

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение средняя
общеобразовательная школа №1 с. Бакалы МР Бакалинский район РБ**

СОГЛАСОВАНО

заместитель
директора по
УВР



Закирова Р.Ф.

УТВЕРЖДЕНО

директор школы



Решетникова А.А.
Приказ №71
от «28» августа
2025г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПО КУРСУ «ШАХМАТЫ» НА 2025 – 2026 УЧЕБНЫЙ ГОД**

Для обучающихся 1 классов

Срок реализации программы – 1 год

Количество часов за учебный год: 66

Количество часов в неделю: 2

Составитель: Суханова Н.В.

2025 г.

Содержание

№	Наименование раздела	Стр.
I.	Комплекс основных характеристик программы	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	4
1.3.	Содержание программы. 1.4 Учебный план.	5- 6
1.5.	Планируемые результаты	7
II.	Комплекс организационно - педагогических условий	
2.1.	Календарный учебный график	9
2.2.	Условия реализации	13
2.3.	Формы аттестации и контроля	14
2.4.	Список литературы	15
2.5.	Приложение.	

I. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Один из приоритетов государственной политики в области образования – ориентация не только на усвоение обучающимися определённой суммы знаний, но и на их воспитание, развитие личности, познавательных и созидательных способностей. Данный факт нашёл отражение в Национальной доктрине образования, устанавливающей приоритет образования в государственной политике, стратегию и основные направления его развития на период до 2025 года.

Шахматная игра на протяжении многих веков является составной частью общечеловеческой культуры. «Они (шахматы. – Прим. авт.) делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько ходов вперёд» (В. В. Путин).

Настоящая программа разработана в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» и требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования к результатам освоения основной образовательной программы, раскрывает методические основы обучения детей младшего школьного возраста шахматной игре.

Актуальность программы заключается в том, что

- при серьёзном увлечении шахматами у обучающихся уменьшается рассеянность на занятиях, появляется интерес к книге (шахматы – «книжный вид спорта»), к компьютерным программам для изучения теории игры;
- развивается у юных шахматистов аналитические способности. От анализа шахматных позиций они постепенно переходят к анализу ситуаций, с которыми они сталкиваются в жизни.
- обучение игре в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников,
- открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа;
- расширяется круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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

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

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

Новизна программы.

Новизна представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети

могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Отличительные особенности программы.

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

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

Адресат программы – дети 7 – 10 лет, имеющие знания по данной направленности.

Программа реализуется в группе постоянного состава.

Объем программы: Программа рассчитана на 1 год и составляет 68 часов.

Регулярность занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу – 45 минут.

1.2. Цель и задачи программы

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

Задачи программы:

Личностные

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

Метапредметные

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

Образовательные (предметные)

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

Оздоровительные задачи направлены на формирование:

- представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;

- первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений.
Воспитательные задачи способствуют:

- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

1.3. Содержание программы

Теоретические, практические основы и правила шахматной игры

Раздел № 1.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

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

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

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

Раздел №2.

ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

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

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

Раздел №3.

ЦЕННОСТЬ

ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

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

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

Раздел №4.

ЦЕЛЬ

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

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

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

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

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие

«Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат»). *Теория.* Что такое пат. Обозначение пата. Когда может возникнуть пат (ничья). *Практика.* Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Пат – ничья»).

Раздел №5.

ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

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

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

Раздел №6.

ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.

Теория. Повторение основы шахматной партии. Шахматный этикет.

Практика. Конкурсы. Шахматные турниры.

Практико-соревновательная деятельность.

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

1.4. Учебный план

Планирование прохождения программного материала

№ п/п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.	4	5	9	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	6	10	16	Практические задания, игровые упражнения
3	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.	2	6	8	Практические задания.
4	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.	4	5	9	Практические задания, игровые упражнения.
5	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.	5	10	15	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий.

6	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.	2	7	9	Шахматный турнир
		23	43	66	

1.5. Планируемые результаты

Личностные результаты

У выпускника будут сформированы:

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

Выпускник получит возможность для формирования:

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

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

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

Выпускник получит возможность научиться:

- *в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;*
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;*
- *самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном*

материале;

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- самостоятельно или с помощью педагога оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.

Познавательные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

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

Выпускник получит возможность научиться:

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

Коммуникативные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

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

задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

Выпускник получит возможность научиться:

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

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

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

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1.Календарно - учебный график (68ч.)

№ п/п	Дата проведения		Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
	План	Факт				
Раздел 1. Шахматная доска Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур.				9		
1			История шахмат.	2	Беседа.	Беседа.
2			Знакомство с шахматной доской.			Текущий контроль: контрольные вопросы; практические задания.
3			Шахматная доска. Горизонталь.	2	Беседа, обучающая игра.	

4			Вертикаль. Диагональ.			
5			Знакомство с шахматными фигурами.	2	Обучающая игра	Беседа, выполнение заданий.
6			Ладья, конь, слон, ферзь, король, пешка.			
7			Шахматные фигуры.	1	Беседа, обучающая игра.	
8 - 9			Начальное положение фигур перед шахматной партией.	2	Обучающие игры, беседа	Выполнение заданий
Раздел 2. Ходы и взятие фигур				16		
10			Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	Дидактические игры.	Педагогическое наблюдение, практические задания. Текущий контроль: контрольные вопросы; практические задания.
11			Ладья в игре.	1	Беседа, обучающая игра.	
12			Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Дидактические игры.	
13			Слон в игре.	1	Беседа, обучающая игра.	
14			Ладья против слона.	1	Дидактические игры.	
15			Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	Беседа, обучающая игра.	
16			Ферзь в игре.	1	Дидактические игры.	
17			Ферзь против ладьи и слона.	1	Беседа, обучающая игра.	
18			Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Дидактические игры.	

19			Конь в игре.	1	Беседа, обучающая игра.	
20			Конь против ферзя, ладьи слона.	1	Дидактические игры.	
21			Знакомство с пешкой.	1	Беседа, обучающая игра.	
22			Пешка в игре.	1	Беседа, обучающая игра.	
23			Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Беседа, обучающая игра.	
24			Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	Беседа, обучающая игра.	
25			Король против других фигур.	1	Беседа, обучающая игра.	
Раздел 3. Ценность шахматных фигур				8		
26			Ценность шахматных фигур.	1	Обучающие игры	Текущий контроль: контрольные вопросы; практические задания. Решение задач.
27 28			Сравнительная сила фигур.	2	Обучающие игры	
29			Достижение материального перевеса.	1	Беседа, обучающая игра.	
30 31			Размен. Равноценный, неравноценный размен.	2	Игровые упражнения	
32			Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1	Беседа, обучающая игра.	
33			Рокировка.	1	Игровые упражнения	
Раздел 4. Цель шахматной партии				9		

34			Шах. Защита от шаха.	2	Учебная игра	Текущий контроль: контрольные вопросы; практические задания.
35						
36			Открытый шах. Двойной шах.	1	Учебная игра	
37			Мат. Цель игры.	1	Учебная игра	
38			Мат. Ставим мат.	2	Учебная игра	
39						
40			Мат.	1	Учебная игра	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения.
41			Ничья, пат.	2	Разбор партий	
42			Отличие пата от мата.			
Раздел 5. Игра всеми фигурами из начального положения				15		
43			Этапы шахматной партии	1	Видеоурок	Текущий контроль: контрольные вопросы; практические задания.
44 - 46			Принцип разыгрывания дебюта.	3	Беседа, Разбор партий	
47 - 48			Демонстрация коротких партий	2	Разбор партий,	
49 - 57			Игра всеми фигурами из начального положения.	9	Тренировочные игры	
Раздел 6. Повторение программного материала.				9		
58 – 60			Основы шахматной партии.	3	Групповая	Педагогическое наблюдение, практические задания.
61			Шахматный этикет.	1	Групповая	Текущий контроль: контрольные вопросы; практические задания.
62 - 63			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	2	Групповая	

64 - 66			Шахматный турнир	3	Групповая	Итоги турнира.
------------	--	--	------------------	---	-----------	----------------

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

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

Материально-техническое обеспечение:

- столы для игры в шахматы;
- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- электронные образовательные ресурсы, интернет-источники.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

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

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

Основные методы обучения:

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры.
4. При реализации материального перевеса.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделявает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (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 ребенку выработать свой собственный подход к игре.

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

Основные формы и средства обучения:

Основными формами организации образовательного процесса являются групповые и индивидуальные занятия.

Также предусматриваются такие формы, как:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки, 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 включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные задачи. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы, задачи для самостоятельного решения, решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях.

Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог, владеющий знаниями в области шахматной игры, имеющий высшее педагогическое образование или образование по профилю реализации программы.

2.3 Формы аттестации и контроля

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

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

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач.

Оценочные материалы

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

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

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

- содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление

индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

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

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

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

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

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

Методы диагностики результатов.

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

- Соревнования по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.

- Конкурс "Угадай ход".

- Викторина по истории шахмат.

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

2.4. Список литературы

Учебники и пособия по обучению детей шахматной игре

1. Абрамов С. П. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий /С. П.
2. Бареев И. Гроссмейстеры детского сада.— М.: Наш малыш, 1995.
3. Бобби Фишер учит играть в шахматы. — Киев: Здоровья, 1991.
4. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. — М.: ФиС, 1965.
5. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. — Л.: Лениздат, 1966.
6. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. — М.: ФиС, 1980, 1982.
7. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. — М.: Просвещение, 1983.
8. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 3-го и 4-го разрядов.— М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
9. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. — М.: Детская литература, 1980.
10. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. — М.: Международная книга, 1991.
11. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. — Киев: Радянська школа, 1986.
12. Каган И. В ваших руках короли. — Петрозаводск: Карелия, 1986.
13. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. — М.: ФиС, 1983.
14. Князева В. Азбука шахматиста.— Ангрен, 1990.
15. Князева В. Уроки шахмат. — Ташкент: Укитувчи, 1992.
16. Костьев А. Учителю о шахматах.— М.: Просвещение, 1986.
17. Костьев А. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере. — М.: ФиС, 1980.
18. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. — М.: ФнС, 1980.
19. Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии.— Л.: Лениздат, 1956.
20. Майзелис И. Шахматы.—М.; Л.: Детгиз, 1960.
21. Макарычев С., Макарычева М. От А до ...— М.: "64", 1995.
22. Мучник Х. Первые шахматные уроки. — М.: Воениздат, 1980.
23. Нежметдинов Р. Шахматы. — Казань: Татарское книжное издательство, 1985.
24. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. — М.: ФиС, 1979.
25. Нейштадт Я. Шахматный практикум. — М.: ФиС, 1980.

26. Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. – Красноярск, 1983.
27. Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
28. Нимцович А. Моя система.— М.: ФиС, 1984.
29. Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. – М.: ФиС, 1981.
30. Панов В. Шахматы для начинающих. – М.: ФиС, 1955.
31. Савин П. В мире шахматных комбинаций. – Кишинев: Картя Молдовеняскэ, 1981.
32. Сокольский А. Ваш первый ход. – М.: ФиС, 1977.
33. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
34. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
35. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
36. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
37. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
38. Сухин И. Приключения в Шахматной стране.— М.: Педагогика, 1991.
39. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
40. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
41. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
42. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
43. 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.
44. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск.

Учебно-тематический план.

Приложение №1

№ п/п	Дата проведения		Тема занятия	Кол-во часов	Примечание
	План	Факт			
Раздел 1. Шахматная доска Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур.				9	
1	5.09		История шахмат.	2	
2	8.09		Знакомство с шахматной доской.		
3	12.09		Шахматная доска.	2	
4	15.09		Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.		
5	19.09		Знакомство с шахматными фигурами.	2	
6	22.09		Ладья, конь, слон, ферзь, король, пешка.		

7	26.09		Шахматные фигуры.	1	
8 - 9	29.09 3.10		Начальное положение фигур перед шахматной партией.	2	
Раздел 2. Ходы и взятие фигур				16	
10	6.10		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	
11	10.10		Ладья в игре.	1	
12	13.10		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	
13	17.10		Слон в игре.	1	
14	20.10		Ладья против слона.	1	
15	24.10		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	
16	27.10		Ферзь в игре.	1	
17	7.11		Ферзь против ладьи и слона.	1	
18	10.11		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	
19	14.11		Конь в игре.	1	
20	17.11		Конь против ферзя, ладьи слона.	1	
21	21.11		Знакомство с пешкой.	1	
22	28.11		Пешка в игре.	1	
23	1.12		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	
24	5.12		Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	
25	8.12		Король против других фигур.	1	
Раздел 3. Ценность шахматных фигур				8	
26	12.12		Ценность шахматных фигур.	1	
27	15.12		Сравнительная сила фигур.	2	
28	19.12				
29	22.12		Достижение материального перевеса.	1	

30			Размен.	2	
31			Равноценный, неравноценный размен.		
32			Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1	
33			Рокировка.	1	
Раздел 4. Цель шахматной партии				9	
34			Шах.	2	
35			Защита от шаха.		
36			Открытый шах. Двойной шах.	1	
37			Мат. Цель игры.	1	
38			Мат.	2	
39			Ставим мат.		
40			Мат.	1	
41			Ничья, пат.	2	20.02
42			Отличие пата от мата.		Закрепление. Ничья. Пат.
Раздел 5. Игра всеми фигурами из начального положения				15	
43			Этапы шахматной партии.	1	
44 - 46			Принцип разыгрывания дебюта.	3	
47 - 48			Демонстрация коротких партий.	2	
49 - 57			Игра всеми фигурами из начального положения.	9	
Раздел 6. Повторение программного материала.				11	
58 –60			Основы шахматной партии.	3	
61			Шахматный этикет.	1	

62 - 63			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	2	
64 - 68			Шахматный турнир.	5	

Приложение №2

Шахматный словарь

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

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

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

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

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

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

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

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»).

Король может тоже сделать вилку, напад одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

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

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

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

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

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

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

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

Ж

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

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

З

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

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

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

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

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

И

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

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

К

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

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

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

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

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

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

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске.

Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за

приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

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

М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

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

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

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

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

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

Н

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

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

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

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

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

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

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

Ошибка — любой просчет в игре.

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

П

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

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

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

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

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

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

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король пододвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

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

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

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

С

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

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

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

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

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

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

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

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

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

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

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

Ф

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

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

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

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

Х

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

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

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

Ч

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

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

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

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

Приложение №3

Тестовые задания по программе «Шахматы» .

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Б) Китай; Г) Монголия.;
2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64 Г) 32.;

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

Ключи: 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