

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Фабричная средняя общеобразовательная школа  
Структурное подразделение «Точка роста»

Утверждено  
Директор МАОУ Фабричной СОШ  
\_\_\_\_\_ Гарбузова О.О.  
Приказ №155/1-Д от 29.08.2024

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

Для обучающихся с 7-10 лет  
Срок реализации программы 4 год

Составил: Тетютских Г.А.  
педагог по шахматам

г. Туринск, 2024 г.

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа в физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» (*далее – программа*) разработана в соответствии с Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ; Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р); Приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности»; Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Минобрнауки России от 18 ноября 2015 №09-3242; Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитано-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Уставом МАОУ Фабричная СОШ и иными локальными актами Учреждения.

**Направленность программы:** физкультурно-спортивная.

**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 воспитанников, 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 7-10 лет.

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 предусматривает 3 уровня обучения и рассчитана на 4 года.

Стартовый уровень обучения:

1 год обучения – 144 часа (4 часа в неделю)

Базовый уровень обучения:

2 год обучения – 144 часа (4 часа в неделю)

3 год обучения – 144 часа (4 часа в неделю)

Продвинутый уровень обучения:

4 год обучения – 144 часа (4 часа в неделю)

**Форма обучения** – очная.

**Особенности организации образовательного процесса и режим занятий:** Образовательный процесс осуществляется в соответствии с учебным планом и индивидуальными траекториями развития обучающихся. В группу входят учащиеся 7-10 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. Занятия проводятся в первый год обучения 1 раз в неделю по 2 часа. В последующие годы 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность учебного часа 45 минут.

## 2. Цели и задачи программы

**Первый год обучения:**

**Цель** развитие личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, а также обладающей такими качествами как целеустремлённость и настойчивость в достижении цели, через овладение общеразвивающими и спортивными навыками шахматной игры.

**Задачи:**

- Формирование универсальных учебных действий по предмету.
- Овладение учащимися знаниями теории и практики шахматной игры.
- Формировать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- Развитие у учеников инициативы, логики, памяти, внимания, пространственного мышления, индивидуальности, самообладания, самостоятельности, эстетического вкуса и понимания красоты шахматных этюдов и комбинаций.
- Воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

**Второй год обучения:**

**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.

**Задачи :**

- Обучить детей основным приемам игры в шахматы.
- Обучить детей самостоятельно планировать свою игру и работу, осваивать новый материал
- Воспитание позитивного отношения к интеллектуальной деятельности.
- Обучение конструктивному взаимодействию в рамках малой и большой группы.
- Воспитание общекультурных компетенций: умение применять на практике полученные шахматные знания, применять теорию на соревнованиях, грамотно вести шахматную борьбу за доской.
- Обеспечивать эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие.

**Третий год обучения:**

**Цель:** приобщить детей к общечеловеческим и культурным ценностям, искусству и спорту, используя богатые игровые ресурсы шахмат,

**Задачи:**

- Обучение основам шахматной игры;
- Обучение комбинациям, теории и практике шахматной игры.
- Воспитание отношения к шахматам как к серьезным, полезным и нужным занятиям, имеющим спортивную и творческую направленность;
- Воспитание настойчивости, целеустремленности, находчивости, внимательности, уверенности, воли, трудолюбия, коллективизма;
- Выработка у учащихся умения применять полученные знания на практике.
- Развитие стремления детей к самостоятельности;

-Развитие умственных способностей учащихся: логического мышления, умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образного и аналитического мышления;

**Четвертый год обучения:**

**Цель:** Раскрытие умственного и волевого потенциала личности обучающихся средством углубленного обучения игре в шахматы.

**Задачи:**

- Подготовка к успешным выступлениям на различных соревнованиях.
- Выявление способных и талантливых спортсменов для дальнейшего совершенствования спортивного мастерства.
- Развитие качеств «сильной личности», уверенности в себе.
- Формирование устойчивой мотивации к занятиям шахматами и на участие в различных шахматных турнирах, соревнованиях района, города и области.
- Пропаганда шахматного спорта.
- Формирование навыка дисциплины, чувства коллективизма, ответственности.

### 3. Содержание программы

#### Учебный план Первый год обучения

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Легенды и сказания о возникновении шахмат.	2	2	-	опрос
2.	Шахматная доска	18	8	10	тестирование, учебно-тренировочные соревнования
3.	Шахматные фигуры	14	6	8	тестирование, учебно-тренировочные соревнования
4.	Начальная расстановка фигур	18	8	10	тестирование, учебно-тренировочные соревнования
5.	Ходы и взятие фигур	20	8	12	тестирование, учебно-

					тренировочны е соревнования
6.	Цель шахматной партии	30	10	20	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования
7.	Игра всеми фигурами из начального положения	40	16	24	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования
8.	Заключительное занятие .	2	1	1	Викторина
<b>Всего:</b>		144	59	85	

### Содержание учебного плана Первый год обучения

Содержание теоретического раздела. Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся 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. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание практического раздела.

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

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.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

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.

- "Угадайка". 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".

- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

- "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.

3. Начальная расстановка фигур. 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.

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.

4. Ходы и взятие фигур. 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.

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.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

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.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

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.

### Учебный план Второй год обучения

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теори я	практи ка	
1.	Повторение	4	2	2	опрос
2.	Краткая история шахмат	2	2	-	тестирование, учебно- тренировочные соревнования
3.	Шахматная нотация	12	4	8	тестирование, учебно- тренировочные соревнования
4.	Ценность шахматных фигур	16	6	10	тестирование, учебно- тренировочные соревнования
5.	Техника матования одинокого короля	16	8	8	тестирование, учебно- тренировочные соревнования
6.	Достижение мата без жертвы материала	16	6	10	тестирование, учебно- тренировочные соревнования
7.	Шахматная комбинация	66	20	46	тестирование, учебно- тренировочные

					соревнования
8.	Повторение	12	4	8	Викторина
Всего:		144	52	92	

### Содержание учебного плана Второй год обучения

Содержание теоретического раздела. Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Содержание практического раздела

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

2. Шахматная нотация. 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 “e””), 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. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

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

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

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. 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.).

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.

**Учебный план  
Третий год обучения**

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Повторение и закрепление	68	20	48	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования
2.	Основы дебюта	76	30	46	тестирование, учебно- тренировочны е соревнования
<b>Всего:</b>		144	50	94	

**Содержание учебного плана  
Третий год обучения**

Содержание теоретического раздела программы 1. Основы дебюта. 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.

Содержание практического раздела программы

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 “пешкода”. 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.

### Учебный план Четвертый год обучения

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Основы миттельшпиля	136	40	96	тестирование, учебно-тренировочные соревнования
2.	Основы эндшпиля	4	2	2	тестирование, учебно-тренировочные соревнования
3.	Повторение	4	2	2	тестирование, учебно-тренировочные соревнования
Всего:		144	44	100	

### Содержание учебного плана Четвертый год обучения

Содержание теоретического раздела. 1. Основы миттельшпиля. 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.

Содержание практического раздела

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.

2. Основы эндшпиля. 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 слонем 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. Опозиция. 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). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

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.

#### 4. Планируемые результаты

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.

К концу первого года обучения дети должны 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.

К концу второго года обучения дети должны 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.

К концу третьего года обучения дети должны 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.

К концу четвертого года обучения дети должны уметь:

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

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Первый год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1.			Беседа	2	Введение. Легенды и сказания о возникновении шахмат.	опрос
2.			Учебно-тренировочное	10	Шахматная доска	дидактические игры и задания
2.1			Учебно-тренировочное	3	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	беседа
2.2			Учебно-тренировочное	4	Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль	дидактические игры и задания
2.3			Учебно-тренировочное	3	Диагональ, центр	дидактические игры и задания
3.			Учебно-тренировочное	12	Шахматные фигуры	дидактические игры и задания
4.			Учебно-тренировочное	10	Начальная расстановка фигур	дидактические игры и задания
5.			Учебно-тренировочное	18	Ходы и взятие фигур	дидактические игры и задания
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	2	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.				10	Цель шахматной партии	
6.1.			Учебно-тренировочное	2	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	2	Мат. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	дидактические игры и задания
6.4.			Учебно-тренировочное	2	Мат в один ход	дидактические игры и задания
6.5.			Учебно-тренировочное	1	Пат. Варианты ничьей	дидактические игры и задания
6.6.			Учебно-тренировочное	2	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	дидактические игры и задания
7.				12	Игра всеми фигурами из начального	дидактические игры и задания

					положения	
7.1.			Учебно-тренировочное	4	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта	дидактические игры и задания
7.2.			Учебно-тренировочное	6	Демонстрация коротких партий	дидактические игры и задания
7.3.			Урок-соревнование	2	Повторение программного материала	решение тестов, соревнования
8			Беседа	2	Заключительное занятие	Викторина

### Второй год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
Повторение						
1			Учебно-тренировочное	4	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	дидактические игры и задания
2			Учебно-тренировочное	4	Рокировка. Взятие на проходе.	дидактические игры и задания
Краткая история шахмат						
3			Учебно-тренировочное	2	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	дидактические игры и задания
Шахматная нотация						
4			Учебно-тренировочное	4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	дидактические игры и задания
5			Учебно-тренировочное	4	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	дидактические игры и задания
6			Учебно-тренировочное	4	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	дидактические игры и задания
Ценность шахматных фигур						

7			Учебно-тренировочное	4	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	дидактические игры и задания
8			Учебно-тренировочное	4	Достижение материального перевеса	дидактические игры и задания
9			Учебно-тренировочное	4	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	дидактические игры и задания
10			Учебно-тренировочное	4	Защита.	дидактические игры и задания
Техника матования одинокого короля						
11			Учебно-тренировочное	4	Две ладьи против короля.	дидактические игры и задания
12			Учебно-тренировочное	4	Ферзь и ладья против короля.	дидактические игры и задания
13			Учебно-тренировочное	4	Ферзь и король против короля.	дидактические игры и задания
14			Учебно-тренировочное	4	Ладья и король против короля.	дидактические игры и задания
Достижение мата без жертвы материала						
15			Учебно-тренировочное	4	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	дидактические игры и задания
16			Учебно-тренировочное	4	Цугцванг.	дидактические игры и задания
17			Учебно-тренировочное	4	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	дидактические игры и задания
18			Учебно-тренировочное	4	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	дидактические игры и задания
Шахматная комбинация						
19			Учебно-тренировочное	4	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	дидактические игры и задания
20			Учебно-тренировочное	4	Матовые комбинации. Тема завлечения.	дидактические игры и задания
21			Учебно-тренировочное	4	Матовые комбинации. Тема блокировки.	дидактические игры и задания

22			Учебно-тренировочное	4	Тема разрушения королевского прикрытия.	дидактические игры и задания
23			Учебно-тренировочное	4	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	дидактические игры и задания
24			Учебно-тренировочное	4	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	дидактические игры и задания
25			Учебно-тренировочное	6	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	дидактические игры и задания
26			Учебно-тренировочное	4	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	дидактические игры и задания
27			Учебно-тренировочное	4	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	дидактические игры и задания
28			Учебно-тренировочное	4	Тема превращения пешки.	дидактические игры и задания
29			Учебно-тренировочное	6	Сочетание тактических приемов.	дидактические игры и задания
30			Учебно-тренировочное	4	Патовые комбинации.	дидактические игры и задания
31			Учебно-тренировочное	4	Комбинации на вечный шах.	дидактические игры и задания
32			Учебно-тренировочное	4	Типичные комбинации в дебюте.	дидактические игры и задания
33			Учебно-тренировочное	6	Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	дидактические игры и задания
Повторение						
34			Учебно-тренировочное	6	Повторение программного материала	дидактические игры и задания
35			Учебно-тренировочное	6	Игровая практика	дидактические игры и задания

## Третий год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
Повторение и закрепление						
1			Учебно-тренировочное	4	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	дидактические игры и задания
2			Учебно-тренировочное	4	Ходы фигур, взятие.	дидактические игры и задания
3			Учебно-тренировочное	4	Рокировка	дидактические игры и задания
4				4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	дидактические игры и задания
5			Учебно-тренировочное	4	Шах, мат, пат.	дидактические игры и задания
6			Учебно-тренировочное	4	Начальное положение.	дидактические игры и задания
7			Учебно-тренировочное	6	Игровая практика.	дидактические игры и задания
8			Учебно-тренировочное	4	Шахматная нотация.	дидактические игры и задания
9			Учебно-тренировочное	4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	дидактические игры и задания
10			Учебно-тренировочное	4	Обозначение шахматных фигур и терминов.	дидактические игры и задания
11			Учебно-тренировочное	4	Запись начального положения.	дидактические игры и задания
12			Учебно-тренировочное	4	Краткая и полная шахматная нотация.	дидактические игры и задания
13			Учебно-тренировочное	4	Запись шахматной партии.	дидактические игры и задания
14			Учебно-	4	Ценность шахматных фигур.	дидактические игры и задания

			тренировочное			
15			Учебно-тренировочное	4	Пример матования одинокого короля.	дидактические игры и задания
16			Учебно-тренировочное	6	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	дидактические игры и задания
17			Учебно-тренировочное	6	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	дидактические игры и задания
Основы дебюта						
18			Учебно-тренировочное	4	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	дидактические игры и задания
19			Учебно-тренировочное	4	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	дидактические игры и задания
20			Учебно-тренировочное	4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	дидактические игры и задания
21			Учебно-тренировочное	6	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	дидактические игры и задания
22			Учебно-тренировочное	4	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	дидактические игры и задания
23			Учебно-тренировочное	4	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
24			Учебно-тренировочное	6	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	дидактические игры и задания
25			Учебно-тренировочное	4	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	дидактические игры и задания
26			Учебно-тренировочное	4	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Тема перекрытия.	дидактические игры и задания

27			Учебно-тренировочное	4	Наказание за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. “Пешкоедство”.	дидактические игры и задания
28			Учебно-тренировочное	4	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	дидактические игры и задания
29			Учебно-тренировочное	4	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	дидактические игры и задания
30			Учебно-тренировочное	4	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	дидактические игры и задания
31			Учебно-тренировочное	4	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	дидактические игры и задания
32			Учебно-тренировочное	4	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
33			Учебно-тренировочное	4	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	дидактические игры и задания
34			Учебно-тренировочное	4	Игровая практика.	дидактические игры и задания
35			Учебно-тренировочное	4	Повторение изученного о дебюте	дидактические игры и задания

### Четвертый год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
Основы миттельшпиля						
1			Учебно-тренировочное	4	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпили	дидактические игры и задания
2			Учебно-тренировочное	4	Связка в миттельшпили. Двойной удар	дидактические игры и задания

3			Учебно-тренировочное	4	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	дидактические игры и задания
4				4	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	дидактические игры и задания
5			Учебно-тренировочное	4	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки	дидактические игры и задания
6			Учебно-тренировочное	4	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	дидактические игры и задания
7			Учебно-тренировочное	4	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	дидактические игры и задания
8			Учебно-тренировочное	4	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	дидактические игры и задания
9			Учебно-тренировочное	4	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
10			Учебно-тренировочное	4	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	дидактические игры и задания
11			Учебно-тренировочное	4	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	дидактические игры и задания
12			Учебно-тренировочное	4	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	дидактические игры и задания
13			Учебно-тренировочное	4	Игровая практика	дидактические игры и задания
14			Учебно-тренировочное	4	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	дидактические игры и задания
15			Учебно-тренировочное	6	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
16			Учебно-	4	Ферзь против слона. Ферзь против	дидактические игры и задания

			тренировочное		коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	
17			Учебно-тренировочное	4	Решение заданий. Игровая практика	дидактические игры и задания
18			Учебно-тренировочное	4	Матование двумя слонами (простые случаи).	дидактические игры и задания
19			Учебно-тренировочное	4	Матование слоном и конем (простые случаи)	дидактические игры и задания
20			Учебно-тренировочное	6	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
21			Учебно-тренировочное	4	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	дидактические игры и задания
22			Учебно-тренировочное	4	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
23			Учебно-тренировочное	4	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	дидактические игры и задания
24			Учебно-тренировочное	4	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
25			Учебно-тренировочное	4	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	дидактические игры и задания
26			Учебно-тренировочное	6	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
27			Учебно-тренировочное	4	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	дидактические игры и задания
28			Учебно-тренировочное	6	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
29			Учебно-	4	Удивительные ничейные положения.	дидактические игры и задания

			тренировочное		Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	
30			Учебно-тренировочное	4	Решение заданий. Игровая практика.	дидактические игры и задания
Основы эндшпиля						
31			Учебно-тренировочное	2	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	дидактические игры и задания
32			Учебно-тренировочное	2	Игровая практика	дидактические игры и задания
Повторение						
34			Учебно-тренировочное	2	Повторение пройденного материала	дидактические игры и задания
35			Учебно-тренировочное	2	Игровая практика	дидактические игры и задания

## 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) шахматные доски с набором шахматных фигур – 3 комплекта;
- 2) шахматные часы – 2 шт.;
- 3) напольные шахматы – 1 комплект;
- 4) цветные карандаши;
- 5) фломастеры;
- 6) 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»;

- «Шахматная школа для начинающих»;
- «Шахматная школа для шахматистов IV – II разрядов»;
- «Шахматная тактика»;
- «Шахматные дебюты»;
- «Шахматная стратегия»;
- «Шахматные комбинации»;
- «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://whychess.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 оценена 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.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

### 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).

### 2.4. 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 прodelывает 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. 3. 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.

**Учебно – методическое обеспечение**

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

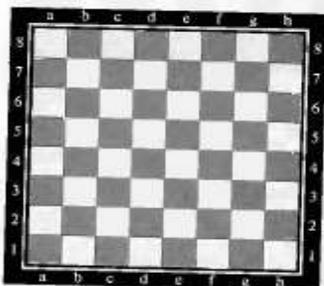
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

### **Список литературы по программе**

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
- 10.В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
- 11.В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.
- 12.О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
- 13.И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
- 14.Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

## Приложения

## Приложение 1

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 обежит 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

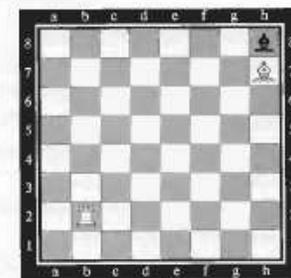


№ 2

2. Нападй 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) чернопольный слон может побить белопольного 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

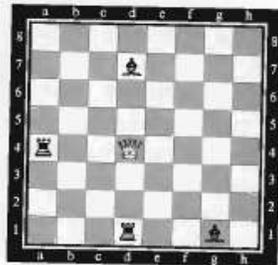


№ 2

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



№ 1



№ 2

3. Запиши 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:

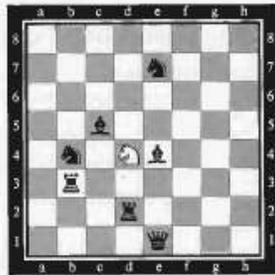
- 1) ферзь может за один ход из углового поля пойти в центр? —
- 2) ферзь может передвигаться по горизонтали? —
- 3) ферзь может пойти с чёрного поля на белое? —
- 4) ферзь может ходить и как слон, и как ладья? —
- 5) ферзь может за один ход побить две фигуры? —
- 6) белому ферзю разрешается перепрыгивать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

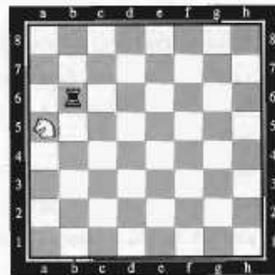


№ 2

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



№ 1



№ 2

3. Запиши 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:

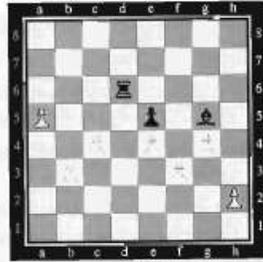
- 1) конь может за один ход из углового поля пойти в центр? —
- 2) конь с белого поля прыгает на чёрное? —
- 3) конь может за один ход побить две фигуры? —
- 4) коню разрешается перепрыгивать через другие фигуры? —
- 5) чёрный конь может побить чёрного ферзя? —
- 6) белые кони прыгают только по белым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

**Проверочная работа №7.****Тема: Пешка**

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



№ 1

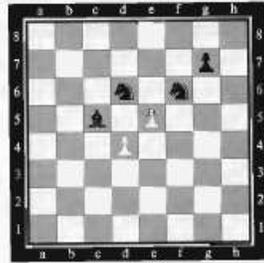


№ 2

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



№ 1



№ 2

**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) 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? —

3. Запиши ответ цифрой.

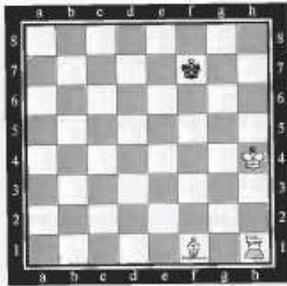
- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти король из углового поля за один ход —
- 2) сколько ходов по горизонтали может сделать король из углового поля? —
- 3) в скольких направлениях может пойти король из углового поля? В —
- 4) за сколько ходов король дойдёт из углового поля до ближайшего центрального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

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

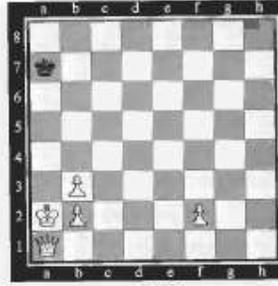
- 1) король может за один ход из углового поля пойти в центр? —
- 2) король может передвигаться по диагонали? —
- 3) король — главная фигура? —
- 4) короля можно ставить под бой? —
- 5) чёрный король может побить чёрного ферзя? —
- 6) король может бить защищённую фигуру? —
- 7) белый и чёрный короли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

**Проверочная работа №9.**  
**Тема: Шах**

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

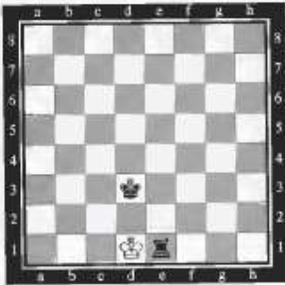


№ 1

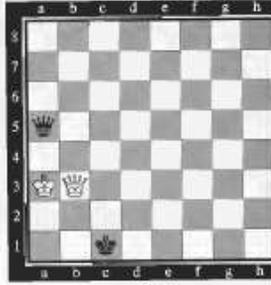


№ 2

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



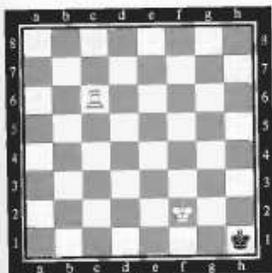
№ 1



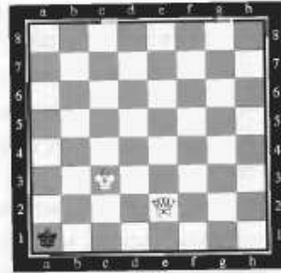
№ 2

**Проверочная работа №10.**  
**Тема: Мат**

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



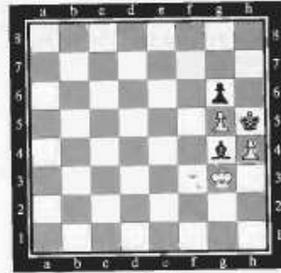
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

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? —

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? —

### Проверочная работа №11.

#### Тема: Ничья, пат

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

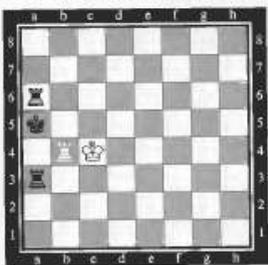


№ 1



№ 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 «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 беспрерывно, 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.

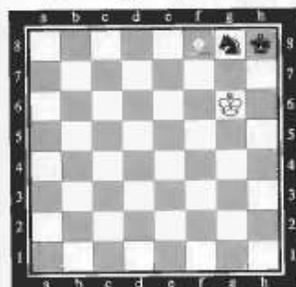


№ 1



№ 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? \_\_\_\_

**Итоговая проверочная работа (1 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.

**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

12. Укажи три способа защиты от шаха:  
 А) Уничтожить фигуру, объявившую мат;  
 Б) Уйти от шаха;  
 В) 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

### 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



Б) Дебют;

Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

А) Ферзь;

В) Король;

Б) Ладья;

Г) Пешка

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

**Вариант 1**

- Какая страна родина шахмат?  
А) Россия; В) Индия;  
Б) Китай; Г) Тува.
- Сколько полей на шахматной доске?  
А) 48; В) 50;  
Б) 64; Г) 16.
- Что такое диаграмма?  
А) Начальная позиция;  
Б) Материальное преимущество;  
Г) Печатное изображение шахматной игры.
- Найди среди фигур тяжелую фигуру:  
А) Конь; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.
- Назови среди фигур легкую фигуру:  
А) Ферзь; В) Слон;  
Б) Пешка; Г) Ладья.
- Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:  
А) Король; В) Пешка;  
Б) Конь; Г) Ферзь.
- Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:  
А) Слон; В) Пешка;  
Б) Конь; Г) Ферзь.
- Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:  
А) Миттельшпиль; В) Дебют;  
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
- Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:  
А) Король; В) Конь;  
Б) Ферзь; Г) Слон.
- Запись шахматной партии называется:  
А) Позиция; В) Нотация;  
Б) Дневник; Г) Запись.
- Нападение на короля называется:

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

**Вариант 2**

- Какая страна родина шахмат?  
А) Россия; В) Индия;  
Б) Китай; Г) Монголия.
- Сколько горизонталей на шахматной доске?  
А) 16; В) 8;  
Б) 64; Г) 32.
- Как называются косые ряды полей на шахматной доске?  
А) Вертикали; В) Диаграммы;  
Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
- Найди среди фигур тяжелую фигуру:  
А) Конь; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.
- Назови среди фигур легкую фигуру:  
А) Ферзь; В) Слон;  
Б) Пешка; Г) Ладья.
- Какая фигура всегда ходит только на одно поле?  
А) Король; В) Пешка;  
Б) Конь; Г) Ферзь.
- Фигура, которая может прерватиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:  
А) Конь; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.
- Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:  
А) Миттельшпиль; В) Дебют;  
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
- Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:  
А) Миттельшпиль; В) Дебют;  
Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.
- Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:  
А) Рокировка; В) Связка;  
Б) Мат; Г) Стратегия.
- Положение, в котором король стороны, имеющей

- А) Мат; В) Пат;  
Б) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

- А) Уничтожить фигуру, объявившую мат;  
Б) Объявить перемирие  
В) Уйти от шаха;  
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;  
Б) Ладья;  
В) Ферзь;  
Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

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

### 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

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; Г)

Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

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

### ОТВЕТЫ

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
  - б) 3
  - в) 2
  - 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
  - в) 16
  - г) 24
9. Сколько клеток на шахматной доске?
  - а) 128
  - б) 325
  - в) 32
  - г) 64
10. Какая шахматная фигура ходит буквой «Г»?
  - а) пешка
  - б) слон
  - в) король
  - г) конь
11. Какая фигура в шахматах самая сильная?
  - а) слон
  - б) король
  - в) конь
  - г) ферзь
12. Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?
  - а) рашпиль
  - б) гамбит
  - в) дебют
  - г) эндшпиль
13. Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?
  - а) лопатка
  - б) нож

## 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
  - г) 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
  - г) 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

б) вилка

г) ложка

14. Как называется середина шахматной партии?

а) миттельшпиль

в) цугцванг

б) гамбит

г) мед-тайм

15. Сколько белых полей в горизонтали?

а) 8

б) 6

в) 2

г) 4

**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

быстрейшего развития фигур и захвата центра жертвуете 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 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  
(3 год обучения)  
Вариант 1**

1. Как переводятся слово «шахматы»?  
а) Властитель умер      в) Король умер  
б) Спасти короля      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      в) Пешка  
б) Слон      г) Дама
4. Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?  
а) да      в) наверное  
б) нет      г) круглое
5. Сколько всего полей в центре?  
а) 5      в) 8  
б) 6      г) 4
6. Сколько белых полей в любой черной диагонали?  
а) 6      в) 2  
б) 4      г) 0
7. Сколько на шахматной доске горизонталей?  
а) 9      в) 6  
б) 4      г) 8
8. Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?  
а) 32      б) 64  
в) 16      г) 24
9. Сколько клеток на шахматной доске?  
а) 128      б) 325  
в) 32      г) 64
10. Какая шахматная фигура ходит буквой «Г»?  
а) пешка      в) король  
б) слон      г) конь
11. Какая фигура в шахматах самая сильная?  
а) слон      в) конь  
б) король      г) ферзь
12. Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?  
а) рашпиль      в) дебют  
б) гамбит      г) эндшпиль
13. Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?  
а) лопатка      в) нож  
б) вилка      г) ложка
14. Как называется середина шахматной партии?

**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 братья 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      г) 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      г) 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 быстрейшего развития фигур и захвата центра жертвуется какая-либо фигура:*

<p>а) миттельшпиль                      в) цугцванг  б) гамбит                                г) мед-тайм</p> <p>15. Сколько белых полей в горизонтали?  а) 8                      б) 6  в) 2                      г) 4</p> <p>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</p>	<p>а) Гамбит                                      б) Дебют  в) Эндшпиль                                      г)</p> <p>Миттельшпиль</p> <p><b>12. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «время»:</b></p> <p>а) Обладание большей частью доски  б) Преимущество в развитии  в) Достижение материального преимущества  г) Отставание в развитии</p> <p><b>13. Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:</b></p> <p>а) Пат    б) «Вечный шах»  в) Мат    г) Ничья</p> <p><b>14. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:</b></p> <p>а) Обладание большей частью доски  б) Преимущество в развитии  в) Достижение материального преимущества                      г)  Победу</p> <p>15. Какой фигурой, кроме пешки, можно сделать первый ход в начале партии:</p> <p>а) Слоном                                      б) Конём  в) Ферзём                                      г) Ладьёй</p> <p><b>16. Кто является составителем шахматных задач и этюдов:</b></p> <p>а) Тренер                                      б) Судья  в) Композитор                                      г) Претендент</p> <p>Ответы  <b>Вариант 2</b>  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</p>
--	---

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

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:
  - а) c1
  - б) h1
  - в) a1
  - г) g1
2. Какая диагональ самая длинная:
  - а) a8 – 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) e2 – e3
  - б) d2 – d4
  - в) e2 – e4
  - г) a2 – a4
10. Какая пара фигур не может заматовать короля:
  - а) К и Кр

**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) Kg8 – f6

<p>б) Ф и Кр в) Л и Кр г) Л и Л</p> <p>Ответы</p> <p>Вариант 1</p> <p>1) В,2) А, 3) Г,4) Б, 5) Б,6) Г,7) Г,8) В,9) В,10) А</p>	<p>б) e7 – e5 в) c7 – c5 г) d7 – d5</p> <p>ОТВЕТЫ</p> <p>Вариант 2</p> <p>1) Б,2) Г,3) В,4) В,5) В,6) А,7) Г,8) Б,9) В,10) Б</p>
--	--



**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											
<b>ИТОГО БАЛЛОВ В ГРУППЕ:</b>											
<b>УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ В ГРУППЕ В %</b>											
<p>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</p>											

## Диагностика освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы

Показатели	Критерии	Уровень освоения	Количество баллов	Формы проведения
<b>1. Теоретическая подготовка обучающегося:</b> - 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	<b>Контрольные задания</b>
<b>2. Практическая подготовка обучающегося</b>	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	<b>Учебно-тренировочный турнир, соревнование</b>
<b>Уровень освоения программы</b>	Вычисление среднеарифметического балла показателей	<i>Низкий</i>	1	
		<i>Средний</i>	1,5-2,5	
		<i>Высокий</i>	3	