



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА П. КРАСНЫЙ ТЕКСТИЛЬЩИК
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОД САРАТОВ»**

Принято решением
Педагогического совета
протокол № 1 от 26.08.2025 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОУ «СОШ
п. Красный Текстильщик»
/ Промкина Л.Н.
приказ № 250 от 30.08.2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ШАХМАТЫ»**

Направление: физкультурно – спортивное
Возраст учащихся: 14 – 17 лет
Срок реализации: 1 год (41 час)

Автор составитель:
Щебетина Вера Геннадьевна
педагог дополнительного образования

п. Красный Текстильщик
2025

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

1. 1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный шахматист» имеет физкультурно-спортивную направленность, разработана для детей 14 – 17 лет, является общеразвивающей, реализуется в течение 1 года с учётом каникул и рассчитана на 41 час.

В основе разработки данной программы следующие документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012г №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022г. №678-р);
4. «Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»(утв. Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629)
5. «Методических рекомендаций по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»(утв. Письмом Мин. обр. науки РФ от 28.08.2015 №АК-2563/05)
6. «Порядка организации осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»(утв. совместным приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020г. № 882/391)
7. - «Методических рекомендаций для субъектов РФ по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме» (утв. письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 28.06.2019 №МР-81_02ВН)
8. "Санитарных правил 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"(утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28)
9. «Правил персонифицированного дополнительного образования в Саратовской области»(утв. Приказом Министерства образования Саратовской области от 21.08.2023 года №1450).
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
11. "Санитарные правила 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утв.
12. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28);
13. Приказ № 816 от 23.08.2017 г. Минобрнауки России «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
14. Устав МАОУ «СОШ п Красный Текстильщик»;
15. Положения «О порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ Центра «Точка роста» на базе МАОУ «СОШ п. Красный Текстильщик».

• **Актуальность образовательной программы обусловлена современным этапом развития общества, характеризующимся ускоренными темпами освоения техники и**

технологий, что выдвигает требования к личности обучающегося в виде развития таких компетенций как: умение концентрироваться, системно мыслить, стратегически планировать свою деятельность и критически оценивать информацию. Освоение данной программы позволяет сформировать аналитическое мышление, способствует развитию целеполагания, ответственности за принятие решений и волевой регуляции поведения.

• **Новизна** данной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в том, что одинаковые условия для шахматного образования детей не всегда согласуются с конкретными возможностями самих обучающихся. Некоторые юные шахматисты не умеют согласовывать свои стремления со своими возможностями. Поэтому одна из ведущих задач шахматного клуба заключается в том, чтобы неравенство способностей обучающихся, не переживалось детьми как несчастье и не отбивало интереса к познанию. В программе отражены методы работы по расширению возможностей ребенка. В сферу шахматного образования входит развитие у детей способности к управлению собственным поведением и сознанием, преодолению трудностей в разных видах деятельности, т.е. волевой регуляции поведения.

• **Отличительные особенности** программы «Шахматы» является ее индивидуальный подход к обучению ребенка. Индивидуальный подход заложен в методическую основу программы. Взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учетом личностных и возрастных особенностей. На первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

• **Психолого-педагогические особенности возрастной категории обучающихся среднего школьного возраста.**

В этот период происходит активное формирование личности, преломления социального опыта через собственную активную деятельность индивида по преобразованию своей личности, становление своего «Я». Центральным новообразованием личности подростка, в этот период, является формирование чувств взрослости, развитие самосознания. Этот период является очень ответственным, потому что он зачастую определяет дальнейшую жизнь человека. В этот период происходит формирование навыков логического мышления, а затем и теоретического мышления, развивается логическая память. Поэтому особенно важно именно в этом возрасте помочь ребенку развить в себе творческое начало, креативное мышление. В этом безусловно помогают шахматы.

Шахматы учат рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности, а также приучают самостоятельно думать, принимать решения, способствуют формированию интереса к игре в шахматы.

Адресат программы: программа предназначена для обучения игре в шахматы для детей с 14 до 17 лет.

Сроки реализации программы: 1 год с учётом каникулярного времени.

Объем учебных часов по программе – 41 час. Количество учебных недель - 41.

Режим занятий: 1 час в неделю продолжительность 40 минут.

Количество обучающихся в группе: 10-15 человек.

Форма обучения: очная

Принцип набора в группу: свободный.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для развития интеллектуально-творческой, одаренной личности через занятия шахматами.

Задачи:

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 с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- личностный рост каждого ребенка 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 учащихся, развитие 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 расчета вариантов в практической игре;
- усвоение учащимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- знание всех стратегических элементов шахматной позиции и основных стратегических приемов 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. Планируемые результаты

Учащиеся должны знать:

- ☐ историю возникновения шахмат;
- ☐ расположение и определение горизонтальных и вертикальных линий на шахматной доске;
- ☐ названия фигур и их свойства (как ходит каждая фигура), обозначение фигур;
- ☐ что такое шах и что такое мат.

Учащиеся должны уметь:

- ☐ ходить разными фигурами;
- ☐ проводить игру пешками без короля;
- ☐ проводить игру короля против пешек и игру короля против короля;
- ☐ использовать при игре различные приёмы: двойные удары, вскрытые удары, рокировка.

В результате изучения данной программы, обучающиеся получают возможность формирования:

Личностных результатов:

- Определять и высказывать общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех правила поведения, делать выбор, как поступить.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради;
- учиться работать по предложенному учителем плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью таких предметных моделей, а также рисунков, схематических рисунков, схем.

Коммуникативные УУД:

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи; слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

1.4. Содержание программы

1.4. Учебный план

№	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1.	Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат.	1	0	2	Устный опрос, консультационные партии
2.	Шахматная доска. Правила игры.	1	6	6	Взаимоконтроль, анализ деятельности
3.	Начало партии - дебют. Эндшпиль	1	6	4	Тест самоконтроля
4.	Учебные партии. Нападение и защита.	1	3	4	Устный опрос, консультационные партии
5.	Тактика игры.	1	10	14	Конкурсы, турниры, решение задач на тактику, блиц - турнир
6.	Стратегия игры.	1	10	12,5	
Итого		6	35	41	

Содержание учебного плана

Раздел 1. «Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат»

Теория: Вводное занятие. Знакомство с шахматной школой. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях). Из истории шахмат. Легенды о шахматах. Входной контроль. Понятие о правилах игры «В гостях у шахматного короля». Король – главная фигура в шахматах: «Запомни: основную роль играет в шахматах Король!».

Практика: Красота шахматных партий. Комбинации с большим количеством жертв (разбор примеров). Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Короле. Дидактическая игра «Что могут Короли?». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Короле. Презентация «В гостях у Короля».

Раздел 2. «Шахматная доска. Правила игры»

Теория: Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали, номера горизонтали: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: А, В, С, D, E, F, G, H. «Вот эта улица, вот этот дом...». Адрес шахматных клеток. Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.

Практика: Практика по шахматам. Расстановка фигур. Запись партий. Тренировка техники расчета вариантов, общие положения. Просмотр фрагмента обучающей игры «Шахматы в сказках» о шахматной доске и правильном её расположении перед игрой и решение заданий первого занятия. Чтение стихотворения «Доску правильно клади». Дидактическая игра «Куча мала». Демонстрация партий мастеров различных стилей. Зарождение учения о позиционной игре. Филидор о роли пешечной структуры в шахматной партии.

Раздел 3. «Начало партии - дебют. Роль шахматных фигур в дебюте. Эндшпиль»

Теория: Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит. На занятиях по теории дебюта учащиеся знакомятся с правилами ведения игры в начале шахматной партии. Дебютная теория. Мобилизация, безопасность. Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность. Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии. Миниатюры.

Практика: а) Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Королевский гамбит. Гамбит Эванса. Защита Стейница в испанской партии. Защита Филидора. б) Закрытые дебюты, ферзевый гамбит. в) Защита Алехина - один из дебютов гипермодернизма. Игра в тематических турнирах. Решение задач по тактике.

Теория: Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Активность фигур в эндшпиле. Матование одинокого короля. Линейный мат. Проведение пешки в ферзи. Пешечные окончания. Правило квадрата. Оппозиция. Король и пешка против ферзя. Ферзь против пешки. Матование одинокого короля ферзем. Матование одинокого короля ладьей. Виды матовых позиций (типовые матовые финалы).

Практика: Тренировочные партии, учебные сеансы одновременной игры, тематические консультационные партии, решение задач и упражнений, выполнение упражнений для улучшения техники расчета вариантов, разбор партий учащихся, анализ типовых позиций

Раздел 4. «Учебные партии. Нападение и защита»

Теория: Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Проблема шахматного центра с точки зрения теории Стейница. Защита Стейница в испанской партии. Игра со сказочными героями. Нападение и защита. Правила поведения во время игры.

Практика: Защита Филидора и Алехина. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Разбор сыгранных партий учащихся. Сдача зачетов по тактике и эндшпильной технике. Зачеты по тактике и технике эндшпиля.

Раздел 5. «Тактика игры»

Теория: Основные тактические приемы. Связка. Двойной удар. Висящая пешка. Сквозное действие фигур. Скрытое нападение (шаха). Отвлечение, завлечение. Двойной шах. Сочетание идей. Изолированные пешки в центре доски. Далеко продвинутая пешка. Перегрузка фигур. Уничтожение опасных фигур. Разрушение пешечного прикрытия. Атака при разносторонних и односторонних рокировках. Атака на нерокированного короля. Комбинирование приемов.

Практика: Зарождение учения о позиционной игре. Филидор о роли пешечной структуры в шахматной партии. Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7 горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Методы борьбы против гамбитов. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Далеко продвинутая пешка. Уничтожение опасных фигур. Упражнение в специально подобранных позициях.

Раздел 6. «Стратегия игры»

Теория: Определение стратегии шахмат. Ценность времени и пространства. Построение стратегии в дебюте. Построение защиты. План игры. Целесообразное развитие фигур. Выбор плана централизации. Мобилизация сил. Центр. Расположение пешек – основа позиции. Взаимодействие сил. Борьба за линии и поля. Ограничение подвижности сил противника и активизация собственных фигур. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Практика: Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7 горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Методы борьбы против гамбитов. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка. Закрытый центр. Блокада.

1.5 Формы аттестации планируемых результатов и их периодичность

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.

Форма аттестации: собеседование, устный опрос обучающихся (вопрос-ответ), самостоятельная работа, турниры.

В процессе обучения детей по данной программе отслеживаются три вида результатов:

текущий (цель – выявление ошибок и успехов в работах обучающихся); промежуточный (контрольные вопросы, задачи); **итоговые** (определяется уровень знаний, умений, навыков по освоению данной программы по окончании курса обучения).

В начале реализации программы проводится входящая (стартовая) диагностика с целью определения уровня начальной подготовки

(компетентности) обучающихся по профилю.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии.

- входная диагностика (сентябрь). 2- промежуточная диагностика (декабрь)
- итоговая диагностика (май).

Выявление достигнутых результатов осуществляется:

- через **механизм тестирования** (устный фронтальный опрос по отдельным темам программы);
- через **конкурс решения задач**;
- **итоговой формой контроля являются соревнования (турниры)**

2. Воспитание

2.1. Цели и задачи

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства. (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

- развитие знания основных принципов и правил отношения к природе и окружающей среде;
- развитие познавательных интересов, направленных на изучение экологического поведения;
- развитие интеллектуальных умений (познавать, строить рассуждения, анализировать, сравнивать, делать выводы и другое);

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- освоение детьми понятия об экологии;
- принятие и осознание ценностей;
- воспитание уважения к природе и окружающему миру;

Формы воспитательной работы

беседа, лекция, дискуссия, турнир, деловая игра и тд.

Методы воспитательной работы

рассказ, беседа, лекция, дискуссия, диспут, пример, упражнение, приучение, соревнование, наблюдение,

Планируемые результаты воспитательной работы

Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного образования с учетом устойчивых познавательных интересов. Освоение материала курса как одного из инструментов информационных технологий в дальнейшей учёбе и повседневной жизни.

2.2. Календарный план воспитательной работы.

№ п/п	Название мероприятия	Задачи	Форма проведения	Сроки проведения
1	Шахматная «Викторина»	Расширение кругозора ребенка	очная	октябрь
2	Шахматные соревнования	Совершенствование организации различных форм физкультурно- спортивно-массовой работы с детьми и подростками.	очная	январь
3	Игра «Шахматные состязания»	Развитие интеллектуального качества, внимательность, память, наблюдательность, творческое воображение и т.д.;	очная	март
4	Шахматный турнир	Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся.	очная	июнь

3. Комплекс организационно-педагогических условий.

3.1.Методическое обеспечение.

На занятиях в зависимости от содержания используются следующие методы обучения:

- Словесный (рассказ, объяснение)
- Наглядный (показ техники элементов)
- Практический (выполнение упражнений)
- Репродуктивный (повторение за тренером, стремление к эталону)

3.2. Описание педагогических технологий, способствующих эффективной реализации программы.

Современные педагогические технологии, способствующие успешной реализации программы «Шахматы».

Технологическое творчество педагога – явление не новое. В каждой методике всегда присутствуют элементы технологии. Кроме того, знание современных педагогических технологий, умение ориентироваться в их широком спектре – условие успешной деятельности педагога сегодня.

Перечень педагогических методик технологий, используемый в процессе обучения:

- беседа;
- наглядный метод обучения (демонстрация на шахматной доске, показ видеоматериалов, презентаций, иллюстраций и т.п.);
- объяснительно-иллюстративный метод (демонстрация на шахматной доске);
- наглядный и частично-поисковый метод обучения (выбор наиболее эффективного способа решения задачи).

Педагогические технологии: *игровые, взаимообучение.*

Перечень дидактических материалов, используемых в процессе обучения:

- дидактические материалы с рисунками, диаграммами, заданиями и т.п.;
- инструкции, описания;
- фото- и видеоматериалы

3.3. Условия реализации программы

Для успешной организации и осуществления учебно-познавательной деятельности учащихся используются следующие методы обучения:

словесный, наглядный, индуктивный, дедуктивный, синтетический, частично-поисковый, аналитический, репродуктивный, работа под руководством педагога, самостоятельная работа, контроль и самоконтроль.

Особое внимание педагог уделяет таким методам стимулирования учебной деятельности, как:

- дидактические игры;
- занимательные задания;
- создание ситуаций эмоционально – нравственных переживаний (соревнования, конкурсы, викторины);
- поощрение и порицание.

Для реализации программы необходимо:

- помещение для занятий;
- учебно – методическая литература;
- шахматный инвентарь;
- демонстрационная магнитная доска;
- компьютер.

3.4. Календарный учебный план

Дата		№ занятия	Тема раздела, занятия всего	Количество часов		Форма аттестации/ контроль	Причина корректировки	Способ корректировки
план	факт			Всего	Практич. работы			
Раздел I. «Общие понятия о шахматах»								
		1.	Вводное занятие, инструктаж по ТБ. Из истории шахмат. Легенды о шахматах Входной контроль. Понятие о правилах игры.	1	-	Фронтальный опрос		
Раздел II. «Шахматная доска. Правила игры»								
		2.	Секреты шахматного поля	1	-	Фронтальный опрос		
		3.	Шахматные фигуры.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		4.	Правила хода и взятия каждой из фигур.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		5.	Начальная позиция в шахматной партии.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		6.	Практика по шахматам. Расстановка фигур.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		7.	Практика по шахматам. Запись партий.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		8.	Решение шахматных задач	1	1	Теория, практика, наблюдение		
Раздел III. «Начало партии – дебют. Эндшпиль»								
		9.	Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта.	1	-	Фронтальный опрос		
		10.	Рокировка.	1	1	Теория, практика, наблюдение		

		11.	Королевский гамбит.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		12.	Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		13.	Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		14.	Эндшпиль	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		15.	Решение шахматных задач	1	1	Теория, практика, наблюдение		
Раздел IV. «Учебные партии. Нападение и защита»								
		16.	Самые общие рекомендации разыгрывания дебюта.	1	-	Фронтальный опрос		
		17.	Проблема шахматного центра с точки	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		18.	Защита Филидора и Алехина.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		19.	Решение шахматных задач	1	1	Теория, практика, наблюдение		
Раздел IV. Тактика игры.								
		20.	Основные тактические приемы. Тактика игры.	1	-	Фронтальный опрос		
		21.	Игра "Шахматное лото"	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		22.	Связка. Беседа. Игра "Пройди и назови поле"	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		23.	Двойной удар. Висящая пешка. Проблемная беседа, дискуссия.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		24.	Скрытое нападение (шаха). Игра "Шахматное лото"	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		25.	Двойной шах. Беседа.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		26.	Слабые поля. Захват пункта.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		27.	Уничтожение опасных фигур, дидактические задания "Лабиринт"	1	1	Теория, практика, наблюдение		

		28.	Упражнение в специально подобранных позициях.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		29.	Отвлечение, завлечение.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		30.	Решение шахматных задач	1	1	Теория, практика, наблюдение		
Раздел VI. Стратегия игры.								
		31.	Определение стратегии шахмат.	1	-	Фронтальный опрос		
		32.	Построение защиты. План игры.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		33.	Правило квадрата.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		34.	Мобилизация сил.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		35	Причины возникновения комбинаций, ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		36	Центр. Расположение пешек – основа позиции.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		37	Причины возникновения комбинаций.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		38	Практикум "Перехитри часовых", демонстрация	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		39	Причины возникновения комбинаций.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		40	Решение шахматных задач	1	1	Теория, практика, наблюдение		
		41	Итоговое занятие. Игра.	1	1	Теория, практика, наблюдение		
			Итого:	41	35			

3.5. Контрольно оценочные средства

Оценка знаний, умений и навыков, при обретенных 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..

УРОВЕНЬ ИГРЫ 1: СТАРТОВЫЙ

Уяснить ценность каждой фигуры и защищать их соответственно. Понимать цели хорошего дебюта. Заранее продумать свою стратегию на 4–5 ходов вперед, делая каждый ход частью более изощренной атаки. Провести 4-ходовый «Детский мат», чтобы мгновенно выиграть партию. Контролируйте центр доски, чтобы контролировать игру. Научитесь рокировке. Понятно, что король является наиболее важной фигурой на доске, ведь его потеря ведет к поражению в игре. Несмотря на это, не стоит считать остальные фигуры бесполезным пушечным мясом. Согласно математике и геометрии шахматной доски, некоторые фигуры куда ценнее, чем другие. Помните об этом, когда будете забирать чужие фигуры. К примеру, не стоит подвергать риску ценнейшую ладью лишь за тем, чтобы избавиться от коня противника.

- ☐ Пешка = 1
- ☐ Конь = 3
- ☐ Слон = 3
- ☐ Ладья = 5
- ☐ Ферзь = 9

☐ Шахматные фигуры иногда называют «материалом». Чем больше высококлассного материала, тем вероятнее ваша победа.

2. Понимать цели хорошего дебюта. Дебют — это первые несколько ходов в игре, которые определяют вашу общую стратегию и расстановку фигур на всю партию. Целью начальных ходов является развертывание (отведение от начальных полей) как можно большего количества сильных фигур. Для хорошего начала следует учесть несколько ключевых моментов:

- ☐ Перемещайте пешки к центру доски, чтобы открыть дорогу более сильным фигурам.
- ☐ Ваш дебют также будет зависеть от того, играете ли вы черными или белыми фигурами. Так как белые ходят первыми, вам следует играть агрессивно и не дать инициативе перейти к противнику. Черным же следует организовать оборону, ожидая, пока белые подставятся под удар.
- ☐ Никогда не перемещайте одну фигуру два хода подряд, если только ей не грозит опасность быть сметенной с доски. Чем больше фигур вы сможете передвинуть, тем больше ходов потребуется противнику для противодействия.

☐ Учитывая все это, ознакомьтесь со списком дебютов, которые делают гроссмейстеры на турнирах по шахматам.

3. Заранее продумать свою стратегию на 4–5 ходов вперед, делая каждый ход частью более изощренной атаки. Для победы в шахматах вы должны постоянно думать на несколько шагов вперед, подготавливая обширные и сложные атаки, чтобы перехитрить своего противника. Ваш первый ход определяет всю последующую игру и ведет к первой атаке или контролю определенных участков доски. Лучший способ научиться планировать наперед — отработать несколько распространенных дебютов:

4. Испанская партия — классический дебют, суть которого состоит в выведении слонов для атаки. Переместите пешку перед королем на два поля вперед, затем лошадь на F3 (играя за белых). Завершите дебют, переместив слона через всю доску, пока перед ним не окажется свободное поле, за которым будет стоять вражеская пешка.

5. Английское начало — это медленный и гибкий дебют. Передвиньте пешку C2 вверх на одно поле, затем аналогично передвиньте пешку G2, чтобы освободить слона (черные двигаются к центру) или коня (если черные пойдут по краям).

6. Провернуть рискованный Королевский гамбит. После Бобби Фишера каждый гроссмейстер знаком с этим дебютом, способным вывести из равновесия любого новичка. Просто переместить пешки с E2 и F2 вперед на два поля в первые два хода. При этом черные зачастую переходить в атаку, реагируя на ваше открытие, но вскоре ваша стена пешек доставит им немало проблем.

7. Чтобы взять под контроль центр доски, использовать Ферзевый гамбит. Белые перемещают пешку на d4, тем самым вытягивая черную пешку на d5. После этого, белые, как правило, отвечают перемещением пешки на c4. Этот маневр переносит противостояние на центр и открывает дорогу для вашего ферзя и слона.

☐ Хорошим противовесом ферзевому гамбиту считается **Французская защита**. Играя за черных, переместите пешку на e6. На следующий ход белые должны переместить пешку на d4, позволив вам ответить пешкой на d5. Тем самым освободив своему слону дорогу для атаки. Забрав вашу пешку на e6, белые оставят своего короля под ударом, во избежание этого они могут переместить коня на c3. Чтобы прижать коня, переместите слона на b4.

8. Провести 4-ходовый «Детский мат», чтобы мгновенно выиграть партию. Проблема в том, что данная стратегия сработает лишь единожды, так как опытный игрок раскроет ваш план и уведет короля из-под удара. Несмотря на это, детский мат является отличным способом заставить новичка врасплох и быстро одержать победу в игре.

☐ **Играя белыми:** пешка движется на 1 поле вверх (E7-E6), слон на C5, ферзь на F6, ферзь на F2.

☐ **Играя черными:** пешка вверх на 1 поле (E2-E3), слон на C4, ферзь на F3, ферзь на F7.

☐ **Защита от детского мата:** немедленно вытаскивайте коней, если видите, что противник планирует поставить вам детский мат. Ни один игрок не захочет пожертвовать ферзем, только чтобы избавиться от вашего коня. Можете также выполнить идентичные ходы, но вместо того, чтобы переместить ферзя по доске, оставьте его на E7, рядом с королем.

9. Контролировать центр доски, чтобы контролировать игру. Во время партии в шахматы ваша главная задача заключается в контроле над центром доски, особенно это касается четырех полей посередине. Все потому, что оттуда можно совершать атаку в любом направлении, позволяя вам управлять темпом и ходом игры. Конь, к примеру, имеет 8 потенциальных ходов из центра доски, а по краям доски — лишь 1–2. Существует два основных способа добиться контроля над центром: ☐ Вы можете закрепить в центре доски, медленно перемещая туда несколько фигур. Пусть кони и слоны стоят по краям и играют роль поддержки, там они смогут атаковать фигуры противника в случае нападения. Подобное неторопливое развитие событий используется чаще всего.

☐ А вот заход с флангов является более современным стилем игры, согласно которому контроль над центром осуществляется по краям доски. Ваши ладьи, ферзь и кони поднимаются по краям доски, тем самым, не давая противнику безвозмездно захватить центр.

10. Развивать по одной фигуре за раз. Покончив с дебютом, переходим к развертыванию боевых порядков. Вы должны вывести все свои фигуры с начальных полей, перемещая их на более эффективные для них места.

□ Если можете, перемещайте фигуры по очереди. Не ходите одной и той же фигурой два раза подряд, если, конечно, вам не нужно будет уводить ее из-под удара или потрепать силы противника.

□ Перемещать все фигуры тоже необязательно. Продвижение всех пешек не поможет вам победить, так как нарушит ключевую линию обороны, оберегающую вашего короля.

11. Научиться рокировке. Рокировка — это особый ход, при котором король «перепрыгивает» через ладью, принимающую роль стены против грядущей атаки и которую оберегают размещенные над ней пешки. Это крайне эффективная тактика защиты, особенно для новичков в шахматах. Вам понадобится сделать следующее:

□ Очистите пространство между вашим королем и ладьей, убрав с дороги слона и коня (а может и ферзя). Постарайтесь оставить на месте как можно больше пешек. Данный ход возможен на обе стороны.

□ За один ход переместите ладью и короля друг к другу, и в точке встречи поменяйте их местами. То есть, если рокировка производится со стороны короля, то король окажется на поле G1, а ладья — на поле F1.

□ Обратите внимание, что для совершения рокировки король и ладья должны оставаться на месте. В противном случае подобный ход запрещен. В основном победа в шахматах достигается вашей возможностью прочесть своего противника, при этом не позволяя ему прочесть себя. Не делайте ход, в котором вы не уверены.

□ Вы должны постоянно просчитывать игру на несколько ходов вперед. А это значит, что вы должны знать все возможные ходы своих фигур и представлять реакцию своего противника на эти ходы. Это умение не так-то просто освоить, не говоря уже о затраченном на это времени.

УРОВЕНЬ ИГРЫ: БАЗОВЫЙ

1. Внимательно следить за ходами противника. Какие фигуры они развивают, какую часть доски эти фигуры занимают и так далее. Будь вы на их месте, какой долгосрочный план вы бы пытались повернуть? Завершив начальный этап собственной стратегии, не забывайте подстраивать свои ходы под стратегию противника. Если противник сдерживает основные силы, выставляя фигуры в атакующую позицию на своей половине доски, попробуйте предположить, в чем заключается их конечная цель. Можете ли вы помешать реализации их плана или хотя бы затормозить ее? Находится ли преимущество на стороне противника и необходимо ли вам задуматься об отступлении и защите некоторых фигур во избежание серьезной потери материала или вы все же можете оказать на них серьезное давление?

2. Не пренебрегать разменом фигур. Смело разменивайте фигуры, если в результате вы окажетесь с материальным преимуществом, например, пожертвовав конем ради получения вражеского ферзя. Когда же фигуры более-менее равны, процесс размена становится довольно запутанным. Если вкратце, то не стоит идти на размен, когда:

□ Вы имеете более выгодное положение, расстановку сил и контроль над центром. Чем меньше фигур на доске, тем слабее ваше преимущество над противником и тем проще от вас защититься.

□ Ваш оппонент ограничен в ходах или зажат в угол. Зажав оппонента в углу, вы тем самым усложните его перемещение и способность к маневрированию большим количеством фигур, но уменьшение количества фигур способно вывести их из западни и развязать руки.

□ У вас меньше фигур, чем у противника. Если же у вас больше фигур, а преимущество на стороне врага, смело разменивайтесь. Этим вы освободите новые возможности для атаки.

□ Это создаст сдвоенные пешки. Сдвоенные пешки — это положение фигур, когда перед одной пешкой стоит вторая. Такая расстановка уменьшает их полезность, к тому же захламляет вашу сторону доски. Но если в результате обмена противник будет вынужден выставить сдвоенные пешки, то такой ход является оправданным.

3. Продумать свою стратегию на 5–6 ходов вперед. Пусть это и сложно, но для регулярной победы в партиях вы должны строить долгосрочные планы. Каждый ход фигур должен преследовать три основных цели. Держа эти моменты в памяти, вы вскоре сможете на ходу просчитывать многоходовки для победы в игре:

а. Выведите максимальное количество фигур (ладьи, кони, ферзь, слоны) за короткий промежуток времени. Выведение их из исходных точек увеличит вариативность ваших ходов. б. Контролируйте центр. Именно в центре доски будут происходить стычки с противником. с. Защищайте короля. Вы можете организовать лучшее наступление в мире, но, оставив короля беззащитным, в итоге вы рискуете потерпеть поражение.

4. Использовать свое преимущество по максимуму, не носиться сломя голову в атаку. Ритм игры — вот, что главное в шахматах, так что удерживайте его как можно дольше. Если ваш противник лишь реагирует на ваши действия и постоянно выводит фигуры из-под удара, не имея возможности контратаковать, продолжайте неспешно уменьшать количество его фигур. Помните, что победа в битве не гарантирует вам победу в войне. Не позволяйте оппоненту совершать контратаки в ответ на ваши ходы. Вместо этого перебейте его защитные фигуры, захватите центр доски, после чего выждите момент для нанесения сокрушительной атаки.

5. Научиться проводить связывание. Связывание — это нападение, при котором вражеская фигура загоняется в тупик или берется в заложники, сдерживая оппонента от эффективного ее использования риском ее потерять. Этот пассивный вид ведения боевых действий отлично подходит для управления ходом игры и победе над противником. Для начала проанализируйте варианты перемещения фигуры. Уделите особе внимание фигурам с ограниченным набором ходов. Затем разместите свои фигуры так, чтобы атаковать связанную фигуру, куда бы она ни передвинулась, фактически делая ее бесполезной на какое-то время.

а. Чтобы захватить фигуру в заложники, необходимо дать оппоненту возможность забрать вашу фигуру. Единственная загвоздка в том, что противник знает, что это приведет к потере его фигуры. Ключевое — на уловку или нет, главное, что при этом ситуацию контролируете именно вы.

6. Объективно оценивать каждый ход. Вы должны мыслить в масштабах всей доски, анализируя каждый доступный вам ход. Не делайте ход только потому, что пришла ваша очередь, не торопитесь и попробуйте отыскать наилучший ход из всех доступных. Конечно, все зависит от ситуации, но вы можете задать себе парочку вопросов перед каждым ходом, чтобы понять, правильно ли поступаете:

- а. Не ослабит ли данный ход мои позиции?
- б. Подвергаю ли я риску эту фигуру, короля или другую важную фигуру?
- с. Представляет ли опасность для моей фигуры следующий ход противника и может ли он заставить меня отступить и потерять ход?
- д. Сможет ли этот ход нарушить планы противника, заставив его предпринимать ответные действия?

7. Избавляться от фигур противника единым фронтом. Вам нужно сохранять контроль над центром, при этом атакуя, как единое целое. Ваши фигуры словно детали оркестра — все они служат уникальной цели, но лучше всего работают вместе. Устраняя фигуры оппонента, вы повысите свои шансы обойти защиту короля, а организовав 2–3 группы поддержки, обеспечите материальное преимущество.

8. Защищать ферзя на всех этапах игры при помощи слона и ладьи. Ферзя не просто так считают сильнейшей фигурой на доске, поэтому не спешите разменивать его на другую фигуру противника, даже на другого ферзя, подобный ход редко является оправданным. Ферзь

— ваша наиболее универсальная атакующая фигура, используйте ее по назначению. Постоянно защищайте и поддерживайте своего ферзя, так как большинство игроков готово пожертвовать практически любой фигурой (кроме собственного ферзя), чтобы от него избавиться.

а. Для полной реализации своего потенциала, ферзю необходима поддержка. Большое количество игроков подсознательно следят за ферзем противника, поэтому используйте своего ферзя, чтобы подвести фигуры противника под прицел ладьей, слонами и коней.

9. Не окружать своих слонов пешками. Слоны атакуют с дальних дистанций, а для контроля над доской, особенно на ранних стадиях игры, крайне важно использовать их обоих.

Вы можете изучить множество дебютных ходов, но основная их цель заключается в выведении в открытую своих сильных фигур.

а. Перемещение пешек на d4/d5 или e4/e5 открывает путь вашим слонам для захвата центральных полей доски. Выведите своих слонов пораньше и используйте их дальность при развитии ладьи и ферзя.

10. Продумать ход игры от начала и до конца. Партия в шахматы в основном имеет три этапа, которые тесно связаны между собой. Лучшие шахматисты мира планируют свою игру на 10–12 ходов вперед, одновременно разрабатывая 3–4 стратегии на основе ходов противника. Они знают, что потраченные на раннем этапе ходы и фигуры сильно повлияют на заключительную стадию игры и планируют свои действия соответственно.

□ **Дебют:** именно здесь задается тон игры. В первые 4–5 ходов происходит ускоренная мобилизация множества фигур и начинается борьба за центр доски. Вы можете пойти в наступление, переведя сражение на сторону противника, либо уйти в оборону, выжидая, пока противник сделает первый шаг.

□ **Миттельшпиль:** его единственная цель — подготовка к эндшпилю. На данном этапе происходит размен фигурами, захват контроля над центром доски и установка 1–2 линий нападения, которые в любой момент могут прийти в движение. Размен, конечно, может принести пользу, но вы должны понимать, что с каждой потерянной фигурой уменьшаются и ваши шансы на победу.

□ **Эндшпиль:** этап, когда на доске остается очень мало фигур, а их ценность заметно возрастает. Вам может показаться, что именно в эндшпиле развернется главное противостояние, но на самом деле большая часть работы уже была проделана. Игрок, который «победил» в миттельшпиле и остался с лучшим материалом без труда завершит игру матом.

11. Слоны к концу игры куда полезнее коней. Поначалу игры слоны и кони примерно

равны по силе. Однако уже к концу игры слоны будут передвигаться по опустевшей доске в разы быстрее, чем все так же медлительные кони. Помните об этом при размене фигур — если в краткосрочной перспективе слон и не является сверхполезным, то уже на последнем этапе партии становится одной из наценнейших фигур.

12. Использовать числовое преимущество пешек на пустой доске. Пешки лишь кажутся бесполезными, однако к концу игры они становятся ключевыми фигурами. Они могут оказывать поддержку сильным фигурам, продвигаться по доске, нервирова противника, а также являются идеальным щитом для короля. Однако это преимущество можно упустить, если вы начнете сдвигать их в начале партии (две пешки на одной вертикальной линии). Держите пешки рядом, чтобы они могли прикрывать друг друга. Когда на доске останется очень мало фигур, стремительное наступление для превращения пешки в ферзя может решить исход игры.

13. Знать, когда можно вырвать ничью. Если вы растратили большинство материала и уверены, что не имеете ни малейшего шанса поставить мат оставшимися фигурами, стоит задуматься о признании ничьи. В официальных шахматных поединках важно не прозевать момент, когда вами был потерян шанс на победу (у вас остался король, пешка, и, возможно, 1–2 другие фигуры, вас загоняют в угол и так далее), и довести игру до ничьей. Есть несколько способов сократить разницу в силе и вырвать ничью, даже когда дело кажется безнадежным:

□ **Вечный шах** — ситуация, когда вы загоняете противника в положение, из которого они не могут избежать шаха. Обратите внимание, что при этом вы не можете поставить ему шах и мат, а шах возможен, лишь если король сдвинется с места. Чаще всего подобная ситуация возникает после отчаянной атаки на короля, оставив противника между атакующей линией и оборонной.

□ **Пат** — ситуация, когда король изначально не находится под шахом, но попадет под него при любом ходе. Поскольку игрок не может добровольно попасть под шах, игра заканчивается ничьей.

□ **Повторение, или бесполезные ходы:** если спустя 50 ходов не было забрано ни одной фигуры или игрок не попадал под шах, вы можете согласиться на ничью. Если оба игрока 3 раза подряд совершат одни и те же ходы (будучи вынуждены двигаться вперед-назад), ситуация также признается ничьей.

- ☐ **Нехватка материала.** Вот несколько сценариев, при которых победа физически невозможна:
- ☐ на доске осталось два короля; король и слон против короля; король и конь против короля;
 - ☐ король и два коня против короля.

ТЕСТ «СТАРТОВЫЙ» УРОВЕНЬ (ТЕОРИЯ)

1 балл (от 3 до 5 правильных ответов)

2 балла (6-10 правильных ответов) 3 балла (11-15 правильных ответов)

1. Какая страна большинством исследователей считается родиной шахмат?
 - Индия
 - Китай
 - Япония
 Сколько клеток на шахматной доске?
 - 32
 - 64
 - 128
3. Что означает слово «шахматы» в переводе с персидского языка?
 - Шах умер
 - Шах взят в плен
 - Шах, потерявший шанс
4. Как звучит классическая шахматная задача «Задача о восьми ферзях»?
 - «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не находился под боем другого»
 - «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не был ближе к другому, чем на 3 клетки»
 - «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы каждый из них заканчивал игру в три хода»
5. Каковы размеры стандартной шахматной доски?
 - 16x16 клеток
 - 10x10 клеток
 - 8x8 клеток
6. Чему равна материальная ценность ферзя?
 - Примерно девяти пешкам
 - Примерно половине короля
 - Двум ладьям и двум коням
7. Сколько пешек присутствует в начале игры на стандартной шахматной доске?
 - Восемь
 - Шестнадцать
 - Двадцать
8. Как по правилам может двигаться Ладья?
 - На любое число полей по горизонтали или по вертикали, при условии, что на её пути нет фигур
 - На любое число свободных полей в любом направлении по прямой
 - На любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур

9. Соответствует ли правилам игры утверждение «Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали»?
- Да
Нет
10. Сколько раз в течение партии можно произвести Рокировку, согласно правилам?
- Один
Два
Три
11. Какого вида мата не существует?
- Линейный
Взрослый
Детский
12. Как называется «ничья» в шахматах?
- Бат
Кат
Пат

ТЕСТ «СТАРТОВЫЙ» УРОВЕНЬ (ПРАКТИКА)

По какой линии летит ракета?

- ☐ ☐ горизонталь
- ☐ ☐ вертикаль
- ☐ ☐ диагональ

Какая из фигур ходит только по диагонали?

- ☐ ☐ пешка
- ☐ ☐ конь
- ☐ ☐ слон
- ☐ ☐ ладья
- ☐ ☐ ферзь
- ☐ ☐ король

Какая из фигур не может ходить назад?

- ☐ ☐ пешка
- ☐ ☐ конь
- ☐ ☐ слон
- ☐ ☐ ладья
- ☐ ☐ ферзь
- ☐ ☐ король

Какая фигура ходит буквой «Г»?

- ☐ ☐ пешка
- ☐ ☐ конь
- ☐ ☐ слон
- ☐ ☐ ладья
- ☐ ☐ ферзь
- ☐ ☐ король

Какую фигуру может съесть ладья?



- ☐ ☐ пешку

- ☐ ☐ коня

- ☐ ☐ слона ладью ферзя короля
- ☐ ☐ Шах - это:
- ☐ нападение на ладью
- ☐ конец игры
- ☐ нападение на короля
- ☐ - это:
- ☐ начало новой партии шах, от которого нет защиты
- ☐ на доске?



- ☐ ☐
- ☐ ☐

Мат

Что



- ☐ ☐
- ☐ ☐

шах

мат

☐ Что на доске? шах мат



Поставить мат в один ход:

☐ ладья e2

☐ ладья a1 слон d2 слон f2

☐ **ТЕСТОВЫЕ ДИАГНОСТИКИЕ ЗАДАНИЯ**

- ☐ Монголия
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 сдаться: 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) Кованный 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»

3. Список литературы

- Учебники и пособия по обучению детей шахматной игре 1. Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле.— М.: ФиС, 1979.
2. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. – М.: ФиС, 1972.
3. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. – М.: Советская Россия, 1970.
4. Бареев И. Гроссмейстеры детского сада.— М.: Наш малыш, 1995.
5. Блох М. 1200 комбинаций. – М.: РППО “Росбланкиздат”, 1992.

6. Бобби Фишер учит играть в шахматы. – Киев: Здоровья, 1991.
7. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. – М.: ФиС, 1965.
8. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. – Л.: Лениздат, 1966.
9. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. – М.: ФиС, 1980, 1982.
10. Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте. – М.: ФиС, 1965.
11. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
12. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 3-го и 4-го разрядов.— М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
13. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
14. Горенштейн Р. Подарок юному шахматисту. – М.: ТОО “Синтез”, АО “МарвикМ”, 1994.
15. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
16. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 1991.
17. Журавлев Н. Шаг за шагом. – М.: ФиС, 1986.
18. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
19. Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам.— М.: ГЦОЛИФК, 1990.
20. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. - Киев: Радянська школа, 1986.
21. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: Радянська школа, 1986.
22. Каган И. В ваших руках короли. – Петрозаводск: Карелия, 1986.
23. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – М.: ФиС, 1983.
24. Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры.— М.: ФиС, 1983.
25. Князева В. Азбука шахматиста.— Ангрэн, 1990.
26. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
27. Кобленц А. Волшебный мир комбинаций. – М.: ФиС, 1980.
28. Костьев А. Уроки шахмат. – М.: ФиС, 1984.
29. Костьев А. Учителю о шахматах. – М.: Просвещение, 1986.
30. Костьев А. Учителю о шахматах.— М.: Просвещение, 1986.
31. Костьев А. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере. – М.: ФиС, 1980.
32. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. – М.: ФнС, 1980.
33. Ласкер Эм. Учебник шахматной игры.— М.: ФиС, 1980.
34. Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии.— Л.: Лениздат, 1956.
35. Майзелис И. Шахматы.—М.; Л.: Детгиз, 1960.
36. Макарычев С., Макарычева М. От А до ...— М.: “64”, 1995.
37. Мучник Х. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. – М.: ФиС, 1979.
38. Мучник Х. Первые шахматные уроки. — М.: Воениздат, 1980.
39. Нежметдинов Р. Шахматы. – Казань: Татарское книжное издательство, 1985.
40. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. – М.: ФиС, 1979.
41. Нейштадт Я. Шахматный практикум. – М.: ФиС, 1980.
42. Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. – Красноярск, 1983.
43. Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
44. Нимцович А. Моя система.— М.: ФиС, 1984.
45. Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. – М.: ФиС, 1981.