят о шахматисте, который стал чемпионом мира, обыграв предыдущего чемпиона?

- а) Отобрал корону;**
- б) Свергнул с трона;
- в) Вырвал мантию;
- г) Выхватил скипетр.

Назовите настоящую «шахматную» фамилию писателя Алексея Максимовича Горького.

- а) Конев;
- б) Слонов;
- в) Пешков;**
- г) Королёв.

Кто из российских поэтов жил в Шахматово?

- а) Лермонтов;
- б) Есенин;
- в) Блок;**
- г) Некрасов.

(С 1981 года Государственный историко-литературный и природный музей-заповедник А. А. Блока.)

Какая «шахматная» английская музыкальная группа была чрезвычайно популярна в 1972-1991 годах?

- а) «Пешка»;
- б) «Ферзь»;
- в) «Королева»;**
- г) «Ладья».

(«Queen»/Queen - «Королева».)

Из скольких клеток состоит шахматная доска?

- а) 32;

б) 64;

в) 81;

г) 100.

Какой шахматной фигуры не существует?

- а) Пешка;
- б) Король;
- в) Конь;
- г) Дама.**

Сколько раз во время шахматной партии чёрные фигуры могут сделать рокировку?

- а) Один;**
- б) Два;
- в) Три;
- г) Четыре.

(Так же, как и белые.)

Какая фигура стоит на клетке f1 перед началом шахматной партии?

- а) Чёрный король;
- б) Чёрная пешка;
- в) Белый ферзь;
- г) Белый слон.**

Какая шахматная фигура может перепрыгивать через свои и чужие фигуры?

- а) Конь;**
- б) Ферзь;
- в) Пешка;
- г) Слон.

Какая фигура, кроме пешки, может начать шахматную партию?

- а) Слон;
- б) Ладья;
- в) Конь;**
- г) Ферзь.

Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

- а) Лопатка;
- б) Вилка;**
- в) Ложка;
- г) Нож.

В какую шахматную фигуру не может превратиться пешка?

- а) Ферзь;
- б) Король;**
- в) Конь;
- г) Слон.

Как в шахматах называется пешка, получившая перспективу стать ферзём?

- а) Проходная;**
- б) Пробивная;

в) Пронырливая;

г) Козырная.

Как называется середина **шахматной** партии?

а) Миттельшпиль;

б) Г амбит;

в) Цугцванг;

в) Мидлтайм.

Какой рукой, согласно правилам, игроки должны переключать **шахматные** часы?

а) Правой;

б)левой;

в) Любой;

г) Той, которой сделали ход.

(Чтобы не нажать на часы прежде, чем сделан ход.)

Назовите самую **шахматную** республику в составе России.

а) Калмыкия;

б) Татария;

в) Карелия;

г) Мордовия.

Какую фразу избрала свои девизом Международная **шахматная** федерация - ФИДЕ?

а) «Мы одна семья»;

б) «Весь мир в шахматном порядке»;

в) «Мы все свои в доску»;

г) «Сильнее, хитрее, умнее».

Как называется **шахматный** гроссмейстер, который борется за звание чемпиона мира?

а) Экс-чемпион;

б) Претендент;

в) Делегат;

г) Кандидат.

К какому виду программ относятся

компьютерные **шахматы**?

а) Шутеры;

б) Квесты;

в) Стратегии;

г) Симуляторы.

Кто победил первого чемпиона мира по **шахматам**?

а) Э. Ласкер;

б) А. Алёхин;

в) Х.Р. Капабланка;

г) М. Эйве.

Кто был первым российским чемпионом мира по **шахматам**?

а) Алёхин;

б) Карпов;

в) Крамник;

г) Смыслов.

Кто из этих **шахматистов** стал чемпионом мира позже других из перечисленных?

а) Михаил Таль;

б) Василий Смыслов;

в) Борис Спасский;

г) Александр Алёхин.

(Чемпион мира номер десять, 1969 год.)

Кто из этих спортсменов **не** является **шахматным** гроссмейстером?

а) Гарри Каспаров;

б) Марат Сафин;

в) Владимир Крамник;

г) Руслан Пономарёв.

Кому Бобби Фишер без боя отдал мировую **шахматную** корону?

а) Борису Спасскому;

б) Тиграну Петросяну; в) Василию Смыслову;

г) **Анатолию Карпову.**

Список литературы

Методические материалы для учащегося:

1. Шахматы в школе. 1 класс. Учебник / Э. Э. Уманская, Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — М. : Просвещение, 2022. — 176 с.
2. Шахматы в школе. 2 класс. Учебник / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — М. : Просвещение, 2023. — 160 с.
3. Шахматы в школе. Первый год обучения. Рабочая тетрадь. / Э. Э. Уманская, Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. — М. : Просвещение, 2022. — 80 с.
4. Шахматы в школе. Второй год обучения. Рабочая тетрадь. / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — М. : Просвещение, 2021. — 80 с.

Методические материалы для учителя:

1. Абрамов С. П. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий / С. П. Абрамов, В. Л. Барский. – М.: ООО «Дайв», 2009.
2. Весела И. Шахматный букварь / И. Весела, И. Веселы. – М.: Просвещение, 1983.
3. Гончаров В. И. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре / В. И. Гончаров. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
4. Гришин В. Г. Шахматная азбука / В. Г. Гришин, Е. И. Ильин. – М.: Детская литература, 1980.
5. Диченкова А. М. Физкультминутки и пальчиковые игры в начальной школе / А. М. Диченкова. – Ростов н/Д: Феникс, 2014.
6. Зак В. Г. Я играю в шахматы / В. Г. Зак, Я. Н. Длуголенский. – Л.: Детская литература, 1985. Князева В. Уроки шахмат / В.
7. Князева. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
8. Костьев А. Н. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере: метод. материал для работы с детьми / А. Н. Костьев. – М.: Физкультура и спорт, 1980.
9. Сухин И. Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет / И. Г. Сухин. – М.: Новая школа, 1994.
10. Сухин И. Г. Волшебный шахматный мешочек / И. Г. Сухин. – Испания: Изд. центр Маркота. Международная шахматная академия Г. Каспарова, 1992.
11. Сухин И. Г. Приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. – М.: Педагогика, 1991.
12. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. – М.: Поматур, 2000.
13. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
14. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: учеб. для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы / И. Г.
15. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: пособие для учителя / И. Г. Сухин. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999
16. Шахматы в школе. 1 класс. Методические рекомендации / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — М. : Просвещение, 2019. — 87 с.
17. Шахматы в школе. Второй год обучения. Методическое пособие / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — М. : Просвещение, 2019. — 71 с.
18. Шахматы в школе. 1-7 классы. Сборник примерных рабочих программ / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. — М. : Просвещение, 2019. — 64 с.

Приложения

Приложение

Диагностический материал уровня освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы»

Входная диагностика Цель: определение уровня развития интеллектуальных способностей ребенка и его склонности к игре шахматами.

Задачи:

- определение общего уровня развития ребенка;
- выявление природных способностей к игре шахматами.
- определение мотивации к занятиям.

Срок проведения: при поступлении в объединение.

Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.

Содержание

Теоретическая часть

Вопросы:

1. Умеешь ли ты играть в шахматы или шашки?
2. Назови шахматные фигуры?
3. Какие правила ходов фигурами ты знаешь?
4. Что ты знаешь об истории возникновения игры в шахматы?
5. Ты сам принял решение заниматься шахматно-шашечными играми или тебе посоветовали старшие члены семьи?

Правильный ответ - 1 балл;

Неправильный ответ - 0 баллов.

Практическая часть

Игра «Снежный ком». Расставляются в ряд шахматные фигуры - король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры - король, следующий ребенок

произносит название двух

фигур - короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название

сразу трех фигур - короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок

должен произнести название всех фигур.

Правильно названо 6 фигур - 5 баллов.

Правильно названо 4-5 фигур - 4 балла.

Правильно названо 3 фигуры - 3 балла.

Правильно названо менее 3 фигур - 2 и менее баллов.

Критерии оценки

Минимальный уровень - 0 - 4 балла. Ребенок имеет довольно низкий уровень интеллектуального развития, не проявляет интереса к занятиям. Не знает названия шахматных фигур, откуда они произошли.

Средний уровень - 5 - 8 баллов. Ребенок имеет средний уровень интеллектуального развития, не всегда четко и ясно выражает свои мысли, но проявляет живой интерес к игре в шахматы. Знает правила ходов фигурами, откуда они произошли, почему каждая фигура так называется. **Максимальный уровень** - 9 - 10 баллов. Ребенок имеет высокий уровень интеллектуального развития. Четко и ясно выражает свои мысли, проявляет любознательность и заинтересованность. Знает правила ходов фигурами, откуда они произошли, почему каждая фигура так называется, а также владеет шахматной нотацией

Промежуточная диагностика Цель: выявление уровня усвоения теоретических и практических знаний учащихся в соответствии с требованиями дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Юный шахматист».

Задачи:

- определение степени усвоения теоретических знаний;
- определение степени овладения практическими навыками;
- определение мотивации к занятиям.

Срок проведения: декабрь

Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.

Содержание

Теоретическая часть

Вопросы:

1. Что такое дебют?
2. Назови виды дебютов?
3. Какие правила игры в дебюте ты знаешь?
4. Что ты знаешь об истории создания дебютов?
5. На какие разделы делятся шахматы?

Правильный ответ - 1 балл;

Неправильный ответ - 0 баллов.

Практическая часть

Разыгрывание дебютных задач.

1 балл - 1 решённая задача.

2 балла - 2 решённых задач.

3 балла - 3 решённых задач.

4 балла - 4 решённых задач.

5 балла - 5 решённых задач.

Критерии оценки

Минимальный уровень - 0 - 4 балла. Учащийся имеет довольно низкий уровень интеллектуального развития, не запоминает правила игры в дебюте. Не знает названия шахматных дебютов, откуда они произошли.

Средний уровень - 5 - 8 баллов. Учащийся имеет средний уровень интеллектуального развития, запоминает лишь некоторые правила игры в дебюте и не может применить их на практике. Знает историю возникновения дебютов.

Максимальный уровень - 9 - 10 баллов. Учащийся имеет высокий уровень интеллектуального развития. Знает все правила игры в дебюте и успешно применяет их на практике. Знает историю возникновения дебютов.

Итоговая диагностика Цель: выявление уровня усвоения теоретических и практических знаний учащихся и соответствие их требованиям дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Юный шахматист».

Задачи:

- определение степени усвоения теоретических знаний и владение специальной терминологией;
- определение степени усвоения практическими навыками;

Срок проведения: май

Форма проведения: собеседование, выполнение практического задания.

Содержание

Теоретическая часть

Вопросы:

1. Что такое миттельшпиль ?
2. Назови, как правильно атаковать короля противника в миттельшпиле ?
3. Какие правила игры в миттельшпиле ты знаешь?
4. Что ты знаешь о тактических приемах?
5. Что такое план игры?

Правильный ответ - 1 балл;

Неправильный ответ - 0 баллов.

Практическая часть

Разыгрывание дебютных задач.

1 балл - 1 решённая задача.

2 балла - 2 решённых задач.

3 балла - 3 решённых задач.

4 балла - 4 решённых задач.

5 балла - 5 решённых задач.

Критерии оценки

Минимальный уровень - 0 - 4 балла. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль, но не знает правила игры в нем. Не может правильно начать атаку на короля противника. Знает лишь названия тактических приемов и не может применить их в партии. Не знает что такое план игры.

Средний уровень - 5 - 8 баллов. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль и знает правила игры в нем. Может правильно начать атаку на короля противника. Знает лишь названия тактических приемов и не может применить их в партии. Не знает что такое план игры.

Максимальный уровень - 9 - 10 баллов. Учащийся запомнил, что такое миттельшпиль и знает правила игры в нем. Может правильно начать атаку на короля противника. Знает названия тактических приемов и может применить их в партии. Знает, что такое план игры и может находить его в партии.

1 балл = 10%.

№ п/п	Ф.И.О.	Уровень освоения программы		
		Полностью освоена (70%-100%)	Частично освоена (50%-70%)	Не освоена (менее 50%)
1.				
2.				
3.				

Итого: X учащихся освоили программу полностью; X учащихся освоили программу частично;

X учащихся не освоили программу.

Дидактические игры и задания

1. Шахматная доска

1. В тетрадях в крупную клетку необходимо нарисовать шахматную доску, закрашивая черные поля и оставляя белые поля пустыми.

2. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). Игру можно проводить в форме соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит фишки на заданные линии.

3. Игра с кубиками. Из кубиков темного и светлого оттенков нужно построить «горизонталь», «вертикаль» и «диагональ».

4. Детям раздаются вырезанные из плотной бумаги квадратики (белого и черного цвета). Необходимо выложить из квадратов дорожки - горизонталь, вертикаль (чередую между собой белые и черные поля) или диагонали (составляются диагонали черного и белого цвета, самая маленькая диагональ, самая большая).

5. В тетради, в заранее нарисованной шахматной диаграмме, дети закрашивают синим цветом горизонталь, зеленым - вертикаль, красным - диагональ.

6. Детям предлагается на демонстрационной шахматной доске заполнить центр

фишками (магнитами).

7. В тетради с нарисованной диаграммой детям предлагается обозначить центр с помощью условных символов (крестиков, цветочков, звездочек и т.д.).

2. Шахматная нотация

1. **«Какой буквы не хватает?»**. Карточки с буквами алфавита располагаются на столе в ряд так, как они расположены на шахматной доске. Затем несколько букв из этого ряда убирается и детям предлагается найти недостающие буквы и поставить их на место.

2. **«Шахматное лото»**. Для каждого ребенка подготавливаются фишки с обозначением на них шахматной нотации в количестве от 5 до 64 (в зависимости от уровня подготовленности ребенка). Правила игры такие же как в обычно лото - фишку надо поставить на соответствующее ей место на шахматной доске.

3. **«Почта»**. На большом красочном конверте пишется «шахматный» адрес - например улица В, дом 2, или любой другой. Детям рассказывается о том, что почтальон принес загадочный конверт с необычным адресом и предлагается детям рассмотреть конверт и отгадать, кому же он адресован. После того, как адресат найден, конверт открывается, а там детей ожидает сюрприз - это могут быть силуэты букв шахматного алфавита, которые раздаются детям и предлагается раскрасить их, кто как хочет. После выполнения задания дети называют каждый свою букву.

4. **«Найди адрес»**. Дети получают по несколько фишек с указанием «адреса» поля: необходимо поставить фишки на соответствующие им поля шахматной доски.

3. Шахматные фигуры

1. **«Найди фигуру»**. На столе расставляются белые и черные шахматные фигуры, детям необходимо найти ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных.

2. **«Волшебный мешочек»**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

3. **«Угадай-ка»**. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны отгадать, о какой фигуре идет речь. Затем кто-либо из детей описывает другую фигуру, а остальным необходимо догадаться о какой фигуре идет речь.

4. **«Снежный ком»**. Расставляются в ряд шахматные фигуры - король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Первый ребенок произносит название первой фигуры - король, следующий ребенок произносит название двух фигур - короля и следующего за ним ферзя, третий произносит название сразу трех фигур - короля, ферзя и следующей за ним ладьи и т.д. Последний ребенок должен произнести название всех фигур.

5. **«Черные и Белые пешки»**. Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами. На первый стульчик ложится черная пешка, на второй - белая пешка. Дети бегают, по сигналу собираются возле своих стульчиков.

6. **«Какой фигуры не стало»**. В ряд расставляются несколько шахматных фигур, белых и черных; дети должны запомнить эти фигуры. Затем педагог просит детей закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры - дети должны сказать какой фигуры не стало.

7. **«Секретная фигура»**. Все фигуры стоят на столе в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

8. **«Угадай»**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

9. **Подвижная игра: «Найди домик для своей пешки»**. Дети делятся на две команды. По сигналу составляют по очереди, каждый у своей доски пешки.

10. **Подвижная игра: «Берегитесь пешки»**. Дети в шапочках Королей (Белых и Черных) гуляют по шахматному полю. Выбегает пешка и ловит тех, кто не успел встать на свое поле.

11. **«Что общего?»**. Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

12. **«Большая и маленькая»**. На столе шесть разных фигур. Дети называют самую

высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

13. **«Кто быстрее».** Детям предлагается посостязаться - кто быстрее соберет одинаковые шахматные фигуры (например, один ребенок собирает ладьи, другой - слонов, третий - коней).

14. **«Куча мала».** Все шахматные фигуры лежат в куче. Педагог с закрытыми глазами берёт какую-нибудь из фигур и ощупывает её. Выбранную шахматную фигуру умышленно называет неправильно, открывает глаза и спрашивает детей: "Так?" Дети поправляют педагога. Затем меняются ролями.

15. **«Ряд».** Детям предлагается поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей.

16. **«Пирамида».** Предлагается детям построить пирамиду из ладей: на белую ладью поставить чёрную, затем снова белую и чёрную, а на самый верх белую пешку. Спросить у детей, нельзя ли построить пирамиду из других фигур.

17. **«Прятки».** В кабинете прячется несколько шахматных фигур. Дети должны найти их и назвать. Потом фигуры прячут дети.

18. **«Над головой».** Педагог называет какую-нибудь шахматную фигуру. Дети должны ее быстро найти и поднять над головой.

19. **«На стуле».** На стул ставится какая-нибудь шахматная фигура. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встают дети. Счет идет до трёх и на счет "три" дети бегут к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.

20. **«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" "построить"

4. поднять.

21. **«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.

22. **«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»

5. пешка.

23. **«Белые и чёрные».** В беспорядке расставляются на столе по шесть разных белых и чёрных фигур. Начиная дидактическую игру, отставляется в сторону одна из фигур, и говорится ее название и 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 представляет педагог и т. д.

24. **«Убери такую же».** Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Педагог убирает одну из фигур в коробку. Просит ребенка назвать эту фигуру и положить в коробку другую аналогичную шахматную фигуру и т. д.

25. **«Полна горница».** Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Педагог предлагает ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить «спать» в коробку или шахматную доску. Следующую фигуру укладывает другой ребенок. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке.

4. Начальная расстановка фигур

1. **«Мешочек».** Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

2. **«Что пропало?».** В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.

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

4. **«Король, найди свое место».** На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.

5. **«Путаница».** Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.

6. **«Пешки, в домики».** Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

7. **«Найди свое место».** Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой - за черных.

8. **«Кто быстрее составит фигуры».** Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

9. **«Фигуры в домики».** Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.

10. **«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.

5. Ходы и взятие фигур

1. **«Игра на уничтожение»** - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитикосинтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

2. **«Разыгрывание позиций».** Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет одними фигурами, а второй - другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.

3. **«Цепочка».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

5. **«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.

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

7. **«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

8. **«Защита контрольного поля».** Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

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

11. **«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

12. **«Защита».** Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
13. **«Выиграй фигуру».** Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
14. **«Ограничение подвижности».** Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

6. Цель шахматной партии

1. **«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
2. **«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.
3. **«Пять шахов».** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
4. **«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.
5. **«Мат или не мат».** Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.
6. **«Первый шах».** Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
7. **«Рокировка».** Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

СЛОВАРЬ ЮНОГО ШАХМАТИСТА

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре. **Болельщик** — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях **Битое поле** — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Г горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали). **Гроссмейстер** — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно- белых полей всевозможных размеров.

Дебют — начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей). **Диаграмма** — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных

обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат — шах, от которого нет защиты. Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Оскар — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет. **Перевес** — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п. **Претендент** — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь

ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия

«фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече. «Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп

— значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранга, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

Финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований. **Фианкетирование** — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

Фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр. **Цугцванг** (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли. **Черные** — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается. **Эндшпиль** (от нем. Endspiel — «конец игры») — заключительная часть шахматной или шашечной партии. Провести границу, отделяющую середину шахматной партии (миттельшпиль) от конца (эндшпиля), возможно не всегда.