

Муниципальное казённое учреждение
«Управление образованием Туринского городского округа»
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Чукреевская средняя общеобразовательная школа

Принята на заседании
педагогического совета
от «20» мая 2019 г.
Протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАОУ Чукреевской СОШ

Л.П. Майорова

«21» мая 2019 г.

Приказ № 31/1-п



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Срок реализации: 4 года

Автор-составитель:

Волкова Любовь Ивановна,

Педагог дополнительного образования

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа в физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» (далее – *программа*) разработана в соответствии с требованиями Федерального закона от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федерального государственного стандарта начального общего образования (Приказ Минобрнауки России № 373 от 06 октября 2009), Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 г. № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» на основе программы «Шахматы – школе» под редакцией И. Г. Сухина.

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Уровень программы: базовый.

Данная программа позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования – воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества.

Шахматы это не только игра, доставляющая обучающимся много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий, способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Экспериментально же было подтверждено, что обучающиеся, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у обучающихся многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности обучающихся и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. XXI век – век информационного общества, век информационных технологий, поэтому интеллект является одним из наиболее значимых качеств личности. Как следствие

проблема интеллектуального развития детей становится приоритетной задачей современного образования, один из способов решения которой — обучение шахматной игре. Кроме того, преподавание шахмат способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника. Шахматы оказывают благотворное, формирующее влияние на развитие таких востребованных в самых различных областях профессиональной деятельности качеств личности, как: целеустремленность, воля, самодисциплина, способность к стратегическому мышлению и другие. Также реализация программы позволяет организовать содержательный досуг обучающихся, удовлетворять их потребности в активных формах познавательной деятельности.

Отличительные особенности программы:

- программа предусматривает использование наглядно-графических и компьютерных способов визуализации программного материала, а также компьютерных обучающих программ, выступающих средством повышения мотивации обучающихся;

- в программу заложен индивидуальный подход к обучению школьников, который имеет два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого обучающегося, что важно в процессе обучения.

Адресат программы. Программа рассчитана на детей 7-11 лет (младший школьный возраст), включая детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов. Физиологические особенности детей этого возраста позволяют им успешно овладевать тонкими и координационно-сложными движениями, если они умеренны по амплитуде и не требуют большой силы. В процессе обучения важно учитывать психологические особенности детей младшего школьного возраста. Им свойственен высокий уровень активности, высокая возбудимость нервных центров и слабость процессов внутреннего торможения. Отсюда у них менее устойчиво внимание и быстрая утомляемость, рассеянность внимания (не могут долго концентрировать свое внимание на чем-то определенном). При неудаче в деле дети этого возраста теряют интерес к продолжению этого вида деятельности, поэтому для них очень важно создавать ситуацию успеха.

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 136 часов. Срок реализации программы – 4 года.

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса. Образовательный процесс осуществляется в соответствии с учебным планом и индивидуальными

траекториями развития обучающихся. В группу входят учащиеся 7-11 лет (разновозрастная группа), являющиеся основным составом кружка «Шахматы»; состав группы постоянный. Основными формами образовательного процесса являются групповые теоретические и учебно-тренировочные (практические) занятия, а также участие в соревнованиях, турнирах.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю. Общее количество часов в год – 34. Продолжительность занятий – 1 час.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования навыков гибкости мышления, коллективного взаимодействия обучающихся и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Достигается указанная цель решением **задач:**

- формировать и развивать ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
 - формировать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
 - воспитывать потребность в здоровом образе жизни.
- Педагогические эффекты, ожидаемые от процесса обучения:
- развитие интеллектуальной работоспособности;
 - заложение основ дивергентного мышления;
 - формирование внутреннего плана умственных действий у детей;
 - социализация учащихся в образовательной среде.

3.3. Содержание программы

Учебный план

Первый год обучения – 34 часа

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Легенды и сказания о возникновении шахмат.	1	1		опрос
2.	Шахматная доска	3	1,5	1,5	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования

3.	Шахматные фигуры	1	0,5	0,5	викторина
4.	Начальная расстановка фигур	1	0,5	0,5	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования
5.	Ходы и взятие фигур	17	8,5	8,5	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования
6.	Цель шахматной партии	6	3	3	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования
7.	Игра всеми фигурами из начального положения	5	1,5	3,5	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования

Второй год обучения – 34 часа

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Повторение.	2		2	тестирование, решение этюдов
2.	Шахматная нотация	3	1,5	1,5	дидактические игры и задания
3.	Ценность шахматных фигур	4	2	2	викторина
4.	Техника матования одинокого короля	4	2	2	дидактические игры и задания
5.	Достижение мата без жертвы материала	4	2	2	дидактические игры и задания
6.	Шахматная комбинация	17	7,5	9,5	тестирование,

					учебно- тренировочны е соревнования
--	--	--	--	--	--

Третий год обучения – 34 часа

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Повторение.	4	2	2	тестирование, решение этюдов
2.	Основы дебюта	30	14	16	учебно- тренировочны е соревнования

Четвертый год обучения – 34 часа

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Повторение	4	2	2	тестирование, решение этюдов
2.	Основы миттельшпиля	12	5	7	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования
2.	Основы эндшпиля	18	8	10	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования

Содержание учебного плана

Первый год обучения

1. Введение. Легенды и сказания о возникновении шахмат.

Теория: Знакомство с программой «Шахматы». Режим занятий. Правила поведения на занятиях.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная доска.

Теория: Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Практика - дидактические игры и задания

- «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

3. Шахматные фигуры.

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

Практика - дидактические игры и задания:

- «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- «Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».
- «Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

4. Начальная расстановка фигур.

Теория: 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 – дидактические игры и задания:

- «Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

- «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

5. Ходы и взятие фигур.

Теория: Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Практика – дидактические игры и задания:

- «Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается 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.

- «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).

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

- «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

- «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

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

- «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

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

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

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

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

- «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

- «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

- «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

6. Цель шахматной партии.

Теория: Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Практика – дидактические игры и задания

- «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

- «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

- «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

- «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

- «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

- «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

- «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

7. Игра всеми фигурами из начального положения.

Теория: Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Практика – дидактические игры и задания:

- «Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Второй год обучения

1. Повторение.

Практика: Решение тестов. Решение этюдов. Дидактические игры

2. Шахматная нотация.

Теория: Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

- «Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»»), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» и т. п.

- «Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

- «Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).

- «Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

- «Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

- «Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур.

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Практика - дидактические игры и задания

- «Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

- «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

- «Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

- «Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля.

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика – дидактические игры и задания

- «Шах или мат». Шах или мат черному королю?
- «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
- «Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- «На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- «В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

- «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. 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.

Практика - дидактические игры и задания:

- «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- «Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. 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 - дидактические игры и задания:

- «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
- «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Третий год обучения

1. Повторение.

Теория: Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.

Практика: Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.

Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.

2. Основы дебюта.

Теория: Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Практика - дидактические задания

- «Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.
- «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- «Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- «Выведи фигуру». Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- «Поставить мат в 1 ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- «Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- «Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- «Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- «Можно ли сделать рокировку?». Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- «В какую сторону можно рокировать?». В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- «Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- «Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

Четвертый год обучения

1. Повторение.

Теория: Основы дебюта.

Практика: игра в парах, соревнования.

2. Основы миттельшпиля.

Теория: Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Практика - дидактические задания

- «Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- «Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
- «Сделай ничью» Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

3. Основы эндшпиля.

Теория: Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля).

Практика – дидактические задания:

- «Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. «Выигрыш фигуры».
- «Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- «Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.
- «Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.
- «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- «Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты:

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 обучающимися 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 простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других.
- 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).

Предметные результаты:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, 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, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии
- знать правила хода и взятия каждой из фигур
- лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,
- взятие на проходе,
- превращение пешки.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу первого года обучения дети должны:

знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

- правила хода и взятия каждой фигуры.

уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу второго года обучения дети должны

знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу третьего года обучения дети должны

знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу четвертого года обучения дети должны

знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график реализации основной образовательной программы основного общего образования составляется с учетом требований СанПиН и мнения участников образовательной деятельности.

Начало учебного года – 1 сентября

Продолжительность учебного года – 34 недели

Продолжительность каникул: осенние – 7 календарных дней, зимние – 10 календарных дней, дополнительные зимние – 7 календарных дней, весенние – 6 календарных дней, летние – не менее 8 недель.

Праздничные и выходные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января – Новогодние каникулы;

7 января – Рождество Христово;

23 февраля – День защитника Отечества;

8 марта – Международный женский день;

1 мая – Праздник Весны и Труда;

9 мая – День Победы;

12 июня – День России

Время проведения занятий – 14.00 – 15.00.

Место проведения занятий – кабинет кружка «Шахматы»

Первый год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1.			Беседа	3	Введение. Легенды и сказания о возникновении шахмат.	опрос
2.				3	Шахматная доска	
2.1			Учебно- тренировочное	1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	беседа
2.2			Учебно- тренировочное	1	Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль	дидактические игры и задания

2.3			Учебно-тренировочное	1	Диагональ, центр	дидактические игры и задания
3.			Беседа	1	Шахматные фигуры	викторина
4.			Учебно-тренировочное	1	Начальная расстановка фигур	дидактические игры и задания
5.				17	Ходы и взятие фигур	
5.1.			Учебно-тренировочное	2	Ладья. Ход ладьи. Взятие	дидактические игры и задания
5.2.			Учебно-тренировочное	2	Слон. Ход слона. Взятие	дидактические игры и задания
5.3.			Учебно-тренировочное	1	Ладья против слона	дидактические игры и задания
5.4.			Учебно-тренировочное	2	Ферзь. Ход ферзя. Взятие	дидактические игры и задания
5.5.			Учебно-тренировочное	1	Ферзь против ладьи и слона	дидактические игры и задания
5.6.			Учебно-тренировочное	2	Конь. Ход коня. Взятие	дидактические игры и задания
5.7.			Учебно-тренировочное	1	Конь против ферзя, ладьи, слона	дидактические игры и задания
5.8.			Учебно-тренировочное	2	Пешка. Ход пешки Взятие	дидактические игры и задания
5.9.			Учебно-тренировочное	1	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	дидактические игры и задания
5.10.			Учебно-тренировочное	2	Король. Ход короля. Взятие	дидактические игры и задания
5.11.			Учебно-тренировочное	1	Король против других фигур	дидактические игры и задания

6.				6	Цель шахматной партии	
6.1.			Учебно-тренировочное	1	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	дидактические игры и задания
6.2.			Учебно-тренировочное	1	Открытый шах. Двойной шах	дидактические игры и задания
6.3.			Учебно-тренировочное	1	Мат. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	дидактические игры и задания
6.4.			Учебно-тренировочное	1	Мат в один ход	дидактические игры и задания
6.5.			Учебно-тренировочное	1	Пат. Варианты ничьей	дидактические игры и задания
6.6.			Учебно-тренировочное	1	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	дидактические игры и задания
7.				5	Игра всеми фигурами из начального положения	
7.1.			Учебно-тренировочное	2	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта	дидактические игры и задания
7.2.			Учебно-тренировочное	1	Демонстрация коротких партий	дидактические игры и задания
7.3.			Урок-соревнование	2	Повторение программного материала	решение тестов, соревнования

Второй год обучения – 34 часа

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1.			Урок-соревнование	2	Повторение.	тестирование, решение этюдов

2.				3	Шахматная нотация	
2.1			Беседа	1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	беседа
2.2			Учебно-тренировочное	1	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	дидактические игры и задания
2.3			Учебно-тренировочное	1	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии	дидактические игры и задания
3.				4	Шахматные фигуры	викторина
3.1.			Беседа	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	опрос
3.2.			Учебно-тренировочное	1	Достижение материального перевеса	дидактические игры и задания
3.3			Учебно-тренировочное	1	Способы защиты	дидактические игры и задания
3.4.			Учебно-тренировочное	1	Защита	дидактические игры и задания
4.				4	Техника матования одинокого короля	
4.1.			Учебно-тренировочное	1	Две ладьи против короля	дидактические игры и задания
4.2.			Учебно-тренировочное	1	Ферзь и ладья против короля	дидактические игры и задания
4.3.			Учебно-тренировочное	1	Ферзь и король против короля	дидактические игры и задания
4.4.			Учебно-тренировочное	1	Ладья и король против короля	дидактические игры и задания
5.				4	Достижение мата без жертвы материала	
5.1.			Учебно-тренировочное	1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	дидактические игры и задания
5.2.			Учебно-тренировочное	1	Цугцванг	дидактические игры и задания

5.3.			Учебно-тренировочное	1	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	дидактические игры и задания
5.4.			Учебно-тренировочное	1	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	дидактические игры и задания
6.				17	Шахматная комбинация	
6.1.			Учебно-тренировочное	1	Матовые комбинации. Тема отвлечения	дидактические игры и задания
6.2.			Учебно-тренировочное	1	Матовые комбинации. Тема завлечения	дидактические игры и задания
6.3.			Учебно-тренировочное	1	Матовые комбинации. Тема блокировки	дидактические игры и задания
6.4.			Учебно-тренировочное	1	Тема разрушения королевского прикрытия	дидактические игры и задания
6.5.			Учебно-тренировочное	1	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	дидактические игры и задания
6.6.			Учебно-тренировочное	1	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	дидактические игры и задания
6.7.			Учебно-тренировочное	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	дидактические игры и задания
6.8.			Учебно-тренировочное	1	Тема уничтожения защиты. Тема связи	дидактические игры и задания
6.9.			Учебно-тренировочное	1	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	дидактические игры и задания
6.10.			Учебно-тренировочное	1	Тема превращения пешки	дидактические игры и задания
6.11.			Учебно-тренировочное	1	Сочетание тактических приемов	дидактические игры и задания
6.12.			Учебно-тренировочное	1	Патовые комбинации	дидактические игры и задания
6.13.			Учебно-тренировочное	1	Комбинации на вечный шах	дидактические игры и задания
6.14.			Учебно-	2	Типичные комбинации в дебюте	дидактические

			тренировочное			игры и задания
6.15.			Урок-соревнование	2	Повторение программного материала	тестирование, соревнования

Третий год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Название модулей, тем	Форма контроля
1.			Учебно-тренировочное	4	Повторение.	тестирование, решение этюдов
2.				30	Основы дебюта	
2.1.			Беседа	2	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон	беседа
2.2.			Учебно-тренировочное	2	Решение задания «Мат в 1 ход»	дидактические игры и задания
2.3.			Учебно-тренировочное	2	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	дидактические игры и задания
2.4.			Учебно-тренировочное	2	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя»	дидактические игры и задания
2.5.			Учебно-тренировочное	2	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита	дидактические игры и задания
2.6.			Учебно-тренировочное	2	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника	дидактические игры и задания
2.7.			Учебно-тренировочное	2	Черные копируют ходы белых. Наказание «повторюшек»	дидактические игры и задания
2.8.			Учебно-тренировочное	2	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	дидактические игры и задания
2.9.			Учебно-тренировочное	2	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешководство»	дидактические игры и задания
2.10.			Учебно-тренировочное	2	Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	дидактические игры и задания

2.11.			Учебно-тренировочное	2	Безопасное положение короля. Рокировка	дидактические игры и задания
2.12.			Учебно-тренировочное	2	Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	дидактические игры и задания
2.13.			Учебно-тренировочное	2	Связка в дебюте. Полная и неполная связка	дидактические игры и задания
2.14.			Учебно-тренировочное	2	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	дидактические игры и задания
2.15.			Урок-соревнование	2	Повторение изученного материала о дебюте	тестирование, соревнования

Четвертый год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Название модулей, тем	Форма контроля
1.			Урок-соревнование	4	Повторение	тестирование, решение этюдов
2.				12	Основы миттельшпиля	
2.1.			Беседа	1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	дидактические игры и задания
2.2.			Учебно-тренировочное	1	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	дидактические игры и задания
2.3.			Учебно-тренировочное	1	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	дидактические игры и задания
2.4.			Урок-соревнование	1	Решение задания «Выигрыш материала»	соревнования
2.5.			Учебно-тренировочное	1	Матовые комбинации (мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки	дидактические игры и задания
2.6.			Учебно-тренировочное	1	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	дидактические игры и задания

2.7.			Учебно-тренировочное	1	Темы связки, «рентгена», перекрытия	дидактические игры и задания
2.8.			Учебно-тренировочное	1	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	дидактические игры и задания
2.9.			Учебно-тренировочное	1	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	дидактические игры и задания
2.10.			Учебно-тренировочное	1	Решение задания «Сделай ничью»	соревнование
2.11.			Учебно-тренировочное	2	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия	дидактические игры и задания
2.				18	Основы эндшпиля	
2.1.			Беседа	1	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	Опрос
2.2.			Учебно-тренировочное	2	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи	дидактические игры и задания
2.3.			Учебно-тренировочное	2	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона	дидактические игры и задания
2.4.			Учебно-тренировочное	1	Матование двумя слонами	дидактические игры и задания
2.5.			Учебно-тренировочное	1	Матование слоном и конем	дидактические игры и задания
2.6.			Учебно-тренировочное	8	Пешка против короля	дидактические игры и задания
2.7.			Учебно-тренировочное	1	Удивительные ничейные положения	дидактические игры и задания
2.8.			Урок-соревнование	2	Повторение изученного о миттельшпиле и эндшпиле	тестирование, соревнования

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Помещение: учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Оборудование:

- 1) демонстрационная настенная магнитная доска с комплектами шахматных фигур – 1 шт.;
- 2) шахматные доски с набором шахматных фигур – 4 комплекта;
- 3) шахматные часы – 2 шт.;
- 4) напольные шахматы – 1 комплект;
- 5) цветные карандаши;
- 6) фломастеры;
- 7) бумага для рисования.

Технические средства обучения: компьютер, видеопроектор, экран.

Дидактические материалы:

1. Презентация «Шахматы в картинках».
2. Наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии).
3. Демонстрационные таблицы к разным турнирам
4. Компьютерные обучающие программы:
 - «Шахматы в сказках»;
 - «Динозавры учат шахматам»;
 - «Шахматная школа для начинающих»;
 - «Шахматная школа для шахматистов IV – II разрядов»;
 - «Шахматная тактика»;
 - «Шахматные дебюты»;
 - «Шахматная стратегия»;
 - «Шахматные комбинации»;
 - «Shredder Classic 3»;
 - «Практикум по эндшпилю»;
 - «Шахматные задачи»;
 - «Энциклопедия дебютных ошибок»;

Информационное обеспечение.

Примерный перечень Интернет-ресурсов, необходимый для использования в работе:

1. <http://witheladia.jimdo.com/> - ДЮСШ «Белая ладья».
2. <http://www.fide.com/> - сайт Международной Федерации шахмат (ФИДЕ).
3. <http://www.ruchess.ru/> - Федерация шахмат России.
4. <http://kubanchess.org/> - Федерация шахмат Краснодарского края.
5. <http://chessplanet.ru/> - игра в шахматы через интернет.
6. <http://webchess.ru/> - шахматный портал.
7. <http://chess-master.net/> - все о шахматах.
8. <http://www.sdchess.ru/> - шахматные программы.
9. <http://chess555.narod.ru/> - шахматы для детей.
10. <http://whyhchess.ru/> - шахматная библиотека

Кадровое обеспечение.

Реализация Программы обеспечивается педагогическими работниками и другими специалистами, имеющими соответствующее среднее профессиональное образование или высшее образование без предъявления требований к стажу работы по специальности.

Лица, не имеющие специальной подготовки или стажа работы, установленных в разделе «Требования к квалификации» ЕКСД, но обладающие достаточным практическим опытом и выполняющие качественно и в полном объеме возложенные на них должностные обязанности, по рекомендации аттестационной комиссии назначаются на соответствующие должности так же, как и лица, имеющие специальную подготовку и стаж работы.

2.3. Формы аттестации

Результативность выполнения программы проводится с помощью наблюдения педагога, решения этюдов, решения тестов различного уровня, выступления на турнирах по шахматам и оценивается по трехбалльной системе - «низкий уровень», «средний уровень», «высокий уровень».

Текущий контроль осуществляется в течение учебного года с помощью наблюдения педагога, опросов, решения этюдов и тестов, выступления на турнирах.

Промежуточная аттестация осуществляется в конце первого и второго полугодия. Учащимся выставляются оценки в диагностические карты («низкий уровень», «средний уровень», «высокий уровень») по критериям программы.

Итоговая аттестация - выставление учащимся оценок в итоговые ведомости («низкий уровень», «средний уровень», «высокий уровень») по результатам анализа всех промежуточных аттестаций. Итоговой аттестацией завершается процесс образования по данной программе.

Критериями оценки являются правильные ответы на вопросы, правильно решенные тесты, успешное выступление в турнирах.

Условия оценки знаний:

Критерий	Условия оценки		
	«низкий уровень»	«средний уровень»	«высокий уровень»
Решение тестовых заданий	До 5 правильно решенных задач.	6-9 правильно решенных задач.	10 и более правильно решенных задач.
Теоретические знания	Оценка позиции, план, и ходы осуществляется с наводящими вопросами	Правильно оценено позиция, определен план, но ходы сделаны не верно	Правильно оценена позиция, определен план, выбраны ходы фигурами
Участие в турнирах	Результат участия в турнире ниже квалификации учащегося	Результат участия в турнире подтверждение собственной квалификации	Результат участия в турнире - занятие призового места

Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов являются:

- журнал учета посещаемости занятий (ведется педагогом, реализующим программу в течение учебного года);
- аналитическая справка (составляется педагогом, реализующим программу, по результатам промежуточной аттестации);
- материалы тестирования;
- протоколы турниров / соревнований;
- сертификат об освоении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» (выдается по завершении обучения по программе).

Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов являются турниры / соревнования по шахматам.

2.4. Оценочные материалы

Для определения достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы могут быть использованы следующие оценочные материалы:

- комплект тестовых заданий (Приложение 1);

- информационная карта социально-психологического развития обучающихся освоения ими дополнительной образовательной программы (Приложение 2);
- диагностика освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы (Приложение 3).

2.5. Методические материалы

Обучение по данной программе осуществляется в *очной форме*.

Обучение осуществляется на основе общих *методических принципов*:

- *принцип развивающей деятельности*: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- *принцип активной включенности*: каждого обучающегося в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- *принцип доступности*, последовательности и системности изложения программного материала.

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

- *принцип психологической комфортности* – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- *принцип минимакса* – обеспечивается возможность продвижения каждого обучающегося своим темпом;
- *принцип целостного представления о мире* – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- *принцип вариативности* – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- *принцип творчества* – процесс обучения сориентирован на приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности.

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

Формирование шахматного мышления у обучающегося проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до

творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

Основные методы обучения:

- На начальном этапе преобладают *игровой, наглядный и репродуктивный методы*. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.
- Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится *продуктивный*. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.
- При изучении дебютной теории основным методом является *частично-поисковый*. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы обучающийся выполняет самостоятельно.
- На более поздних этапах в обучении применяется *творческий метод*, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
- *Метод проблемного обучения*. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает обучающимся выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности обучающихся в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях

2.6. Список литературы

Для педагога:

1. В.А.Пожарский, Шахматный учебник. Издательство МЭС, 1996 г.
2. В. Голенищев, Программа подготовки юных шахматистов IV и III разрядов, М. З. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. - М.: ФиС, 1965.
4. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. - Л.: Лениздат, 1966.
5. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. - М.: ФиС, 1980, 1982.
6. Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте. - М.: ФиС, 1965.
7. Горенштейн Р. Подарок юному шахматисту. - М.: ТОО "Синтез", АО "Марвик-М", 1994.
8. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. - М.: Международная книга, 1991.
9. Журавлев Н. Шаг за шагом. - М.: ФиС, 1986.
10. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. - Киев: Радянська школа, 1986.
11. Каган И. В ваших руках короли. - Петрозаводск: Карелия, 1986.
12. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. - М.: ФиС, 1983.
13. Кобленц А. Волшебный мир комбинаций. - М.: ФиС, 1980. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
14. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
15. Хенкин В. Последний шах. - М.: ФиС, 1979.
16. Шахматы детям. - СПб.: Респекс, 1994.
17. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. - М.: ГЦОЛИФК, 1986.
18. Шумилин Н. Практикум по тактике. - М.: Андреевский флаг, 1993.
19. Шумилин Н. Шахматный задачник. - М.: ФиС, 1964.
20. Юдович М. Занимательные шахматы. - М.: ФиС, 1966.
21. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. - СПб.: ЦНТИ, 1994.

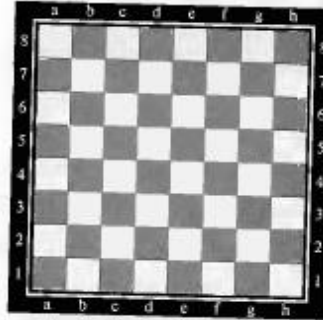
Для обучающихся:

1. Б. Геринунский, А. Костьев, Шахматы в школе, М. 2001 г.
2. Ю.А.Авербах, М.Бейлин, Путешествие в шахматное королевство, М. 1998
3. В. Голенищев, Программа подготовки юных шахматистов IV и III разрядов Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.
4. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. - М.: ГЦОЛИФК, 1984.
5. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. - М.: Детская литература, 1980.

6. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. - Л.: Детская литература, 1985.
7. Князева В. Уроки шахмат. - Ташкент: Укитувчи, 1992.
41
8. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет. - М.: Новая школа, 1994.
9. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. - Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
10. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
11. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. - М.: Педагогика, 1991.
12. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. - М.: Пома-тур, 2000.
М. 1996г.
13. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. - Киев: Радянська школа, 1986.
14. Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры. - М.: ФиС, 1983.
15. Князева В. Азбука шахматиста. - Ангрэн, 1990.
16. Костьев А. Учителю о шахматах.— М.: Просвещение, 1986.
17. Ласкер Эм. Учебник шахматной игры. - М.: ФиС, 1980.
18. Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии. - Л.: Лениздат, 1956.
19. Майзелис И. Шахматы. - М.; Л.: Детгиз, 1960.
20. Макарычев С., Макарычева М. От А до Я - М.: "64", 1995.

Комплект тестовых заданий «Шахматы»

Проверочная работа №1. Тема: Шахматная доска



1. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что

- 1) каждое шахматное поле квадратное? ____
- 2) шахматное поле больше шахматной доски? ____
- 3) в горизонтали крайние поля разного цвета? ____
- 4) в вертикали бывает рядом два чёрных поля? ____
- 5) во всех горизонталях и вертикалях одинаковое количество полей? ____
- 6) в диагонали все поля одинакового цвета? ____
- 7) в центре белых и чёрных полей поровну? ____
- 8) большая чёрная диагональ проходит через центр? ____

2. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько на шахматной доске горизонталей? ____
- 2) сколько белых полей в горизонтали? ____
- 3) сколько на шахматной доске вертикалей? ____
- 4) сколько полей в каждой вертикали? ____
- 5) сколько на доске больших диагоналей? ____
- 6) сколько белых полей в любой чёрной диагонали? ____
- 7) сколько всего полей в центре? ____
- 8) через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ? Через ____

Проверочная работа №2.
Темы: Шахматные фигуры
и начальное положение



1. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что в начальном положении:

- 1) на шахматной доске больше всего коней? ____
- 2) на шахматной доске меньше всего ферзей и королей? ____
- 3) чёрный король стоит на поле чёрного цвета? ____
- 4) на всех горизонталях стоят шахматные фигуры? ____
- 5) есть горизонтали, на которых стоят одни пешки? ____
- 6) на всех вертикалях расположено одинаковое количество фигур? ____
- 7) существуют такие диагонали, на которых нет ни одной шахматной фигуры? ____
- 8) есть шахматные фигуры в центре? ____

2. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько на доске чёрных коней? ____
- 2) сколько всего слонов на доске? ____
- 3) сколько белых пешек на доске? ____
- 4) сколько ферзей расположено около белого короля? ____
- 5) сколько фигур стоит на последней горизонтали? ____
- 6) сколько пешек стоит на каждой вертикали? ____
- 7) сколько чёрных пешек стоит на большой белой диагонали? ____
- 8) сколько шахматных фигур расположено в центре? ____

Проверочная работа №3.**Тема: Ладья**

1. Побей белой ладьёй за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Побей одной из белых ладей за один ход неприятельскую фигуру и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) за сколько ходов ладья obeжит вокруг доски, двигаясь только по углам? За ____
- 2) сколько полей по горизонтали контролирует ладья из углового поля? ____
- 3) в скольких направлениях может пойти ладья из углового поля? В ____
- 4) сколько ходов по диагонали может сделать ладья из углового поля? ____
- 5) сколько полей по вертикали держит под ударом ладья из углового поля? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

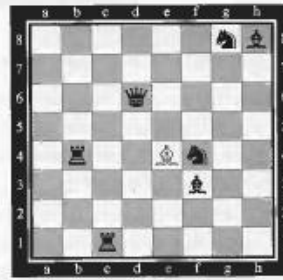
- 1) ладья может за один ход из углового поля пойти в центр? ____
- 2) ладья может ходить по горизонтали? ____
- 3) ладья передвигается по диагонали? ____
- 4) ладья перемещается только по чёрным полям? ____
- 5) две ладьи могут стоять на одном поле? ____
- 6) белой ладье разрешается перепрыгивать через чёрную ладью? ____
- 7) ладья может бить свои фигуры? ____

Проверочная работа №4.**Тема: Слон**

1. Побей белым слоном за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Напади за один ход одной из белых фигур на чёрную. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти слон из углового поля за один ход ____
- 2) в скольких направлениях может пойти слон из углового поля? В ____
- 3) сколько ходов по горизонтали может сделать слон из углового поля? ____
- 4) сколько полей в центре держит под ударом слон из углового поля? ____
- 5) сколько полей по диагонали контролирует слон из углового поля? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) слон может из углового поля пойти в центр? ____
- 2) слон может передвигаться по горизонтали? ____
- 3) слон ходит с белого поля на чёрное? ____
- 4) чернополюсный слон может побить белополюсного слона? ____
- 5) белому слону разрешается перепрыгивать через чёрного слона? ____
- 6) чёрный слон может побить чёрную ладью? ____
- 7) слон сильнее ладьи? ____

Проверочная работа №5.

Тема: Ферзь

1. Напади белым ферзём на чёрную фигуру за один ход. Под бой ферзя ставить нельзя. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1

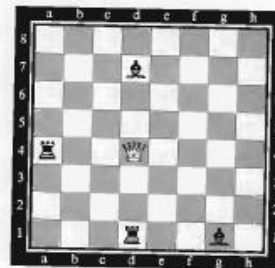


№ 2

2. Побей белыми за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Залиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти ферзь из углового поля по горизонтали за один ход. —
- 2) в скольких направлениях может пойти ферзь из углового поля? В —
- 3) сколько полей в центре держит под ударом ферзь из углового поля? —
- 4) сколько полей по вертикали контролирует ферзь из углового поля? —
- 5) сколько ферзей в армии белых фигур? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) ферзь может за один ход из углового поля пойти в центр? ____
- 2) ферзь может передвигаться по горизонтали? ____
- 3) ферзь может пойти с чёрного поля на белое? ____
- 4) ферзь может ходить и как слон, и как ладья? ____
- 5) ферзь может за один ход побить две фигуры? ____
- 6) белому ферзю разрешается перепрыгивать через чёрного ферзя? ____
- 7) чёрный ферзь может побить чёрную ладью? ____

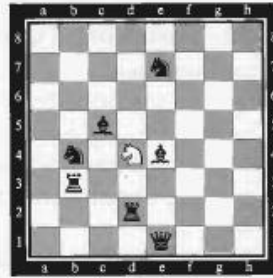
Проверочная работа №6.

Тема: конь

1. Побей белым конём за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.



№ 1

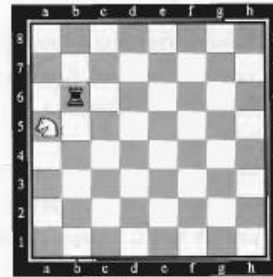


№ 2

2. Напaди белым конём на чёрную фигуру за один ход. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

3. Залиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может прыгнуть конь из углового поля за один ход. —
- 2) за сколько ходов конь доскачет из углового поля до ближайшего центрального? За —
- 3) сколько полей контролирует конь из центрального поля? —
- 4) сколько коней в армии белых фигур? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) конь может за один ход из углового поля пойти в центр? —
- 2) конь с белого поля прыгает на чёрное? —
- 3) конь может за один ход побить две фигуры? —
- 4) коню разрешается перепрыгивать через другие фигуры? —
- 5) чёрный конь может побить чёрного ферзя? —
- 6) белые кони прыгают только по белым полям? —
- 7) когда конь перескакивает через фигуру, то он её сбивает? —
- 8) конь — лёгкая фигура? —

Проверочная работа №7.**Тема: Пешка**

1. Напай одной из белых пешек на чёрную фигуру за один ход. Под бой пешку ставить нельзя. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1

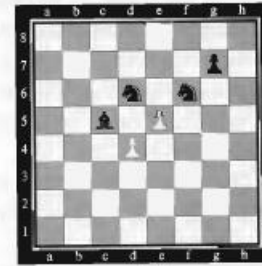


№ 2

2. Побей одной из белых пешек за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «пешка»? ____
- 2) сколько различных возможностей имеет пешка в начальном положении? ____
- 3) сколько ходов может сделать пешка из центрального поля? ____
- 4) на сколько различных сторон может бить пешка, расположенная в центре? На ____
- 5) сколько пешек в армии чёрных? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) хотя бы одна из пешек может из начального положения за один ход попасть в центр? ____
- 2) пешка превращается в фигуры? ____
- 3) пешка может с белого поля пойти на белое? ____
- 4) пешке за один ход разрешается бить две фигуры? ____
- 5) пешки перемещаются только по белым полям? ____
- 6) белая пешка может бить с чёрного поля на чёрное? ____
- 7) пешка бьёт по вертикали? ____

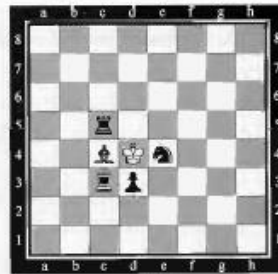
Проверочная работа №8.

Тема: король

1. Побей королём за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.

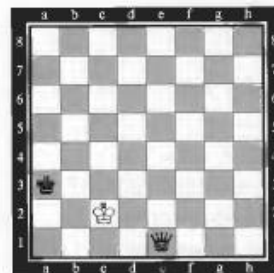


№ 1



№ 2

2. Сделай белыми единственно возможным ход и покажи его стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

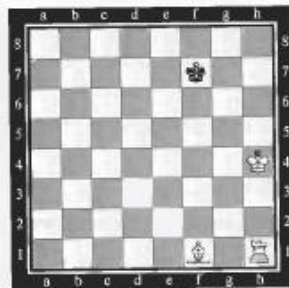
- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти король из углового поля за один ход —
- 2) сколько ходов по горизонтали может сделать король из углового поля? —
- 3) в скольких направлениях может пойти король из углового поля? В —
- 4) за сколько ходов король дойдёт из углового поля до ближайшего центрального поля? За —
- 5) сколько королей в армии белых фигур? —

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) король может за один ход из углового поля пойти в центр? ____
- 2) король может передвигаться по диагонали? ____
- 3) король — главная фигура? ____
- 4) короля можно ставить под бой? ____
- 5) чёрный король может побить чёрного ферзя? ____
- 6) король может бить защищённую фигуру? ____
- 7) белый и чёрный короли могут стоять на соседних полях? ____

Проверочная работа №9.
Тема: Шах

1. Объяви шах чёрному королю и ход белых покажи стрелкой.

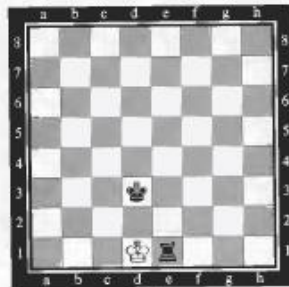


№ 1

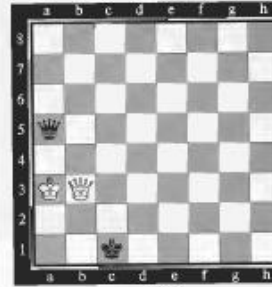


№ 2

2. Белому королю дан шах. Что делать?
Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

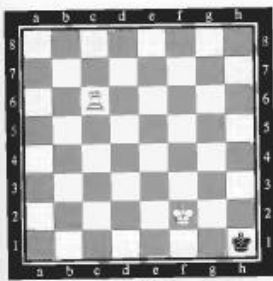
- 1) сколько букв в слове «шах»? ____
- 2) сколько фигур одновременно нападают на короля при двойном шахе? ____
- 3) сколько существует способов защиты от шаха? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

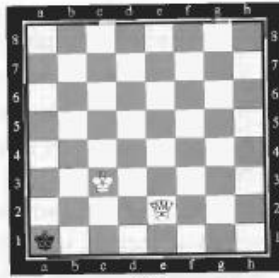
- 1) пешка может объявить шах? ____
- 2) шах — это нападение на вражеского короля? ____
- 3) от шаха есть защита? ____
- 4) король может бить беззащитную фигуру, объявившую шах? ____
- 5) король может бить защищённую фигуру, которая дала шах? ____
- 6) шах объявляют только королю? ____
- 7) при открытом шахе ходит одна фигура, а короля атакует другая? ____
- 8) при двойном шахе на короля одновременно нападают две фигуры? ____
- 9) если объявлен шах, то нужно защищаться? ____

Проверочная работа №10. Тема: Мат

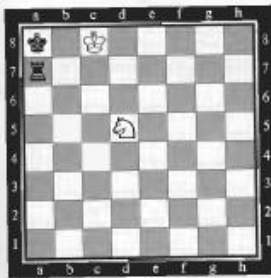
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

Проверочная работа №11. Тема: Ничья, пат

1. Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе партнёра белым был бы пат. Покажи верный ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Догадайся, как здесь белые объявляют вечный шах и покажи первый ход белых стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «мат»? ____
- 2) сколько ходов может сделать король, которому поставили мат? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) лучше объявить шах, чем поставить мат? ____
- 2) мат — это шах, от которого нет защиты? ____
- 3) если тебе поставят мат, ты можешь ответным ходом тоже объявить мат? ____
- 4) лучше объявить мат, чем побить ферзя? ____
- 5) тот, кто умеет ставить мат, — умница? ____
- 6) после объявления мата шахматная партия продолжается? ____
- 7) важно уметь ставить мат? ____
- 8) чёрный король может объявить мат белому королю, встав на соседнее с ним поле по вертикали? ____
- 9) «мат» прячется в слове «грамматика»? ____
- 10) мат ставят не только королю, но и другим фигурам? ____

3. Запиши ответ цифрой.

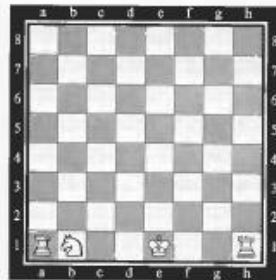
- 1) сколько букв в слове «пат»? ____
- 2) сколько ходов может сделать король, если ему пат? ____
- 3) сколько букв в слове «ничья»? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) если в партии нет ни проигравшего, ни победителя, то это ничья? ____
- 2) пат — это победа? ____
- 3) в слове «патрон» прячется «пат»? ____
- 4) вечный шах — это проигрыш? ____
- 5) победа лучше, чем ничья? ____
- 6) после того как поставлен пат, шахматная партия продолжается? ____
- 7) если шахи следуют непрерывно, и король не может от них уклониться, то это вечный шах? ____
- 8) если на доске пат, то король может сделать хоть один ход? ____
- 9) если у тебя остался один только король, а у противника — целая армия, выгодно спастись с помощью пата? ____

Проверочная работа №12.
Тема: Рокировка

1. Определи, в какую сторону могут рокировать белые. Правильный ход покажи двумя стрелками.



№ 1



№ 2

2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелками.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) через сколько полей прыгает король при рокировке в короткую сторону? Через ____
- 2) через сколько полей прыгает король при длинной рокировке? Через ____
- 3) сколько фигур участвует в рокировке? ____

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) при рокировке ходят король и ладья? ____
- 2) ферзь, слон и конь могут рокировать? ____
- 3) при рокировке белый король прыгает с белого поля на белое? ____
- 4) при рокировке ладья перепрыгивает через короля? ____
- 5) белые могут рокировать, если их король уже ходил? ____
- 6) можно рокировать, если королю объявлен шах? ____
- 7) белые могут рокировать, если обе белые ладьи уже ходили? ____
- 8) можно рокировать, если король идёт под удар? ____
- 9) можно рокировать, если между королём и ладьёй стоит слон? ____

Проверочная работа №13.
Тема: Шахматная партия

1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2



№ 3



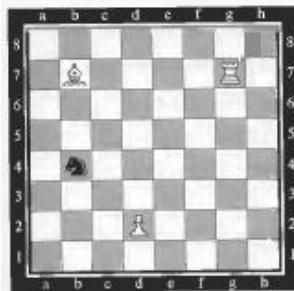
№ 4

3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) в шахматы играют молча? ____
- 2) если дотронешься до своей фигуры, то ею нужно сделать ход? ____
- 3) разрешается мешать противнику обдумывать ход? ____
- 4) если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, то переаживать можно? ____
- 5) следует хорошенько думать над каждым ходом? ____
- 6) после того, как партнёр отпустит руку от фигуры, можно делать ответный ход? ____
- 7) в начале партии лёгкие фигуры следует развивать раньше тяжёлых? ____
- 8) в дебюте фигуры должны занимать безопасные позиции? ____
- 9) в начале партии желательно поскорее рокировать? ____
- 10) в дебюте каждым ходом желательно вводить в игру новую фигуру? ____
- 11) в начале партии фигуры следует выводить на активные позиции поближе к центру? ____
- 12) в дебюте короля нужно вести в центр? ____

Проверочная работа №14.
Тема: Повторение программного материала

1. Напади за один ход одной из белых фигур на чёрную. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



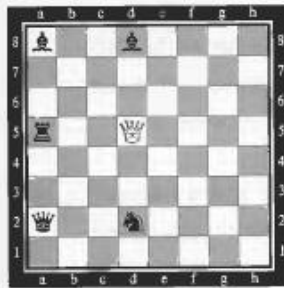
№ 2

3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

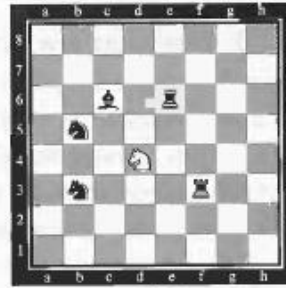
- 1) светлая клетка называется белым полем? ____
- 2) в большой диагонали семь полей? ____
- 3) в начальном положении на всех горизонталях есть шахматные фигуры? ____
- 4) в начальной позиции фигуры располагаются в центре? ____
- 5) две фигуры могут стоять на одном поле? ____
- 6) белопольный слон может побить чернопольного слона? ____
- 7) короля допускается ставить под удар неприятельской фигуры? ____
- 8) шах — это нападение на короля? ____
- 9) мат — это шах, от которого нет защиты? ____
- 10) пат — это выигрыш? ____
- 11) можно рокировать, если поле, через которое идёт король, находится под боем? ____

Проверочная работа №15.
Тема: Повторение программного материала

1. Побей белыми за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) крайние поля в горизонтали одинакового цвета? ____
- 2) в вертикали есть и белые, и чёрные поля? ____
- 3) в центре четыре поля? ____
- 4) в начальной позиции больше всего пешек? ____
- 5) в начальном положении у белых два коня? ____
- 6) чёрная фигура может побить другую чёрную фигуру? ____
- 7) ладье разрешается передвигаться по вертикали? ____
- 8) ферзь может пойти с белого поля на белое? ____
- 9) конь может перепрыгивать через другие фигуры? ____
- 10) пешка ходит по вертикали, а бьёт по диагонали? ____
- 11) лучше поставить мат, чем объявить шах? ____
- 12) если в партии победителя нет, то это ничья? ____
- 13) при рокировке можно бить неприятельскую фигуру? ____
- 14) когда играешь в шахматы, нужно громко разговаривать? ____

12. Укажи три способа защиты от шаха:

- А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;
Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха другой

фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты:

- А) Ничья; В) Пат;
Б) Рокировка; Г) Мат.

14. Когда невозможна рокировка?

- А) Король и ладья уже ходили;
Б) Король не находится под шахом;
В) Король в результате рокировки не попадает под шах;
Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

15. Какая шахматная фигура равноценна слону:

- А) Пешка; В) Ладья;
Б) Ферзь; Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

- А) Слону и коню; В) Двум ладьям;
Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

Вариант 2

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) 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.

16) В

Ответы

Вариант II

Вариант I

1)В

1) В

2)В

2) Б

3)Г

3) Г

4)В

4) В

5)В

5) В

6)А

6) В

7)Г

7) Б

8)В

8) Б

9)Б

9) В

10)В

10) В

11)В

11) Г

12)Б

12) А, В,Г

13)В

13) Г

14)В

14) А

15)В

15) Г

16)В

Итоговая проверочная работа (2 год обучения)**Вариант 1**

1. Какая страна родина шахмат?

А) Россия; В) Индия;

Б) Китай; Г) Тува.

2. Сколько полей на шахматной доске?

А) 48; В) 50;

Б) 64; Г) 16.

3. Что такое диаграмма?

А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;

Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.

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. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:

А) Король; В) Пешка;

Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

А) Слон; В) Пешка;

Б) Конь; Г) Ферзь.

8. Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:

А) Миттельшпиль; В) Дебют;

Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:

А) Король; В) Конь;

Б) Ферзь; Г) Слон.

10. Запись шахматной партии называется:

А) Позиция; В) Нотация;

Б) Дневник; Г) Запись.

11. Нападение на короля называется:

А) Мат; В) Пат;

Б) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

- А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;
Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха другой

фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты:

- А) Ничья; В) Пат;
Б) Рокировка; Г) Мат.

14. Когда невозможна рокировка?

- А) Король и ладья уже ходили;
Б) Король не находится под шахом;
В) Король в результате рокировки не попадает под шах;
Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

15. Какая шахматная фигура равноценна слону:

- А) Пешка; В) Ладья;
Б) Ферзь; Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

- А) Слону и коню; В) Двум ладьям;
Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

Итоговая проверочная работа (2 год обучения)**Вариант 2**

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**Вариант I**

- 1) В
- 2) Б
- 3) Г
- 4) В
- 5) В
- 6) В
- 7) Б
- 8) Б
- 9) В
- 10) В
- 11) Г
- 12) А, В, Г
- 13) Г
- 14) А
- 15) Г
- 16) В

Вариант II

- 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

Итоговая проверочная работа (3 год обучения)**Вариант 1**

1. Как переводятся слово «шахматы»?

- а) Властитель умер
- б) Спасти короля
- в) Король умер
- г) Береги короля

2. Через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ?

- а) 3 в) 2
- б) 3 г) 8

3. Какой шахматной фигуры не существует?

- а) Король
- б) Слон
- в) Пешка
- г) Дама

4. Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?

- а) да
- б) нет
- в) наверное
- г) круглое

5. Сколько всего полей в центре?

- а) 5
- б) 6
- в) 8
- г) 4

6. Сколько белых полей в любой черной диагонали?

- а) 6
- б) 4
- в) 2
- г) 0

7. Сколько на шахматной доске горизонталей?

- а) 9
- б) 4
- в) 6
- г) 8

8. Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?

- а) 32 б) 64

Итоговая проверочная работа (3 год обучения)**Вариант 2**

1. *Тактический приём, который парализует фигуры, то есть делает их неподвижными:*

а) Жертва

б) Отвлечение

в) Атака

г) Связка

2. *Какая шахматная фигура может резко возрасти в своем звании?*

а) Ладья

б) Слон

в) Пешка

г) Конь

3. *За кого или за что сначала следует браться при рокировке?*

а) За соперника

б) За ладью

в) За короля

г) За голову

4. *Запись шахматной партии называется:*

а) Запись

б) Нотация

в) Игра

в) Дневник

5. *Как оценивается ценность шахматных фигур:*

а) В рублях

б) В пешках

в) В долларах

г) В слонах

6. *Положение в партии, при котором, одна из сторон проигрывает из-за своего хода:*

а) Шах

б) Пат

в) Цугцванг

в) Страх

7. *Какой мат ставят «ножницами»:*

а) Спёртый

б) Линейный

в) Двойной

г) Открытый

8. *Когда отмечается Международный день шахмат:*

а) 1 июня

б) 9 мая

в) 20 июля

г) 1 сентября

9. *Стадия шахматной партии, которая обозначает середину шахматной партии:*

а) Эндшпиль

б) Дебют

в) Миттельшпиль

г) Турнир

10. *Конечная цель шахматной партии:*

а) Рокировка

б) Шах

в) Мат

г) Рукопожатие

11. *Название начала партии, при которой для быстрого развития фигур и захвата центра жертвуется какая-либо фигура:*

- а) Гамбит
- б) Дебют
- в) Эндшпиль
- г) Миттельшпиль

12. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «время»:

- а) Обладание большей частью доски
- б) Преимущество в развитии
- в) Достижение материального преимущества
- г) Отставание в развитии

13. Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:

- а) Пат
- б) «Вечный шах»
- в) Мат
- г) Ничья

14. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:

- а) Обладание большей частью доски
- б) Преимущество в развитии
- в) Достижение материального преимущества
- г) Победу

15. Какой фигурой, кроме пешки, можно сделать первый ход в начале партии:

- а) Слоном
- б) Конём
- в) Ферзём
- г) Ладьёй

16. Кто является составителем шахматных задач и этюдов:

- а) Тренер
- б) Судья
- в) Композитор
- г) Претендент

Ответы**Вариант 1**

- 1) А
- 2) В
- 3) Г
- 4) А
- 5) Г
- 6) Г
- 7) Г
- 8) В
- 9) Г
- 10) Г
- 11) Г
- 12) В
- 13) Б
- 14) А
- 15) Г

Вариант 2

- 1) Г
- 2) Г
- 3) В
- 4) Б
- 5) Б
- 6) В
- 7) Б
- 8) В
- 9) В
- 10) В
- 11) А
- 12) Б
- 13) Г
- 14) В
- 15) Б
- 16) В

Итоговая проверочная работа (4 год обучения)

Вариант 1

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:

- а) с₁
- б) h₁
- в) а₁
- г) g₁

2. Какая диагональ самая длинная:

- а) а₈ – h₁
- б) b₁ – h₇
- в) d₁ – h₇
- г) f₁ – h₃

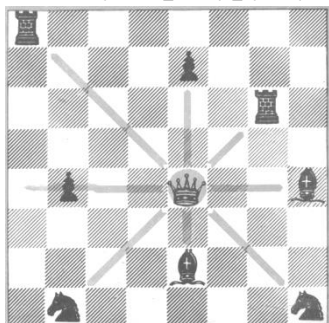
3. Как ходит ладья:

- а) по вертикали
- б) по горизонтали
- в) по диагонали
- г) по вертикали и горизонтали

4. Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:

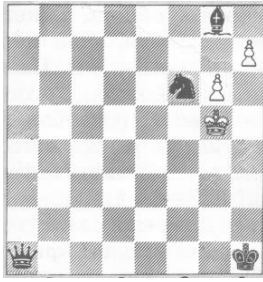
- а) мат
- б) пат
- в) блокировка
- г) цугцванг

5. Какую фигуру лучше побить ферзю:

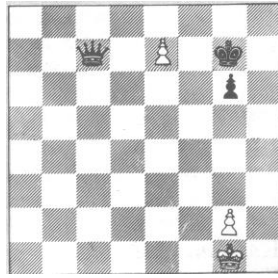


- а) слона
- б) ладью
- в) коня
- г) пешку

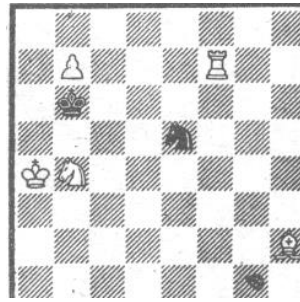
6. На какой диаграмме пешка, превращаясь в коня, делает позицию выигрышной:



а)



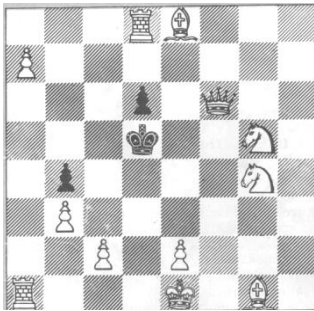
б)



в)

г)

7. Кто не может поставить мат королю в один ход:



а) ферзь

б) ладья

в) конь

г) слон

8. Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника:

а) связка

б) рентген

в) двойной удар

г) вскрытый шах

9. В испанской партии белые делают первый ход:

а) $e_2 - e_3$ б) $d_2 - d_4$ в) $e_2 - e_4$ г) $a_2 - a_4$

10. Какая пара фигур не может заматовать короля:

а) К и Кр

б) Ф и Кр

в) Л и Кр

г) Л и Л

Итоговая проверочная работа (4 год обучения)

Вариант 2

1. С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль:

- а) b₁
- б) h₁
- в) e₁
- г) a₁

2. Какая диагональ самая короткая:

- а) a₄ – e₈
- б) a₂ – g₈
- в) a₆ – c₈
- г) a₇ – b₈

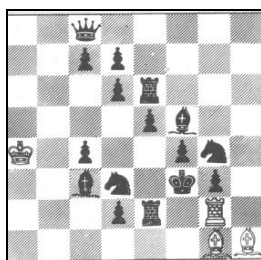
3. Слон ходит:

- а) буквой «Г»
- б) по горизонтали
- в) по диагонали
- г) по диагонали и горизонтали

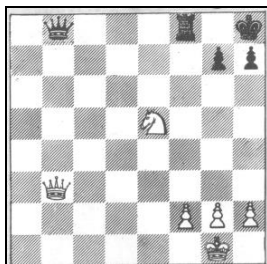
4. Позиция, при которой ходить королю некуда и он находится под шахом:

- а) пат
- б) блокировка
- в) мат
- г) цугцванг

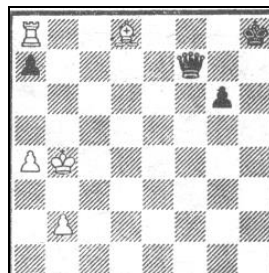
5. На какой диаграмме с помощью двойного шаха ставится мат черному королю в два хода:



а)



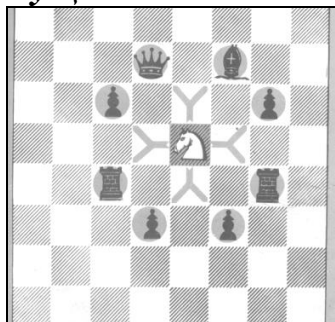
б)



в)

г)

6. Какую фигуру лучше побить белому коню для получения материального преимущества:



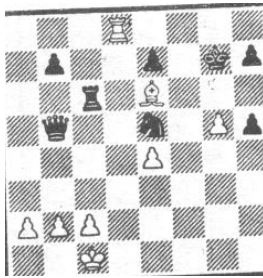
а) ферзя

- б) слона
- в) пешку
- г) ладью

7. Хорошо продуманная серия ходов с жертвой фигуры или пешки:

- а) партия
- б) этюд
- в) позиция
- г) комбинация

8. На какой диаграмме белый слон может поставить мат в один ход черному королю:



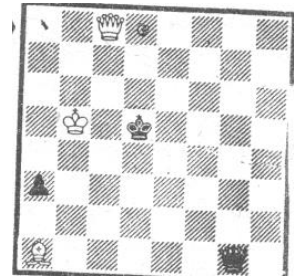
а)



б)



в)



г)

9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур:

- а) Л < Ф
- б) С < Л
- в) К > Л
- г) Ф > С

10. В закрытом дебюте + английское начало ход черных:

- а) Кg₈ – f₆
- б) e₇ – e₅
- в) c₇ – c₅
- г) d₇ – d₅

Ответы**Вариант 1**

- 1) В
- 2) А
- 3) Г
- 4) Б
- 5) Б
- 6) Г
- 7) Г
- 8) В
- 9) В
- 10) А

Вариант 2

- 1) Б
- 2) Г
- 3) В
- 4) В
- 5) В
- 6) А
- 7) Г
- 8) Б
- 9) В
- 10) Б

Информационная карта социально-психологического развития обучающихся и освоения ими дополнительной образовательной программы

Название программы				Педагог			№ группы	Год обучения		Дата заполнения	
№. ФИО обучающегося	<i>Параметры результативности освоения программы (Максимальная сумма баллов – 12)</i>						<i>Параметры социально-психологического развития (Максимальная сумма баллов – 9)</i>				
	Опыт освоения теории	Опыт освоения практической деятельности	Опыт творческой деятельности	Опыт социально-значимой деятельности	Общая сумма баллов	%	Воспитанность	Коммуникативность	Эмоциональный компонент	Общая сумма баллов	%
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
ИТОГО БАЛЛОВ В ГРУППЕ:											
УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ В ГРУППЕ В %											
Критерии оценки: 1-низкий уровень, незначительный рост, 2- средний уровень, заметный рост. 3-высокий уровень, переход на новый качественный уровень. Выводы педагога по данной группе: Подпись педагога											

Диагностика освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы

Показатели	Критерии	Уровень освоения	Количество баллов	Формы проведения
1. Теоретическая подготовка обучающегося: - знание основных правил шахматной игры; - знание шахматной нотации; - знание сравнительной ценности фигур; - знание метода постановки линейного мата, мата ферзем, мата ладьей; - знание принципов игры в дебюте; - знание принципов игры в эндшпиле; - знание правила квадрата; - знание ключевой позиции при проведении пешки в ферзи; - знание типовых тактических приемов: связка, двойной удар, вскрытое нападение, двойной шах.	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	<i>Низкий,</i> <i>средний,</i> <i>высокий</i>	1 2 3	Контрольные задания
2. Практическая подготовка обучающегося	Умение играть в шахматы	<i>Низкий:</i> результат в учебно-тренировочном турнире ниже 40%; <i>средний:</i> результат в учебно-тренировочном турнире 40–60%; <i>высокий:</i> выполнение 3 юношеского разряда	1 2 3	Учебно-тренировочный турнир, соревнование
Уровень освоения программы	Вычисление среднеарифметического балла показателей	<i>Низкий</i>	1	
		<i>Средний</i>	1,5-2,5	
		<i>Высокий</i>	3	

