

Управление образования администрации Мариинского муниципального района  
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования детей»

Рассмотрена  
педагогическим советом  
Протокол № 4 от 31.05.2021г

Утверждаю,  
Директор МБУ ДО «ЦДОД»  
Новиков В.Н./  
Приказ № 219 от 31.05.2021г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
по шахматам  
физкультурно-спортивной направленности  
«Шаг за шагом»

Возраст учащихся : 8-10 лет  
Срок реализации :1 год

Разработчик: Азарова Светлана Васильевна,  
педагог дополнительного образования

г. Мариинск, 2021

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	4
1.3. Содержание программы .....	5
1.3.1. Учебно-тематический план .....	5
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана .....	6
1.4. Планируемые результаты .....	9
<b>РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b>	<b>11</b>
2.1. Календарный учебный график .....	11
2.2. Условия реализации программы .....	11
2.3. Формы аттестации / контроля .....	12
2.4. Оценочные материалы .....	12
2.5. Методические материалы .....	13
2.6. Список литературы .....	15
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	<b>18</b>

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шаг за шагом» (далее программа) физкультурно-спортивной направленности, программа модифицированная, уровень освоения программы – ознакомительный.

Программа разработана в соответствии с нормативно – правовыми документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (от 29.05.2015 г. № 996-р);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2018 N 204 "О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года";
- Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Прогнозом долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2030 года;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. № 28, вступившее в силу 01.01.2021 г. «Об утверждении СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжением Коллегии Администрации Кемеровской области от 26.10.2018 N 484-р "О реализации мероприятий по формированию современных управленческих и организационно-экономических механизмов в системе дополнительного образования детей в Кемеровской области".

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в

условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

**Актуальность программы** продиктована требованиями времени. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию учащегося.

**Отличительной особенностью программы** является индивидуальный подход к обучению. Он осуществляется через воспитательное взаимодействие с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей, знания условий жизни каждого учащегося, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальных особенностей учащегося.

**Адресат программы:** программа рассчитана на детей в возрасте от 8 лет до 10 лет. В группу для обучения принимаются дети, не имеющие специальных навыков. Наполняемость группы 10 человек. Дети принимаются в группу по желанию, по заявлению родителей.

#### **Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на один год обучения (объем - 36 часов в год).

#### **Режим занятий, периодичность и продолжительность**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу: 1 академический час - 45 минут.

**Форма обучения** – очная.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

Работа по программе педагога с учащимися производится в очной или дистанционной форме. На занятиях создаются все необходимые условия для развития познавательных способностей учащихся. Каждое занятие строится в зависимости от темы и конкретных задач, которые предусмотрены программой, с учетом возрастных особенностей детей, их индивидуальной подготовленности. Занятия проводятся в форме спортивной тренировки. Программа включает в себя пять разделов. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создание оптимальных условий для развития интеллектуального и творческого потенциала детей через обучение игры в шахматы.

**Задачи программы:**

Личностные:

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом;
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно;
- формирование установок на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование познавательной мотивации в процессе обучения;
- способствование интеллектуальному развитию обучающихся, развитие у них логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.

Предметные:

- познакомить с историей шахмат;
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения;
- способствовать овладению ребятами всеми элементами шахматной тактики и техникой расчета вариантов в практической игре;
- усвоение обучающимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- комплексное формирование основ шахматной культуры.

### 1.3. Содержание программы

#### 1.3.1. Учебно-тематический план

№	Наименование разделов и тем	Общее количество во учебных часов	В т.ч. теоретических	В т.ч. практических	Форма контроля
1.	<b>Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности.</b>	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос
2.	<b>Раздел 1 Шахматная доска</b>	2	1	1	
	Тема 1.1 История шахмат. Шахматная доска	1	0,5	0,5	
	Тема 1.2 Элементы шахматной доски	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос
3.	<b>Раздел 2 Ходы и взятие фигур.</b>	7	3,5	3,5	

	Тема 2.1 Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур.	1	0,5	0,5	Тест
	Тема 2.2 Пешка	1	0,5	0,5	
	Тема 2.3 Ладья	1	0,5	0,5	
	Тема 2.4 Слон	1	0,5	0,5	
	Тема 2.5 Ферзь	1	0,5	0,5	
	Тема 2.6 Конь	1	0,5	0,5	
	Тема 2.7 Король	1	0,5	0,5	
<b>4.</b>	<b>Раздел 3 Цель шахматной партии.</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	
	Тема 3.1. Шах.	2	1	1	1)Решение задач 2)Тест
	Тема 3.2. Мат.	4	1	3	
	Тема 3.3.Ничья, пат.	1	0,5	0,5	
	Тема 3.4. Рокировка.	1	0,5	0,5	
	Тема 3.5. Игра всеми фигурами.	7	1	6	
<b>5.</b>	<b>Раздел 4 . Игра всеми фигурами из начального положения.</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
	Тема 4.1 Шахматная партия	6	2	4	Наблюдение Игра с педагогом Соревнование
<b>6.</b>	<b>Раздел 5. Решение задач</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Решение задач на время
<b>7.</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	Турнир
	<b>Всего</b>	<b>36</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	

### 1.3.2. Содержание программы

#### Раздел 1. Шахматная доска

##### Тема 1.1. История шахмат.

Шахматная доска. Рождение, история развития шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Практическое занятие по теме «Шахматная доска».

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.

##### Тема 1.2. Элементы шахматной доски

Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей и горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.

Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Мероприятие «Шахматная эстафета».

## **Раздел 2. Ходы и взятие фигур.**

### **Тема 2.1. Шахматные фигуры**

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. «Первый шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»

Дидактические игры и задания.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников наощупь 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 берёт 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 и ставят её в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**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 берёт две шахматные фигуры 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.

### **Тема 2.2. Пешка**

Знакомство с пешкой. Место пешки в начальном положении. Особенности пешки. Пешечные заповеди. Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения. Правила шахматной игры. Дидактические игры «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение». Практическое занятие по теме «Пешка». Мероприятие «Праздник пешки».

### **Тема 2.3. Ладья**

Знакомство с ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход и взятие ладьи. Диаграмма и ее решение. Шахматные позиции. Дидактическая игра «Тайны шахматной доски», «Загадки шахматной шкатулки». Мероприятие «Конкурс смекалистых». Практическое занятие по теме «Ладья».

### **Тема 2.4. Слон**

Знакомство со слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов. Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

### **Тема 2.5. Ферзь**

Знакомство с ферзем. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ферзя Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

### **Тема 2.6. Конь**

Знакомство с конем. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения. Дидактическая игра «Игра на уничтожение».

### **Тема 2.7. Король**

Знакомство с королем. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки.

## **Раздел 3. Цель шахматной партии.**

### **Тема 3.1. Шах.**

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Дидактические задания.

«Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».

Открытый шах. Двойной шах.

Дидактические задания.

«Дай открытый шах», «Дай двойной шах».

Дидактическая игра «Первый шах».

### **Тема 3.2. Мат.**

Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)

Дидактические задания.

«Мат или не мат», «Мат в один ход», «Дай мат в один ход».

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.

### **Тема 3.3. Ничья, пат.**

Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Дидактическое задание.

«Пат или не пат».



### **Тема 3.4. Рокировка.**

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

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 чёрному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен, защитится от шаха. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат чёрному 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.

## **Раздел 4 . Игра всеми фигурами из начального положения.**

### **Тема 4 .1. Шахматная партия.**

Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».

Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Дидактические игры и задания.

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

## **1.4. Планируемые результаты**

По окончании 1 года обучения учащийся будет знать:

- правила игры в шахматы;
- права и обязанности игрока;
- иметь представление об истории и происхождении шахмат;
- основные понятия о тактике и стратегии.
- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление об элементарных правилах игры;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- владеть основными шахматными терминами;
- иметь представление о некоторых тактических приемах.

**Будет уметь:**

- играть малым числом фигур;
- правильно применять элементарные правила игры;
- применять указанные знания на практике;
- концентрировать внимание, ценить время;

**В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:**

**Предметные**

**Учащийся:**

- овладел шахматной терминологией (черное и белое поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, начальное положение, ход, взятие, рокировка, шах, мат, пат);

- знает название фигур;

- научился ориентироваться на шахматной доске, играть каждой фигурой, всеми фигурами, рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать задачи на взятие и защиту фигур;

- овладел основами шахматной игры;

- знает об игровых возможностях шахматных фигур;

- научился оценивать сравнительную силу шахматных фигур.

**Метапредметные.**

**У учащегося:**

- сформировано стремление к усвоению культурных ценностей;

- воспитаны целеустремленность, самообладание, культура общения, умение действовать в нестандартной ситуации.

**Личностные.**

**Учащийся:**

- научился самостоятельно находить лично значимые смыслы в конкретной деятельности;

- развил логическое, тактическое, стратегическое мышление;

- научился предвидеть последствия предполагаемых действий.

## **Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график**

Количество учебных недель – 36

Количество учебных дней –36

Даты начала и окончания учебных периодов / этапов

Начало учебного года – 1 сентября.

Конец учебного года – 31 мая

### **2.2. Условия реализации программы**

#### **1. Материально-техническое обеспечение:**

Оборудование:

- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей);
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур;
- симуляторы игр;
- таблицы к разным турнирам;
- цветные карандаши;
- фломастеры;
- бумага для рисования.

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.

Технические средства обучения:

компьютер, видеопроектор, экран, магнитофон.

Дидактические материалы:

Презентация «Шахматы в картинках».

Портреты шахматистов.

#### **2. Информационное обеспечение:**

Компьютерные обучающие программы, рекомендуемые для организации тренировочного процесса и индивидуального обучения:

- «Динозавры учат шахматам»;
- «СТ-ART 4.0 Программа обучения искусству шахматной тактики»;
- «Шахматная школа для начинающих»;
- «Шахматная тактика»;
- «Шахматные дебюты»;

- «Шахматные комбинации»;
- «Практикум по эндшпилю»;
- «Шахматные задачи»;
- «Энциклопедия дебютных ошибок».

### **3. Кадровое обеспечения:**

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации «Высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки» или высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования по направлению подготовки «Образование и педагогические науки».

Программу реализует педагог дополнительного образования, обладающий профессиональными компетенциями в предметной области, знающий специфику дополнительного образования, имеющий практические навыки в физкультурно – спортивном направлении по шахматам.

### **2.3. Формы аттестации / контроля**

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: прямыми критериями оценки результатов обучения служит успешное усвоение программы, участие в шахматных турнирах при наличии успешных результатов, отзывы детей и родителей об отношениях к занятиям, анализ, тесты-задачи и др.

Формы подведения итогов реализации программы: итоговые тесты, турниры, соревнования, сводная таблица успеваемости.

### **2.4. Оценочные материалы**

Первоначальная оценка компетентности производится при поступлении в объединение, когда проводится первичное собеседование, тестирование общих знаний, беседы с родителями. Диагностика роста компетентности, обучающегося производится в начале, середине и конце учебного года (определенного этапа обучения), а также по прохождении программы. Результативность образовательной деятельности определяется способностью

обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков, социализации в общественной жизни.

Виды и периодичность контроля результативности обучения:

Диагностика	Содержание	Период	Способ
Первичная	Степень интересов и уровень подготовленности детей к занятиям	сентябрь	наблюдение
Промежуточная	Степень развития познавательных, интеллектуальных, творческих способностей ребенка	декабрь	внутригрупповые соревнования
Итоговая	Степень развития знаний и умений в результате освоения программы	май	шахматный турнир

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца.

## 2.5. Методические материалы

При организации учебных занятий используются следующие методы обучения:

По внешним признакам деятельности педагога и учащихся:

Словесный – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ.

Наглядный – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации.

Практический – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры.

По степени активности познавательной деятельности учащихся:

Объяснительно-иллюстративные - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

Репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях.

Исследовательский – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий.

По логичности подхода:

Аналитический – анализ партий и учебных позиций, анализ итогов турниров и конкурсов решения задач.

По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучающихся:

Частично-поисковый – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

Занятия разделены на две части:

- в первой части учащимся преподается теория, они учатся стратегическим и тактическим приемам, построению плана, правильной оценке позиции, пробуют ставить ловушки и избегать их;

- вторая часть занятия посвящена игре, где учащиеся применяют на практике полученные знания путем решения дидактических задач и игр, соревнований, турниров и т.д.

применяемые формы с учащимися:

- 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.

Педагогические технологии:

- лично ориентированные технологии обучения;
- технологии развивающего обучения;
- игровые технологии;
- здоровьесберегающие технологии обучения.

Рекомендуемая модель занятий:

1. «Мозговая гимнастика» (2-3 минуты)
2. Разминка (3-5 минут)
3. Объяснение нового материала (10 -15 минут)
4. Веселая переменка (3-5 минут)
4. Гимнастика для глаз (1-2 минуты)
5. Игра в шахматы (15-20 минут)

Дидактические материалы

- методические разработки и планы-конспекты занятий, инструкционные карты;
- дидактические игры;
- методическая литература.

## 2.6. Список литературы

### Литература для педагога

1. Авербах, Ю. Школа середины игры [Текст] / Ю.Авербах. - М.: Издательство «Терраспорт», 2000.
2. Авербах, Ю. Школа эндшпиля [Текст] / Ю.Авербах. - М.: Издательство «Терраспорт», 2000.
3. Бондаревский, И.З. Комбинации в миттельшпиле [Текст] / – Ростов на Дону: Издательство «Феникс», 2001.
4. Волчок, А.С. Уроки шахматной практики [Текст] / А.С.Волчок. - Николаев: Издательство «Атолл», 2003.
5. Дворецкий Марк Израилевич «Школа высшего мастерства. Эндшпиль.» изд. Харьков «Фолио», 1997 г.– 384 с.
6. Дворецкий Марк Израилевич «Учебник эндшпиля Марка Дворецкого», изд. Харьков «Факт», 2006 г.– 490 с.
7. Журнал «Шахматы в СССР», 1985, №2.
8. Журавлев, Н.И., Клованс, Я.Я., Кузьмичев, Г.Г. Шахматные орешки [Текст] /Н.И.Журавлев, Я.Я.Клованс, Г.Г.Кузьмичев. – Рига: 1991.
9. Завьялов, А. Дебютные ловушки и новинки 444+1[Текст] / А.Завьялов. - М.: Издательство «МДЦ Оригами», 2000.
10. Каленов, А. Фронтальная фигуральная атака на хорошую рокировку [Текст] / А.Каленов.- Серия «Атака», Выпуск 1.(3) М.: 2001.
11. Калиниченко, Н. Дебютный репертуар атакующего шахматиста [Текст] / Н.Калиниченко. - М.: Издательство «Russianchesshouse», 2005.
12. Карпов, А. Учитель играть защиту [Текст] / А.Карпов. - М.: Серия Шахматный университет «КАРО- КАНН. Джеймс», 1999.
13. Карпов, А., Гик, Е. Все о шахматах [Текст] / А.Карпов, Е.Гик. - М.: Издательство «ТД Гранд», 2005.
14. Карпов, А., Мацукевич, Б. Оценка позиций и план [Текст] / А.Карпов, Б.Мацукевич. -Можайск: Издательство «Джеймс», 1999.
15. Кобленц, А. Уроки шахматной стратегии [Текст] / А.Кобленц. - М.: Издательство «Физкультура и спорт», 1983.
16. Костров, В., Белявский Б. 2000 шахматных задач. Шахматный решебник 1-2 разряд. Часть 3. Шахматные комбинации [Текст] / В.Костров., Б.Белявский. - С.-Петербург: «Литера», 2001.
17. Костров, В., Белявский, Б. 2000 шахматных задач. Шахматный решебник 1-2 разряд. Часть 1.Связка. Двойной удар [Текст] / В.Костров, Б.Белявский. - С.-Петербург: Издательство «Литера», 2001.
- 18.Майзелис, И. Шахматы детям [Текст] / И.Майзелис. - С.-Петербург: «Респекс», 1960.
- 19.Мацукевич, А. Короткие шахматы. 555 дебютных ошибок [Текст] / А.Мацукевич. - М.: Издательство «Астрель», 2002.
20. Нейштадт, Я. Шахматный практикум- 2 [Текст] / Я.Нейштадт. - Харьков: Издательство «Фолио», 1998.
21. Несис, Г., Халифман, А. Тактика во французской защите [Текст] / Г.Несис, А.Халифман. - Харьков,: Издательство «Факт», 2000.

22. Нимцович, А. Моя система [Текст] / А.Нимцович. - М.: Издательство «Физкультура и спорт», 1974.
23. Оснос, В.В. Дебют Рети [Текст] / В.В.Оснос. - М.: Издательство «Физкультура и спорт», 1990.
24. Пак, В.Н. Истории матчей на звание чемпиона мира по шахматам [Текст] / В.Н.Пак. - М.: Издательство «АСТ – Сталкер», 2005.
25. Панченко, А.Н. Теория и практика шахматных окончаний [Текст] / А.Н.Панченко. - Йошкар-Ола: 1997.
26. Пожарский, В. Шахматный учебник на практике [Текст] / В.Пожарский. - Ростов на Дону: «Феникс», 2004.
27. Программа подготовки шахматистов разрядников П- 1 разряд. М., Серия Шахматный университет, «Russian chess house», 2005.
28. Ройзман, А.Я. Шахматные миниатюры 400 комбинационных партий [Текст] / А.Я.Ройзман. - Минск: Издательство «Полымя», 1978.
29. Свешников, Е. Выигрывайте против французской защиты [Текст] / Е.Свешников. –Серия шахматный университет, «Russian chess house», 2005.
30. Славин, И.Л. Учебник- задачник шахмат [Текст] / И.Л.Славин. - Архангельск, 2002.
31. Стецко, О. Французская защита. Классическая система. М., Астрель АСТ, 2004.
32. Суэтин, А.С. Как играть дебют [Текст]/ А.С.Суэтин. - Ростов на дону: Издательство «Феникс», 2003.
33. Суэтин, А.С. Ступени к мастерству в шахматах [Текст] / А.С.Суэтин. - М.: Издательство «Новина», 1998.
34. Суэтин, А.С. Школа дебюта[Текст]/ А.С.Суэтин. - М.: Издательство «Терра – Спорт», 2001.
35. Хенкие, В., 1000 матовых комбинаций [Текст] / В.Хенкие. – М.: «АСТ», 2002.
36. Хенкие, В. 1000 матовых комбинаций [Текст] / В.Хенкие. – М.: «АСТ»,
37. Черняк, В. 1000 самых известных шахматных партий [Текст]/ В.Черняк. - М.: Издательство «Астрель АСТ», 2002.
38. Эстрин, Я.Б. , Калиниченко, Н.М. Шахматные дебюты. Полный курс [Текст] / Я.Б.Эстрин, Н.М.Калиниченко. - М.: Издательство «ФАИР – ПРЕСС», 2003.
39. Яковлев, Н.Г. Найди лучший план. С.- Петербург, 2005.
40. Яковлев, Н.Г. Штурм королевских бастионов [Текст] / Н.Г.Яковлев. - С.- Петербург: 1997.

#### **Литература, рекомендованная для детей и родителей**

1. Авербах, Ю. Школа эндшпиля [Текст] / Ю.Авербах. – М.: Издательство «Тера спорт», 2000.
2. Авербах, Ю., Бейлин, М. Путешествие в шахматное королевство [Текст] / Ю.Авербах, М.Бейлин. – М.: «Физкультура и спорт», 1998.



3. Блох, М.В. Учебник шахмат [Текст] / М.В.Блох.- М.: «Ассоциация учителей физики», 1997.
4. Бондарь, Л.А., Лившиц, З.Б. Шахматные семестры [Текст] / Л.А.Бондарь, З.Б.Лившиц, - Минск: «Высшая школа», 1984.
5. Габбазова, А.Я. Учимся играть в шахматы [Текст] / Учебное пособие А.Я.Габбазова. - Ульяновск: Издательство «УЛГТУ», 2002.
6. Гершунский, Б.С., Косьев, А.Н. Шахматы – школе [Текст] / Б.С.Гершунский, А.Н.Косьев. - М.: «Педагогика», 1991.
7. Горелик, В.С. Ступеньки шахматной игры [Текст] / В.С.Горелик. – Днепропетровск: «Сіг», 2002.
8. Журавлев, Н.И., Клованс, Я.Я., Кузьмичев, Г.Г. Шахматные орешки [Текст] / Н.И.Журавлев, Я.Я.Клованс, Г.Г.Кузьмичев. – Рига: 1991.
9. Панченко, А.Н. Теория и практика шахматных окончаний [Текст] / А.Н.Панченко. - Йошкар-Ола: 1997.
10. Пожарский, В. Шахматный учебник [Текст] / В.Пожарский. - Ростов на Дону: «Феникс», 2006.
11. Хенкин, В. 1000 матовых комбинаций [Текст] / В.Хенкин. – М.: «АСТ», 2002.
12. Хенкин, В., Шахматы для начинающих [Текст] / М.: В.Хенкин. – «Астрель АСТ», 2002.
13. Юдович, М. Занимательные шахматы [Текст] / М.Юдович. - М.: «Физкультура и спорт», 1976.

### **Ресурсы Интернет**

1. Информационный портал Реализация Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.273-фз.рф>
2. Единый национальный портал дополнительного образования детей. — URL: <http://dop.edu.ru/home/53>
3. Дополнительное образование. Социальная сеть работников образования. — URL:<https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie>
4. Учительский портал – Международное сообщество учителей. — URL: <https://www.uchportal.ru>
5. Интернет – журнал «Талантливый педагог» #3- 2016г. (статья Дубровиной Е.В. Образовательная кинестетика, как инновационная технология в образовательном процессе – из опыта работы)
6. Енютина Галина «ВАК: работаем с кинестетиками. Кинестетическая репрезентативная система» (статья).
7. Интернет – журнал «Психолог – практик. рф. Кинестетическая стратегия обучения» (статья)

**Итоговая контрольная работа.**

Читайте внимательно задание! Каждая задача имеет всего 1 решение. Если на ваш ход соперник может сходить по разному, то одного решения будет достаточно. Кроме задач имеется текстовые задания. На них нужно ответить словами.

- 1) Решить задачи Мат в 1 ход (Указать стрелкой):
- 2) Решить задачи Мат в 2 хода (Указать стрелкой либо написать под таблицей):
- 3) Выигрыш фигуры (Указать стрелкой либо написать под таблицей):
- 4) Решить задачи Мат в 2 хода (Указать стрелкой либо написать под таблицей):
- 5) Перечислите чемпионов Мира (чем больше, тем лучше):
- 6) Какая страна является родиной шахмат? (напишите страну)

**Зачётная ведомость  
промежуточной (итоговой) аттестации  
за 20\_\_ - 20\_\_ учебный год**

Творческое объединение \_\_\_\_\_  
Год обучения по программе \_\_\_\_\_ 144ч

№ п-п	ФИ учащегося	форма аттестации или достижения учащихся	критерии оценки						уровень	итоговые %
			теория			практика				
			В/у	С/у	Н/у	В/у	С/у	Н/у		
1.		1.Цель работы								
2.		2. Форма проведения								
3.		3.Время проведения								
4.		работы								
5.		4.Этапы проведения								
6.		работы								
7.										
8.										
9.										
10.										

Уровень успеваемости учащихся по объединению составляет \_\_\_\_\_%  
Уровень качества обученности учащихся по объединению составляет \_\_\_\_\_%

- (при определении % уровня успеваемости необходимо суммировать высокий, средний и ниже среднего уровень усвоения программы).
- (при определении % уровня качества обученности, необходимо суммировать только высокий и средний уровень усвоения программы).

По результатам **промежуточной** или итоговой аттестации:  
(нужное подчеркнуть)  
\_\_\_\_\_ учащихся \_\_\_\_\_ года обучения полностью освоили образовательную программу по программе «Шаг за шагом» 144ч  
за второе полугодие, за весь учебный модуль, по окончании ДОО программы  
(нужное подчеркнуть)

Подпись педагога \_\_\_\_\_  
Дата \_\_\_\_\_

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Ф И ребенк а	Знает шахматны е термины	Знает название шахматны х фигур и их отличия	Знает правил а хода, взятие каждой фигуры	Ориентировк а на шахматной доске.	Правильн о играет каждой фигурой	Правильно располагае т доску	Правильно расставляе т фигуры на доске	Правильно перемещае т фигуры

**Ключевые слова шахматного модуля**

**«Армагеддон»** — решающая партия (как правило, на тай-брейке), которая играется на необычных условиях: белые имеют 5 минут на обдумывание, а чёрные — 4 минуты (или белые 6 минут, чёрные — 5), однако белых устраивает только выигрыш (в случае ничьей чёрные признаются выигравшей стороной).

**Блиц** — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, пять минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль и по три минуты каждому и

**Быстрые шахматы (рапид)** — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, 15 минут каждому на всю партию).

**Вертикаль** — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).

**Вечный шах** — ситуация, в которой одна из сторон (как правило, сильнейшая) не может избежать серии повторяющихся шахов. Партия при этом, как правило, оканчивается ничьей после троекратного повторения позиции.

**Взятие на проходе** — взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или 4-й (для чёрных пешек) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки. Возможно только следующим за этим двойным ходом.

**Вилка** — ход, после которого под боем оказываются две (и более) фигуры противника.

**Выжидательный ход** — ход, ничего принципиально не меняющий в характере позиции и ставящий целью выяснить намерения противника, передав ему очередь хода.

**Гамбит** — разновидность дебюта, в котором осуществляется жертва материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

**Гардэ** (фр. *gardez* «берегите(сь)») — нападение на ферзя (устаревшее; объявление «гарде» не обязательно).

**Горизонталь** — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

**Дебют** — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.

**Диагональ** — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

**Детский мат** — мат в дебюте, который обычно получает начинающий (ребенок). Основная идея — объявить мат ферзём и слоном на поле f7 (f2) (то есть жертвой могут оказаться как белые, так и чёрные). Схема Д.м. характеризуется примерно такими ходами: 1.e4 e5 2.Фf3 Кс6 3.Сс4 d6 4.Ф:f7X.

**Дурацкий мат** — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

**Жертва** — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. Жертва может также иметь целью захват (перехват) инициативы, получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями и т. п.

**Задача шахматная** — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трёхходовки и многоходовки.

**Зевок** — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

**Инициатива** — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы, подготовить и осуществить атаку и т. п.

**Комбинация** — форсированный вариант с жертвой (определение принадлежит М. М. Ботвиннику).

**Конь** — лёгкая шахматная фигура по силе примерно равная трём пешкам. Конь ходит на поле, находящееся в двух клетках по горизонтали и одной по вертикали, либо в двух клетках по вертикали и одной по горизонтали от исходного положения, при этом он имеет возможность «перепрыгивать» фигуры и пешки, находящиеся между его начальным и конечным положением при ходе. Особенностью коня является то, что он постоянно меняет цвет поля, на котором находится. В исходной позиции у каждого игрока по два коня которые находятся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, рядом с ладьями.

**Король** — главная шахматная фигура, с которой связан исход шахматной партии. Король может ходить на одну клетку по горизонтали, вертикали или диагонали, на любое не атакованное поле, не занятое своей фигурой или пешкой, а также участвовать в рокировке. У каждого игрока по одному королю, в исходной позиции находящиеся на полях e1 (белый) и e8 (чёрный). Особенностью королей является то, что их количество (по одному на каждого игрока) не может меняться на протяжении всей партии, то есть король не может быть взят и пешка не может быть превращена в короля по достижении последней на своём пути горизонтали. Цель игры — атаковать короля таким образом, чтобы у него не было возможности защититься от этой атаки (мат).

**Ладья** — тяжёлая шахматная фигура, по силе примерно равная пяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали или вертикали, а также участвовать в рокировке. В исходной позиции, у каждого из игроков по две ладьи, находящиеся по углам доски.

**Ловушка** — один из приёмов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку, рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится «отравленной» пешкой или оставленным под боем ферзём и получит «взамен» мат или потерпит существенный материальный урон.

**Мат** — в шахматах ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

**Мат линейный** — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), который ставится тяжёлыми фигурами (двумя ладьями, ладьёй и ферзём, двумя ферзями).

**Мат спёртый** — мат, объявляемый конём, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

**Материал** — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

**Миттельшпиль** — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

**Ничья** — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

**Открытая линия** — вертикаль шахматной доски, свободная от пешек.

**Пат** — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

**Пешка** — минимальная боевая единица в шахматах, одновременно — базовая единица измерения шахматного материала (в среднем лёгкая фигура равна трём пешкам, ладья — пяти и т. п.). Ф. Филидор называл пешки «душой шахмат».

**Позиция** — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

**Поле** — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество.

**Превращение** — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).

**Превращение «слабое»** — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом (!).

**Программа шахматная** — разновидность игровых компьютерных программ, способных оценивать позицию и в соответствии с заложенным алгоритмом делать (предлагать) ход. Лучшие современные программы (Rybka, Fritz, DeepBlue, DeepThought etc.) играют на уровне сильных гроссмейстеров и успешно сражаются с чемпионами мира (компьютерам проигрывали матчи и Каспаров, и Крамник...). Они также полезны при подготовке к соревнованиям и при анализе партий или технических позиций.

**Прходная пешка** — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

**Рокировка** — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король. Рокировка может производиться только, если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королём и ладьёй, не занято другими фигурами, королю не объявлен шах и ни одно из полей на его пути (то, которое он пересекает, делая ход, и то, на которое он ходит) не находится под боем.

**Связка** — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может также быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

**Сеанс одновременной игры** — средство популяризации шахмат, мероприятие, в ходе которого сильный шахматист (сеансер) играет одновременно ряд партий (от нескольких партий до нескольких сотен партий) с шахматистами более низкой квалификации.

**Слон** — лёгкая шахматная фигура, по силе примерно равная трём пешкам. На свободной доске может передвигаться на любое число полей по диагонали. В исходной позиции у каждого игрока по два слона, находящиеся на первой (белые) и восьмой (чёрные) горизонталях, на полях рядом с конями. Особенностью слона является то, что он может ходить только по полям определённого цвета, поэтому различают белопольных и чернопольных слонов, по цвету полей, по которым они передвигаются.

**Стратегия шахматная** — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т. п.).

**Тактика шахматная** — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приёмам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).

**Темп** — 1) ритм игры; 2) отдельный ход (в этом смысле потеря темпа — лишний ход, то есть потеря времени).

**Теория шахматная** — сфера анализа и обобщения практики, выявление определённых закономерностей, присущих шахматной игре на различных её стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т. п.).

**Турнир** — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором несколько участников играют друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными.



Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьёвки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков). Турнир по шевенингенской системе предполагает соревнование команд, где в конечном счете каждый участник одной команды играет партию с каждым участником другой команды.

**Турнирная таблица** — документ, позволяющий оценить текущее турнирное положение участников турнира (по выставляемым в таблице результатам туров) или их итоговый результат (итоговая таблица).

**Угроза** — нападение на один из объектов позиции неприятеля с созданием реальной опасности для его положения.

**Фаланга** — пешечная цепь.

**Ферзь** — Самая сильная фигура в шахматах, по силе примерно равная девяти пешкам. На свободной доске может ходить на любое число полей по горизонтали, вертикали или диагонали. В исходном положении белый ферзь находится на поле d1, чёрный — d8.

**Фланг** — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h.

**Королевский фланг** — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.

**Ферзевый фланг** — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

**«Форточка»** — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, «сделать форточку» — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия «форточки» принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для чёрных) горизонтали.

**Ход** — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил её. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

**Центр** — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

**Цугцванг** — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведёт к ухудшению его собственной позиции.

**Часы шахматные** — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

**Двойной шах** — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

**Шахматная композиция** — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

**Лёгкая фигура** — лёгкой фигурой называют коня или слона.

**Тяжёлая фигура** — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжёлая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

**Эндшпиль** — заключительный этап.