

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа**

Физкультурно-спортивной направленности

«Шахматы»

Возраст учащихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

I.Комплекс основных характеристик программы

1.1.Пояснительная записка

Шахматы – старинная, мудрая и прекрасная игра. Историю ее возникновения относят к 5-7вв.; родиной шахмат принято считать Индию. Именно там возникла игра, которой на шахматной доске вели сражение войска – деревянные фигуры. Правила игры постепенно изменялись, а сама игра все более и более распространялась. Во 2 веке шахматы проникли в Европу; в том виде, в котором играют сейчас в шахматы, они существуют около 500 лет.

Шахматы – огромный, познавательный, интересный, особый мир. Для человека стороннего он вполне может показаться головоломкой – попробуй сосчитать в партии всевозможные варианты развития событий. Кто - то другой заведет речь о шахматных баталиях – ведь, действительно, сколько терминов, схожих в военными: фланг, позиция, жертва, наступление...

Но все обязательно сойдутся в одном: шахматы – игра на редкость умная. Часто спрашивают, что такое шахматы – спорт, искусство или наука? Однозначного ответа на эти вопросы не существует. В зависимости от обстоятельств в них превалирует спортивное начало, то творческое, то научное. А чаще всего они образуют равноправный тройственный союз. Не всегда легко решить, к какому именно разделу отнести тот или иной сюжет, партию, эпизод борьбы. В спортивном отношении – это чемпионаты мира. Что касается шахматного искусства, то оно за эти годы пополнилось множеством прекрасных образцов, замечательных партий, сыгранных в матчах и за корону, и в других гроссмейстерских сражениях. Если говорить о научной стороне, то здесь можно выделить два момента. Первое:дебютные открытия, совершенные в ходе последних матчей на первенство мира. И второе: за прошедшие годы заметно возрос интерес к компьютерным шахматам.

Шахматы – бесконечное море вариантов. В этом бурном море, чтобы выплыть к желанному берегу, необходим надежный компас. Им является умение правильно оценить позицию и расстановку на шахматной доске.

Дополнительная общеобразовательная физкультурно-спортивной направленности, предназначенная для детей начальной школы, реализуемая в МАОУ «СОШ № 12» им. Семенова В.Н. разработана на основе нормативной базы дополнительного образования, а именно:

Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Примерных требований к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06-1844)

Проекта межведомственной программы развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года.

Постановления Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 172-р об утверждении «Концепции развития дополнительного образования детей».

Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 613н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Актуальность программы заключается в том, что

- при серьезном увлечении шахматами у обучающихся уменьшается рассеянность на занятиях, появляется интерес к книге (шахматы – «книжный вид спорта»), к компьютерным программам для изучения теории игры;
- развивается у юных шахматистов аналитические способности. От анализа шахматных позиций они постепенно переходят к анализу ситуаций, с которыми они сталкиваются в жизни.

- обучение игре в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников,
- открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммунитивного типа;
- расширяется круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Популярность шахмат велика. В них играют десятки миллионов людей. Особенно любимы шахматы у нас в стране – самой мощной шахматной державе, в которой живут чемпион мира и пять экс-чемпионов, а также многие выдающиеся гроссмейстеры, творчество которых обогатило шахматы прекрасными произведениями.

Занятия шахматами способствует гармоническому развитию многих важных сторон личности. В процессе занятия шахматами развивается логическое и интуитивное мышление, долговременная и оперативная память, совершенствуется способность к концентрации внимания. Шахматы способствуют организации мышления, способности к выбору решения. Необходимость последовательно претворять в жизнь принятое решение – делать ходы, осуществлять определенные замыслы – способствует формированию воли, решимости, и эмоциональной деятельности, поэтому реализация данной программы соответствует потребностям времени.

Эффективность и педагогическая целесообразность заключается в том, что в реализуемой программе «Шахматы» осуществляется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении обучающимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а так же настойчивости в достижении цели и самостоятельной работы.

Новизна программы.

Новизна представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Отличительные особенности программы.

Шахматное образование включает в себя повышение уровня общей образованности детей, знакомство с теорией и практикой шахматной игры, развитие мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, воспитание у детей навыков волевой регуляции характера.

Общая образованность – это знания о мире, соединенные с интеллектуальным потенциалом обучающихся: мобильностью и глубиной мышления, наличием творческих способностей, нравственных и эстетических ценностей, уверенности в своих силах и умения преодолевать трудности.

В программе почти половина учебного времени отводится тактике. Это не случайно. Очень важно овладеть тактическим оружием, чтобы уметь находить скрытые возможности, понимать замысла противника, изобретательно, творчески играть. Многие выдающиеся шахматисты были в начале своего спортивного пути тактиками и лишь потом успешно овладевали тонкостями

позиционной игры. Подобранные в программе примеры вполне посильны для начинающих шахматистов. А сложные комбинации включаются в тематику соревнований. Кроме того, отличительные особенности программы «Шахматы» от других уже существующих заключается в том, программа вариативна, может корректироваться в ходе деятельности самого обучающегося. Юный шахматист с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формирует цели, отбирает тематику, составляет план работы с учётом своих индивидуальных качеств

Адресат программы – дети обучающиеся в 1-4 классах

Срок реализации дополнительной общеобразовательной программы – 1 год.

Формы организации и режим занятий

Основными формами организации образовательного процесса являются групповые занятия.

Также предусматриваются такие формы, как:

- дидактические игры;
- беседа;
- задания;
- соревнования.

Регулярность занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу, итого 68 часов за год.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: подготовка юных шахматистов, владеющих базовыми навыками стратегии, тактики и техники шахматной борьбы, основами общей шахматной культуры.

Задачи программы:

Личностные

- создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы;
- формирование установки на здоровый образ жизни;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- личностный рост каждого ребёнка из года в год, от соревнования к соревнованию

Метапредметные

- обучение умению самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности- обучению игре в шахматы;
- формирование познавательной мотивации в процессе обучения;
- способствование интеллектуальному развитию обучающихся; развитие у них логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.

Образовательные (предметные)

- обучение детей знаниям основных стратегических и тактических идей большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре, и навыкам построения своего дебютного репертуара.
- способствовать овладению ребятами всеми элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;
- усвоение обучающимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- знание всех стратегических элементов шахматной позиции и основных стратегических приёмов в типовых положениях;
- освоение детьми способов реализации достигнутого материального и позиционного перевеса в окончаниях, методов шахматной борьбы за ничью в худших позициях.
- комплексное формирование основ шахматной культуры.

1.3 Содержание программы

Раздел № 1.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Теория. Расположение доски между партнерами. Горизонталь. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикаль. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

https://www.youtube.com/watch?v=kROEkYBL8EE&list=PLhYqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=1

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Теория Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматная доска» , «Начальная расстановка фигур»).

Раздел №2.

ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Теория. Белые и черные. Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Превращение пешки. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.

https://www.youtube.com/watch?v=hAQowvU4CXg&list=PLhYqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=3

Практика. Сеансы одновременной игры с педагогом. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматные фигуры и их ходы»).

Раздел №3.

ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Размен. Равноценный, неравноценный размен. Рокировка.

https://www.youtube.com/watch?v=JLYvckM0h6o&list=PLhYqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=4

Практика. Выполнение практических заданий, решение заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Ценность фигур»).

Раздел №4.

ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход.

Теория. Что такое шах. Обозначение шаха. Три способа защиты от шаха.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шах и защита от шаха»).

Теория. Что такое мат. Обозначение мата. Мат – цель игры.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат»).

Теория. Что такое пат. Обозначение пата. Когда может возникнуть пат (ничья).

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Пат – ничья»).

Раздел №5.

ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Теория. Основные принципы игры в начале партии. Нарушение основных принципов игры в начале партии (к чему приведёт ранний вывод ферзя, повторные ходы одними и теми же фигурами, бессельные ходы крайними фигурами, задержка с рокировкой, вывод коня на край доски). Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

https://www.youtube.com/watch?v=Uf4OWxTx1FU&list=PLhlyqkZdAZ35m3H_9IBrkbUat24XNmhg&index=5

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Основные принципы игры в дебюте»).

Раздел №6.

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Теория. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматная нотация»).

Раздел №7.

ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Теория. Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат двумя ладьями одинокому королю»).

Теория. Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья! Опасность пата.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат ферзём и ладьёй одинокому королю»).

Теория. Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий

(Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат ферзём и королём одинокому королю»).

Раздел №8.

ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Теория Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Партии-миниатюры. «Детский мат». Мат Легалья. Партия В. Стейниц – NN.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Партии-миниатюры»).

Раздел №9. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

Теория. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматные комбинации»).

№ п/п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.	3	3	6	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	2	4	6	Практические задания, игровые упражнения
3	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.	2	4	6	Практические задания,
4	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.	1	6	7	Практические задания, игровые упражнения
5	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.	2	5	7	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий

6	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.	2	2	4	Практические задания, опрос.
7	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.	2	6	8	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.
8	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.	2	6	8	Практические задания, разбор специально подобранных позиций.
9	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.	4	10	14	Практические задания, разбор классических партий.
	Итоговое занятие		2	2	Шахматный турнир
		20	48	68	

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты

У выпускника будут сформированы:

- учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;
- становление спортивного характера;
- знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение;
- определять и высказывать под руководством педагога самые простые, общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве;
- установка на здоровый образ жизни;
- основы экологической культуры: здоровье сберегающего поведения.

Выпускник получит возможность для формирования:

- *выраженной устойчивой учебнопознавательной мотивации учения;*
- *устойчивого учебнопознавательного интереса к новым общим способам решения задач;*
- *спортивного характера;*
- *компетентности в реализации основ гражданской идентичности в поступках и деятельности;*
- *морального сознания на конвенциональном уровне, способности к решению моральных дилемм на основе учета позиций партнеров в общении, ориентации на их мотивы и чувства, устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям;*
- *установки на здоровый образ жизни и реализации ее в реальном поведении и поступках.*

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- учиться работать по предложенному педагогом плану;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;
- учиться совместно с педагогом и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Выпускник получит возможность научиться:

- *в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;*
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;*
- *самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале;*
- *осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;*
- *самостоятельно или с помощью педагога оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.*

Познавательные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач с помощью простейших моделей (рисунков, схем);
- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;
- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;
- устанавливать аналогии;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;
- владеть рядом общих приемов решения задач.

Выпускник получит возможность научиться:

- *создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;*
- *находить и формулировать решение шахматных задач с помощью простейших моделей (рисунков, схем);*
- *осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;*
- *осуществлять сравнение, классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;*
- *самостоятельно или с помощью педагога отличать новое от уже известного;*
- *осуществлять сравнение и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;*
- *произвольно и осознанно владеть общими приемами решения задач.*

Коммуникативные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач;
- слушать и понимать речь других;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;
- задавать вопросы;
- контролировать действия партнера;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

Выпускник получит возможность научиться:

- *учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей, отличные от собственной;*
- *учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;*
- *понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;*
- *аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;*
- *продуктивно содействовать разрешению конфликтов на основе учета интересов и позиций всех участников;*
- *с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;*
- *задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;*
- *осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;*
- *адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач, планирования и регуляции своей деятельности.*

Предметными результатами изучения курса являются формирование следующих знаний, умений, навыков:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовывать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;

- выявлять закономерности и проводить аналогии.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график (68ч)

№ п/п	Дата	Время	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Шахматная доска Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур.				6			
1			Знакомство с шахматной доской. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.	2	Беседа, обучающая игра.		Беседа
2							
3			Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	2	Видеоурок, Обучающая игра		Беседа, выполнение заданий
4							
5			Начальное положение фигур перед шахматной партией.	2	Обучающие игры, беседа		Выполнение заданий
6							
Раздел 2. Ходы и взятие фигур				6			
7			Ход ладьи. Взятие.	1	Дидактические игры.		Педагогическое наблюдение, практические задания
8			Слон. Ладья против слона.	1	Дидактические игры.		
9			Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь против ладьи и слона.	1	Дидактические игры.		
10			Конь. Ход коня, взятие. Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	Дидактические игры.		
11			Пешка. Взятие на проходе.	1	Дидактические		

			Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		кие игры.		
12			Король против других фигур.	1	Дидактические игры.		
Раздел 3. Ценность шахматных фигур				6			
13			Ценность фигур.	1	Обучающие игры		Решение задач
14			Сравнительная сила фигур.	2	Обучающие игры		
15							
16			Размен. Равноценный, неравноценный размен.	2	Игровые упражнения		
17							
18			Рокировка.	1	Игровые упражнения		
Раздел 4. Цель шахматной партии				7			
19			Шах. Защита от шаха.	1	Учебная игра		Практические задания, шахматные турниры внутри объединения
20			Открытый шах. Двойной шах.	1	Учебная игра		
21			Мат. Цель игры.	1	Учебная игра		
22			Мат. Мат в один ход.	1	Учебная игра		
23			Мат.	1	Учебная игра		
24			Ничья, пат.	2	Разбор партий		
25			Отличие пата от мата.				
Раздел 5. Игра всеми фигурами из начального положения				7			
26			Этапы шахматной партии	1	Видеоурок		

27			Принцип разыгрывания дебюта.	3	Беседа, Разбор партий		
28,							
29							
30			Демонстрация коротких партий	2	Разбор партий		
31							
32			Игра всеми фигурами из начального положения.	1	тренировочные игры с компьютером		
Раздел 6. Шахматная нотация				4			
33			Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	1	Теоретическая работа, практические упражнения		Практическая работа, тестирование
34			Краткая и полная шахматная нотация.	1	Теоретическая работа, практические упражнения		
35			Запись шахматной партии.	1	Воспроизведение записи партии		
36			Запись начального положения.	1	практика		
Раздел 7. Техника матования одинокого короля				8			
37			Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования.	2	Беседа, разбор примеров.		Практические примеры, шахматные турниры внутри объединени
38							
39			Мат ферзём и ладьёй одинокому	2	Беседа, разбор		

40			королю. Ферзь мобильнее, чем ладья! Опасность пата.		примеров.		я
41			Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.	2	Беседа, разбор примеров.		
42							
43			Решение задач	2	тренировочные игры с компьютером, турнир.		
44							
Раздел 8. Достижение мата без жертвы материала				8			
45			Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	2	тренировочные игры с компьютером		Беседа, решение задач
46							
47			Цугцванг.	2	Теория, примеры		
48							
49			Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	2	тренировочные игры с компьютером		
50							
51			Партии-миниатюры.	2	Разбор шахматных партий, решение задач		
52							
Раздел 9. Шахматная комбинация.				14			
53			Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки.	4	Видеоурок, решение задач		
54							
55							
56							

57			Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач		Практическое задание
58							
59			Тема разрушения королевского прикрытия.	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач		
60							
61			Тема освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач		
62							
63			Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач		
64							
65			Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач		
66							
67			Итоговое занятие	2	соревнования		
68							Шахматный турнир

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для эффективного обеспечения образовательного процесса занятия проходят в кабинете, отвечающем требованиям техники безопасности и оформленном необходимым наглядным материалом.

Материально-техническое обеспечение:

- столы для игры в шахматы;
- шахматные доски с набором шахматных фигур;

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Занятия включают теоретическую и практическую части. Теоретическая работа с обучающимися проводится в форме: - лекций; - бесед; - анализа сыгранных партий; - разбора партий известных шахматистов. Практические занятия могут быть организованы в виде: - сеансов одновременной игры с педагогом; - решения практических заданий; - шахматных турниров.

При проведении занятий используется: учебная и научная литература, таблицы по шахматам, схемы, плакаты, настольные игры, карточки, дидактический и контрольно-диагностический материал.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий знаниями в области шахматной игры.

2.3 Формы аттестации/контроля

В основу изучения программы «Шахматы» положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются определёнными результатами. Для отслеживания результатов предусматривается педагогический контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка 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.

Оценочные материалы

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

- Самооценка и самоконтроль: определение обучающимися границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

- содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;

- внешняя система оценки на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем

помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;

- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

Методы диагностики результатов.

- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).

- Зачёты по эндшпильной технике.

- Соревнования по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.

- Конкурс "Угадай ход"

- Компьютерная диагностика с использованием вышеописанных обучающих программ.

- Викторина по истории шахмат

- Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими обучающимися.

2.4. Методические материалы

При изучении тем Программы используются следующие методические материалы:

Видеолекции - «Шахматы в жизни человека»,

https://www.youtube.com/watch?v=kROEkYBL8EE&list=PLhYqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=1

«Основы шахматной игры. Часть 1»,

https://www.youtube.com/watch?v=9W5sx80HV2A&list=PLhYqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=2

«Основы шахматной игры. Часть 2»,

https://www.youtube.com/watch?v=hAQowvU4CXg&list=PLhYqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=3

«Основы шахматной игры. Часть 3»,

https://www.youtube.com/watch?v=JLYvckM0h6o&list=PLhYqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=4

«Основы шахматной игры. Часть 4»,

https://www.youtube.com/watch?v=Uf4OWxTx1FU&list=PLhYqkZdAZ35m3H_9lBrkbUat24XNmhg&index=5

Тестирование, шахматные задачи: <https://chessok.net/zadachi/> ,

Игры, блиц-турниры; <http://chessproblem.ru/>

Выполнение заданий соревновательного характера <https://chessfield.ru/chess-puzzles> (игры на время, сеанс одновременной игры);

Дидактические игры и игровые задания.

1. **“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
2. **“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. **“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
4. **“Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
5. **“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
6. **“Секретная фигура”**. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.
7. **“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
8. **“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
9. **“Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.
10. **“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.
11. **“Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
12. **“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
13. **“Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
14. **“Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.
15. **“Игра на уничтожение”** – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план

действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

16. **“Один в поле воин”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
17. **“Лабиринт”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.
18. **“Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
19. **“Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.
20. **“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
21. **“Захват контрольного поля”**. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.
22. **“Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
23. **“Атака неприятельской фигуры”**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
24. **“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.
25. **“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
26. **“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
27. **Примечание.** *Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*
28. **“Два хода”**. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.
29. **Приложение 2.**
30. **Дидактические задания.**
31. **“Мат в один ход”**. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”.
“Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

32. **“Поймай ладью”. “Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
33. **“Защита от мата”**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
34. **“Выведи фигуру”**. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
35. **“Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
36. **“Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
37. **“Выигрыш материала”**. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
38. **“Можно ли побить пешку?”**. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
39. **“Захвати центр”**. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
40. **“Можно ли сделать рокировку?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
41. **“Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
42. **“Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
43. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
44. **“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
45. **“Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.
46. **“Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.
47. **“Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
48. **“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
49. **“Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.
50. **“Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
51. **“Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
52. **“Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.
53. **“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
54. **“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

55. **“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
56. **“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
57. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Приложение №2

Шахматный словарь

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», «b», «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

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 — самая первая, 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.

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. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

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

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 — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). 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

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

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

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.

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
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 и/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 ранги, 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

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.

Тестовые задания по программе «Шахматы» .

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Б) Китай; Г) Монголия.;
2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64 Г) 32.;
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске? А) Вертикали В) Диаграммы;Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру: А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле? А) Король; В) Пешка; Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.
8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.
10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру: А) Рокировка; В) Связка; Б) Мат; Г) Стратегия.
11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов: А) Мат; В) Пат; Б) Ничья; Г) Вечный шах.
12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдать: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль Г) Начальное положение.
13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.
14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В) Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.
15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия, В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б) Ладья; Г) Пешка.

ответы: 1)В 2)В 3)Г 4)В 5)В 6)А

7)Г 8)В 9)Б 10)В 11)В 12)Б

13)В 14)В 15)В 16)В

Критерии оценок: 15-16 баллов—«5» 14-12 баллов—«4» 11-8 баллов—«3» 7 и меньше—«2»