



## Содержание

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 1.  | Пояснительная записка                                   | 3  |
| 2.  | Учебный план  | 9  |
| 3.  | Содержание учебного плана                               | 10 |
| 4.  | Список литературы для педагога                          | 13 |
| 5.  | Список литературы для обучающихся                       | 14 |
| 6.  | Интернет – ресурсы                                      | 15 |
| 7.  | Учебно – методическое обеспечение. Контрольный материал | 16 |
| 8.  | Терминологический словарь                               | 22 |
| 9.  | Инструменты и приспособления для реализации программы   | 25 |
| 10. | Календарный учебный график                              | 26 |

## **1. Пояснительная записка**

### **Введение**

**«Шахматы – это не просто спорт.**

**Они делают человека мудрее и дальновиднее,**

**помогают объективно оценивать**

**сложившуюся ситуацию,**

**просчитывать поступки на несколько**

**«ходов вперед».**

**В.В. Путин**

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе. Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать

решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Программа Клуба «Белая ладья» максимально проста и доступна для обучающихся. Игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания заданий, создание игровых ситуаций, использование шахматных дидактических игр и пособий, сеансов одновременной игры помогает освоить игру в шахматы.

**Актуальность** программы Клуба «Белая ладья» обусловлена также практической значимостью. Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается прежде всего в идее использования игры в шахматы, как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка – школьника.

Проводится выявление и индивидуальная работа с одаренными обучающимися, которым уделяется особое внимание: предлагаются более сложные задания, требующие самостоятельного осмысления, творческого подхода, конструкторской смекалки, решение шахматных задач в три и четыре хода, разбор партий, комбинаций и этюдов, создание условий для приобретения соревновательного опыта, предоставления возможности выполнения норм для присвоения спортивных разрядов, умение работать с литературой.

Шахматы и конкретно представленная образовательная программа Клуба «Белая ладья» являются одним из таких средств развития творческих способностей школьников. В центре внимания находится личность ребенка. Дети через игру в шахматы имеют возможность осуществить свои интересы, планы, замыслы.

Программа Клуба «Белая ладья» имеет естественно – научную направленность. Набор обучающихся в учебное объединение свободный:

принимаются желающие, проявляющие повышенный интерес и желание не только научиться играть в шахматы, но и познать шахматную терминологию, вести сеанс одновременной игры, решать наиболее сложные задачи, принимать активное участие в шахматных турнирах, с целью приобретения соревновательного опыта, совершенствования спортивного мастерства и предоставление возможности выполнения норм для присвоения спортивных разрядов. Наполняемость в группе составляет 10 человек. Программа рассчитана на один учебный год – 105 часов.

Форма обучения – очная.

#### **Программа составлена на основании:**

1. Конституция Российской Федерации от 12.12.1993 г.
2. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р).
5. План мероприятий на 2015 - 2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).
7. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН

2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

9. Устав МБУ ДО «Станция юных техников»

Программа Клуба «Белая ладья» предусматривает последовательное усложнение тем и заданий.

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

**Задачи:**

- обучить детей назначению шахматных фигур, знанию их силы и слабости и игровых возможностей;
- формировать умение решать простые шахматные задачи, использовать в речи шахматные термины;
- привить обучающимся ответственное отношение к умственному труду;
- создать основы для ценностного отношения обучающихся к учению, формирования системы познавательных интересов в области шахмат и стремления творческой деятельности;
- формировать начальные представления о системе общечеловеческих ценностей, нормах морали и спортивного поведения;
- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни;
- популяризация и развитие шахматного спорта в Кемеровской области;
- предоставление спортсменам возможности выполнения норм для присвоения спортивных разрядов по виду спорта «Шахматы».

**Срок реализации:** программа рассчитана на один учебный год.

**Основная форма обучения** – практическая и теоретическая работа, но наряду с ней предполагаются тематические беседы, викторины, конкурсы решения шахматных задач как в один, так и в два и три хода, творческие задания, проведение физических минуток. Эти игры вносят разрядку,

оживление, темп в работу, вырабатывают внимательность, самостоятельное мышление, творческий настрой.

**Форма организации деятельности.** Занятия проводятся всем составом объединения, по подгруппам. Используется метод «проб и ошибок», «мозгового штурма», а также практическая игра, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, участие в турнирах и соревнованиях.

**Режим занятий:** занятие проводится 1 раз в неделю по 3 часа, с 10-минутным перерывом после каждых 40-45 минут занятий.

**Критерии и способы определения результативности:** в процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий с одаренными детьми: беседа, рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом на демонстрационной доске, сеанс одновременной игры, шахматная викторина, игровое состязание с использованием сюжетов на исторические темы, анализ результатов тестирования, конкурсы решения шахматных задач, комбинаций и этюдов, активности обучающихся на занятиях, шахматные турниры и др.

В пределах одного занятия виды деятельности могут несколько раз меняться. Это способствует удержанию внимания обучающихся и позволяет избежать их переутомления.

**Форма подведения итогов:** контрольные срезы, участие в конкурсах решения задач, комбинаций и этюдов, проведение турниров по шахматам как внутри учреждения, так и выезд на городские соревнования, проведение сеансов одновременной игры, умение работать с литературой.

#### **Диагностика и формы контроля:**

При организации занятий процесс воспитания и обучения строится с учетом индивидуальных психологических качеств каждого обучающегося и направлен на формирование ребенка как личности. Объектом исследования являются поведение обучающегося в группе, его умение преодолевать трудности, усидчивость, умение работать с литературой.

Контроль за усвоением обучающимися программы Клуба «Белая ладья» осуществляется на каждом из теоретических занятий при проверке

домашнего задания, при решении этюдов на заданную тему и в ходе проведения сеансов одновременной игры с педагогом.

## 2. Учебный план

| № | Тема. | Часы. |
|---|-------|-------|
|---|-------|-------|



| п/п  |  | Всего      | Теория    | Практика  |
|--|--|------------|-----------|-----------|
| <b>Раздел I. Превращение пешки в шахматную фигуру. Шах и мат</b> |  | <b>54</b>  | <b>18</b> | <b>36</b> |
| 1.   | Пешка превращается в ферзя. Шах и мат    | 9          | 3         | 6         |
| 2.   | Пешка превращается в ладью. Шах и мат    | 9          | 3         | 6         |
| 3.   | Пешка превращается в слона. Шах и мат    | 9          | 3         | 6         |
| 4.   | Пешка превращается в коня. Шах и мат     | 9          | 3         | 6         |
| 5.   | Учебные партии                           | 9          | 3         | 6         |
| 6.   | Поучительные партии из практики мастеров | 9          | 3         | 6         |
| <b>Раздел II. Объявление мата шахматными фигурами</b>            |  | <b>51</b>  | <b>16</b> | <b>35</b> |
| 7.   | Мат с жертвой ферзя                      | 9          | 3         | 6         |
| 8.   | Мат с жертвой ладьи                      | 9          | 3         | 6         |
| 9.   | Мат с жертвой слона                      | 9          | 3         | 6         |
| 10.  | Мат с жертвой коня                       | 9          | 3         | 6         |
| 11.  | Учебные партии                           | 9          | 2         | 6         |
| 12.  | Поучительные партии из практики мастеров | 6          | 2         | 5         |
|  | <b>Итого:</b>                            | <b>105</b> | <b>34</b> | <b>71</b> |

### 3.Содержание учебного плана

Тема 1: *Пешка превращается в ферзя. Шах и мат.*

Теория: Ход пешкой с превращением ее в ферзя и объявлением королю противника шаха и мата. Объявление шаха и мата по горизонтали, вертикали, диагонали. Максимальное количество ферзей на шахматной доске у белого и у черного королей.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра.

Тема 2: *Пешка превращается в ладью. Шах и мат.*

Теория: Ход пешкой с превращением ее в ладью и объявлением королю противника шаха и мата. Объявление шаха и мата по горизонтали и вертикали. Максимальное количество ладей на шахматной доске у белого и у черного королей.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра.

Тема 3: *Пешка превращается в слона. Шах и мат.*

Теория: Ход пешкой с превращением ее в слона и объявлением королю противника шаха и мата. Объявление шаха и мата по диагонали. Максимальное количество слонов на шахматной доске у белого и у черного королей.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра.

Тема 4: *Пешка превращается в коня. Шах и мат.*

Теория: Ход пешкой с превращением ее в коня и объявлением королю противника шаха и мата. Максимальное количество коней на шахматной доске у белого и у черного королей.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра.

Тема 5: *Учебные партии.*

Теория: Короткие партии. Знакомство с дебютными ошибками. Совместный разбор ошибок. Расстановка знаков к ходам.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра, партии.

Тема 6: *Поучительные партии из практики мастеров.*

Теория: Разбор замыслов и планов противника. Стратегические и тактические элементы. Связь ходов в процессе шахматной партии.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра, партии.

Тема 7: *Мат с жертвой ферзя.*

Теория: Жертва ферзя с целью захвата или перехвата инициативы, получение решающего или позиционного преимущества, для объявления мата или сведения игры в ничью. Получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра, партии.

Тема 8: *Мат с жертвой ладьи.*

Теория: Жертва ладьи с целью захвата или перехвата инициативы, получение решающего или позиционного преимущества, для объявления мата или сведения игры в ничью. Получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра, партии.

Тема 9: *Мат с жертвой слона.*

Теория: Жертва слона с целью захвата или перехвата инициативы, получение решающего или позиционного преимущества, для объявления мата или сведения игры в ничью. Получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра, партии.

Тема 10: *Мат с жертвой коня.*

Теория: Жертва коня с целью захвата или перехвата инициативы, получение решающего или позиционного преимущества, для объявления

мата или сведения игры в ничью. Получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра, партии.

Тема 11: *Учебные партии.*

Теория: Короткие партии. Знакомство с дебютными ошибками. Совместный разбор ошибок. Расстановка знаков к ходам.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра, партии.

Тема 12: *Поучительные партии из практики мастеров.*

Теория: Разбор замыслов и планов противника. Стратегические и тактические элементы. Связь ходов в процессе шахматной партии.

Практика: Выполнение упражнений, решение шахматных задач, практическая игра, партии.

#### **4. Список литературы для педагога**

1. Авербах, Ю.Л. Жизнь шахматиста в шахматной системе. Воспоминания гроссмейстера [Текст] / Ю.Л. Авербах. – М.: Человек, 2012. – 320 с.
2. Губницкий, С. Полный курс шахмат [Текст] / С.Губницкий. – М.: АСТ; Харьков: Фолио, 2006. – 542 с.
3. Гулиев, С. РШД. ВШМ. Владимир Крамник. Избранные партии 14-го чемпионата мира по шахматам [Текст] / С. Гулиев. – М.: Мир, 2015. – 343 с.
4. Калиниченко, Н. Королевский гамбит [Текст] / Н. Калиниченко. - М.: Гранд-Фаир, 2011. -185 с.
5. Каспаров Г.К., Никитин А.С. Сицилианская защита [Текст] / Г.К. Каспаров, А.С. Никитин. – М.: Физкультура и спорт, 1984. – 240 с.
6. Лонгригг, Д. Шахматы [Текст] / Д. Лонгригг. - М.: АСТ, Астрель, 2015. – 256с.
7. Лысенко, Сергей. Беседы с шахматным психологом [Текст] / Сергей Лысенко. – М.: Машиностроение, 2011. – 104 с.
8. Нейштадт Я.И. По следам дебютных катастроф [Текст] / Я.И. Нейштадт. – М.: Физкультура и спорт, 1979. – 304 с.
9. Петрушина, Н.М. Шахматные окончания для детей [Текст] / Н.М. Петрушина.-М.:Феникс, 2014. - 202 с.
10. Полугаевский, Л. А. Рождение варианта [Текст] / Л.А. Полугаевский. - М.: Физкультура и спорт, 2012. - 176 с.
11. Селезнев, Алексей. 100 шахматных этюдов. Практикум по эндшпилю [Текст] / Алексей Селезнев. – М.: Гостехиздат, 2013. - 104 с.

## **5. Список литературы для обучающихся**

1. Барский В. Шахматы от новичка к III разряду [Текст] / В. Барский. – М.: ООО «Дайв», 2011. – 96 с.
2. Барский В. Карвин в шахматном лесу. [Текст] / В. Барский. – М.: ООО «Дайв», 2014. – 96 с.
3. Губницкий, С.Б. Полный курс шахмат [Текст] / С. Б. Губницкий. – М.: АСТ; Харьков: Фолио, 2006. – 542 с.
4. Иващенко, С. Учебник шахматных комбинаций [Текст] / С. Иващенко. – М.: Русский шахматный Дом, 2018. – 264 с.
5. Касаткина Вероника. Шахматная тетрадь [Текст] / В. Касаткина. – М.: ООО «Дайв», 2012. – 32 с.
6. Каспаров Г. Сицилианская защита [Текст] / Г. Каспаров. – М.: Физкультура и спорт, 1984. – 240 с.
7. Пожарский, В. Шахматы. Начальная школа [Текст] / В. Пожарский. – М.: Феникс, 2017. – 324 с.
8. Сухин, И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно – белые чудес и тайн полны: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1-4-е изд. [Текст] / И.Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2012. – 80 с.
9. Сухин, И.Г. Шахматы, второй год, или играем и выигрываем: учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2-3-е изд. [Текст] / И.Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2009. – 80 с.
10. Сухин, И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно – белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы. В 2-х частях. Часть 2- 6-е изд. [Текст] / И.Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 32 с.
11. Трофимова, А.С. Шахматная тетрадь – раскраска: рисуем, учимся, играем [Текст] / А.С. Трофимова. – Ростов н/Д: Феникс, 2015. – 45 с.
12. Фишер, Бобби. Бобби Фишер учит играть в шахматы [Текст] / Бобби Фишер, - М.: Русский шахматный дом [Текст] / Russian Chess House, 2014. - 278 с.

## **6. Интернет - ресурсы:**

1. [www.2700chess.com](http://www.2700chess.com)
2. chesscafe.come
3. [www.cheville.com](http://www.cheville.com)
4. [www.crestbook.com/](http://www.crestbook.com/)
5. [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)
6. [www.chesshistory.com](http://www.chesshistory.com)
7. [www.lichess.org](http://www.lichess.org)
8. minigames.mail.ru/shakhmaty
9. www.livegames.ru
10. www.bereg.ru
11. [www.chessplanet.ru](http://www.chessplanet.ru)
12. [www.ChessWorld.net](http://www.ChessWorld.net)
13. [www.chessclub.com](http://www.chessclub.com)
14. [www.play.chessbase.com](http://www.play.chessbase.com)
15. [www.chess.com](http://www.chess.com)
16. [www.chesstempo.com](http://www.chesstempo.com)
17. [www.webchess.ru](http://www.webchess.ru)
18. [www.ruracker.org](http://www.ruracker.org)
19. [www.masterchessgames.com](http://www.masterchessgames.com)
20. [www.365chess.com](http://www.365chess.com)

## Контрольный материал

**Средства обучения:** комплекты шахмат, демонстрационная доска, компьютер, шахматные часы.

### Методические рекомендации

Каждое занятие обычно состоит из теоретической и практической части. В теоретическом разделе занятия педагог излагает основные сведения по дебюту, миттельшпилю или эндшпилю; под практической частью подразумевается решение комбинаций, этюдов, задач, разбор сыгранных детьми партий, игра с компьютером, игра друг с другом в турнирах, участие в личных и командных первенствах, игра в сети интернет на портале «Планета шахмат».

Структура теоретического занятия: в качестве «шахматной разминки» на демонстрационной доске ставится легкий, но интересный пример (этюд, задача, фрагмент из партии). На его решение не должно уходить больше 3-5 минут. Затем идет проверка домашнего задания и объяснение теоретического материала. Заканчивается занятие подведением итогов, после чего дается позиция (этюд) для самостоятельного решения. Часто вместо объяснения теоретического материала проводится конкурс нахождения комбинаций или разбирается партия из какого-нибудь гроссмейстерского (или детского) турнира. Систематически проводятся занятия в форме игры «Проверь себя». Суть ее такова. Педагог делает на демонстрационной доске ходы из специально подобранной партии, но только за черных. Обучающиеся должны самостоятельно находить ответы белых и молча записывать их в свои тетради. Через минуту педагог показывает на демонстрационной доске действительный ход белых из этой партии. За каждый угаданный ход начисляются соответствующие очки, подводятся итоги.

**При реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ используются несколько видов контроля:**

1. Входной контроль - проходит в форме беседы.



2. Промежуточная аттестация обучающихся – проходит в конце первого полугодия. Данный вид контроля предусматривает различные диагностические процедуры по усвоению программного материала и личностного развития обучающихся: тестирование, наблюдение за динамикой становления личностных качеств обучающихся. Приобретаются теоретические знания и практические навыки в шахматной игре, рост личностного, интеллектуального и социального развития обучающегося, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

3. Итоговая аттестация обучающихся - по завершении первого года обучения проходит в форме тестирования, проведения сеансов одновременной игры, шахматных турниров. В результате обучающийся самостоятельно может играть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

**Критерии оценки** для усвоения программного материала и личностного развития обучающихся:

70% - 3 «удовлетворительно»

80 – 90% - 4 «хорошо»

90 – 100 % - 5 «отлично»

## Контрольный материал

### ТЕСТ

#### для промежуточной аттестации обучающихся

- 1) С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль?
  - а) a1
  - б) h1
  - в) c1
- 2) Какая диагональ самая длинная?
  - а) a8 – h1
  - б) b1 – h7
  - в) d1 – h7
- 3) Как ходит ладья?
  - а) по вертикали
  - б) по горизонтали и вертикали
  - в) по горизонтали
- 4) Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом?
  - а) мат
  - б) пат
  - в) цугцванг
- 5) Позиция, при которой королю ходить некуда и он находится под шахом?
  - а) мат
  - б) пат
  - в) рокировка
- 6) Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника?
  - а) связка
  - б) вскрытый шах
  - в) двойной удар
- 7) Слон ходит?
  - а) по горизонтали
  - б) по вертикали
  - в) по диагонали
- 8) Сколько полей на шахматной доске?
  - а) 16
  - б) 64
  - в) 48
- 9) Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед?
  - а) ферзь
  - б) пешка
  - в) слон
- 10) Какая фигура всегда ходит только на одно поле?
  - а) пешка
  - б) король
  - в) слон

## **Ответы**

**1. а**

**2. а**

**3. б**

**4. б**

**5. а**

**6. в**

**7. в**

**8. б**

**9. б**

**10. б**

## **Критерии оценки:**

70% - 3 «удовлетворительно»

80 – 90% - 4 «хорошо»

90 – 100 % - 5 «отлично»

## ТЕСТ

### для итоговой аттестации обучающихся

На какое шахматное поле могут пойти фигуры?

1. А) Kpb5-c6

Б) Kpc3-c5

В) Kpf4-g6

2. А) Фc3-d8

Б) Фh7-e4

В) Фе7-h8

3. А) Лg3-h4

Б) Лg3-a5

В) Лd2-h2

4. А) Cd1-h5

Б) Ch1-h8

В) Cf4-g6

5. А) Ka6-b6

Б) Ke4-d2

В) Ka7-c7

6. А) па4-а6

Б) пс5-с7

В) пд2-д4

7. Какая диагональ самая длинная?

А) a8-h1

Б) c1-h6

В) d1-a4

8. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль?

А) a8

Б) a1

В) h1

9. Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом?

А) мат

Б) двойной удар

В) пат

10. Позиция, при которой королю ходить некуда и он находится под шахом?

А) мат

Б) пат

В) связка

### **Ответы**

**1.а**

**2.б**

**3.в**

**4.а**

**5.б**

**6.в**

**7.а**

**8.б**

**9.в**

**10.а**

### **Критерии оценки:**

70% - 3 «удовлетворительно»

80 – 90% - 4 «хорошо»

90 – 100 % - 5 «отлично»

## 8. Терминологический словарь

**Атака** – термин имеет два значения. В тактическом плане означает нападение на какую-либо фигуру соперника. В стратегии имеется ввиду наступление на каком-либо фланге (либо на всей доске);

**Вертикаль** – восемь полей шахматной доски, которые имеют один и тот же буквенный индекс (a, b, c, d, e, f, g, h);

**Вечный шах**–позиция, в которой один из игроков (как правило, имеющий лучшую позицию) не может противостоять серии постоянно повторяющихся шахов от одной или различных фигур противника. При таком раскладе партия завершается с ничейным результатом после троекратного повторения ситуации;

**Взятие на проходе** – взятие пешки соперника, которая делая двойной ход вперёд (на четвёртую горизонталь для белых и на пятую для чёрных) проходит поле, которое находится под ударом вражеской пешки (третья горизонталь для белых и шестая для чёрных);

**Вилка** – шахматный ход, в результате которого под боем находятся две или более фигуры соперника;

**Гамбит** –одна из вариаций дебюта, когда в жертву приносится фигура или пешка для получения преимущества в развитии;

**Голый король** – король, который находится без защиты других фигур;

**Горизонталь** – линия полей шахматной доски, которая имеет один и тот же цифровой индекс (с первой по восьмую);

**Дебют** – начало, так называется первая стадия (ориентировочно 8-12 первых ходов), во время которой соперники вводят в игру (развивают) свои шахматные силы;

**Диагональ** – клетки шахматного поля, которые имеют один цвет и расположены в одну линию;

**Детский мат** – мат в начале игры, которые очень часто случаются с начинающими (детьми). Этот мат объявляется двумя фигурами – слоном и ферзем на поле f2(f7 для черных);

**Жертва** – неравноценный обмен фигур. Подразумевает, что вы можете отдать легкую фигуру и получить необходимое преимущество в партии. В некоторых случаях, так можно получить контроль над нужными позициями;

**Изолированная пешка** – так называется пешка, если на соседних с ней вертикалях нет своих пешек;

**Инициатива** – возможность активного игрока влиять на темп и стиль игры защищающейся пассивной стороны. Инициатива помогает навязать определенные игровые действия;

**Комбинация** – определение этого понятия дал еще Ботвинник, подразумевая под термином усиленный вариант игры с жертвой;

**Комбинатор** – шахматист, который умело управляется с различными комбинациями в ходе игры;

**Лавирование** – метод игры, когда держишь соперника в напряжении, до самого окончания партии не показывая своих истинных намерений;

**Легкие фигуры** – общее название для слонов и коней;

**Мат** – позиция, в которой шахматный король находится под шахом и не имеет возможности избежать его;

**Миттельшпиль** – середина игры, следующая за дебютом центральная стадия, во время которой обычно происходит главное сражение;

**Начальное положение** – расстановка фигур на шахматном поле перед началом партии;

**Ничья** – результат шахматного поединка, в котором победитель не был выявлен. В таком случае каждый из игроков получает по пол очка;

**Открытая линия** – вертикаль шахматной доски, свободная от пешек;

**Пат** – ситуация в шахматах, когда одна сторона не может сделать ни одного хода, но мат ей так и не объявлен;

**Позиция** – всякое расположение фигур на шахматной доске;

**Полуоткрытая линия** – вертикаль шахматной доски, свободная от пешек одной стороны;

**Проходная пешка** – так называется пешка, на вертикали которой, а также на двух соседних вертикалях по ходу движения этой пешки нет ни одной неприятельской пешки (сзади могут быть);

**Разноцветные слоны** – два слона, по одному с каждой стороны (белый и черный),двигающиеся по полям разного цвета;

**Реализация** – использование достигнутого преимущества, доведение его до очевидного перевеса или до полной победы;

**Рокировка** – данное понятие подразумевает особенный тип хода в шахматной партии. Его смысл заключается в том, чтобы убрать фигуру короля с центральной части доски. В этом случае король может быть переставлен на одну клетку, а тура займет место, которое перешагнул король. Маневр может быть осуществлен только в том случае, если до этого выбранные фигуры не ходили, поля не заняты какими-либо фигурами. Кроме этого, не должен быть предъявлен шах королю;

**Связка** – место, откуда фигура не может сделать ход, поскольку потом на это место станет король, и фигура может быть повержена;

**Сдвоенные пешки** – две пешки одного цвета, находящиеся на одной вертикали;

**Сеанс одновременной игры** – популярный вид игры в шахматы, когда хороший шахматист может играть одновременно с несколькими игроками, которые более слабые;

**«Слабое» поле** – место в позиции одного из игроков, которое особенно подвержено атаке;

**Спертый мат** – мат, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления;

**Турнир** – вид шахматного противостояния в ходе, которого сразу несколько участников играют друг с другом. Наиболее ярким примером считается круговой турнир, когда каждый игрок проходит мимо доски других, совершая ход. Так можно провести соревнование между десятками или даже сотнями игроков, используя, конечно, жеребьевку на определенных этапах;

**Турнирная таблица** – сводный документ, показывающий текущее положение игроков, а также конечный результат;

**Тяжелые фигуры** – общее название для ферзя и ладей;

**Фигура** – в шахматной литературе так принято называть короля, ферзя, ладью, слона и коня;

**Ход** – смена расположения фигуры. Ход считается совершенным, в том случае, если шахматист не просто поставил фигуру, но и уже не касается ее. В ходе соревнований данное действие отмечается в специальных заметках, если осуществляется рокировка или специальное взятие, тогда могут использоваться две фигуры;

**Центр** – квадрат, образуемый центральными полями доски d4, d5, e4 и e5;

**Шах** – это игровая ситуация, когда король находится под атакой одной из фигур соперника;

**Шахматные силы** – фигуры белых или черных;

**Эндшпиль** – окончание, заключительная фаза шахматной партии, которая характерна значительным сокращением боевых сил;

**Этюд шахматный** – великолепно продуманная и реализованная комбинация в шахматах, когда возможен один единственный исход, в результате которого можно достичь желаемой цели.



## 9. Инструменты и приспособления для реализации программы

**Шахматы**- настольная логическая игра со специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух соперников, сочетающая в себе элементы искусства (в части шахматной композиции), науки и спорта.

**Комплект шахмат**- 2 набора фигурок по 16 в каждом.

**Демонстрационная доска** игровое поле для игры в шахматы. Для игры в шашки используется похожая шашечная доска.

Традиционная **шахматная доска** представляет собой поле  $8 \times 8$  (всего 64) чередующихся тёмных и светлых клеток.

**Компьютер** - устройство или система, способная выполнять заданную, чётко определённую, изменяемую последовательность операций

**Часы шахматные** – специальные часы, которые обладают двумя циферблатами с переключателем хода, и счетчиком времени. Они устроены таким образом, что время идет для того, кто думает. В случае, если времени остается совсем мало, может возникнуть цейтнот, а если оно полностью закончилось – значит наступила просрочка по времени и можно засчитывать проигрыш;

### 10. Календарный учебный график

| № п/п            |                  | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма Занятия  | Кол-во часов | Тема Занятия   | Место проведения | Форма Контроля                          |
|------------------|------------------|-------|-------|--------------------------|--|--------------|--|------------------|---|
| № занятия в году | № занятия в теме |       |       |                          |  |              |  |                  |   |
|                  |                  |       |       |                          |  | <b>54</b>    | <b>Раздел I. Превращение пешки в шахматную фигуру.<br/>Шах и мат</b> |                  |   |
| 1                | 1                |       |       |                          | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3            | Пешка превращается в ферзя. Шах и мат                                | СЮТ              | Практическая работа, дидактические игры |
| 2                | 2                |       |       |                          | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3            | Пешка превращается в ферзя. Шах и мат                                | СЮТ              | Практическая работа, дидактические игры |
| 3                | 3                |       |       |                          | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3            | Пешка превращается в ферзя. Шах и мат                                | СЮТ              | Практическая работа, дидактические игры |
| 4                | 4                |       |       |                          | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3            | Пешка превращается в ладью. Шах и мат                                | СЮТ              | Практическая работа, дидактические игры |

|   |   |  |  |  |  |   |                                       |     |   |
|---|---|--|--|--|--|---|---------------------------------------|-----|---|
|   |   |  |  |  | игра   |   |                                       |     |   |
| 5 | 5 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Пешка превращается в ладью. Шах и мат | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 6 | 6 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Пешка превращается в ладью. Шах и мат | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 7 | 7 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Пешка превращается в слона. Шах и мат | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 8 | 8 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Пешка превращается в слона. Шах и мат | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 9 | 9 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Пешка превращается в слона. Шах и мат | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |

|    |    |  |  |  |  |   |                                      |     |   |
|----|----|--|--|--|--|---|--------------------------------------|-----|---|
|    |    |  |  |  | игра   |   |                                      |     |   |
| 10 | 10 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Пешка превращается в коня. Шах и мат | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 11 | 11 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Пешка превращается в коня. Шах и мат | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 12 | 12 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Пешка превращается в коня. Шах и мат | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 13 | 13 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Учебные партии                       | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 14 | 14 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Учебные партии                       | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 15 | 15 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная                                | 3 | Учебные партии                       | СЮТ | Практическая работа,                    |

|    |    |  |  |  |  |           |   |     |  |
|----|----|--|--|--|--|-----------|---|-----|--|
|    |    |  |  |  | презентация,<br>практическая<br>игра                                   |           |   |     | дидактические<br>игры                            |
| 16 | 16 |  |  |  | Беседа, игра,<br>интерактивная<br>презентация,<br>практическая<br>игра | 3         | Поучительные партии из<br>практики мастеров           | СЮТ | Практическая<br>работа,<br>дидактические<br>игры |
| 17 | 17 |  |  |  | Беседа, игра,<br>интерактивная<br>презентация,<br>практическая<br>игра | 3         | Поучительные партии из<br>практики мастеров           | СЮТ | Практическая<br>работа,<br>дидактические<br>игры |
| 18 | 18 |  |  |  | Беседа, игра,<br>интерактивная<br>презентация,<br>практическая<br>игра | 3         | Поучительные партии из<br>практики мастеров           | СЮТ | Практическая<br>работа,<br>дидактические<br>игры |
|    |    |  |  |  | Беседа, игра,<br>интерактивная<br>презентация,<br>практическая<br>игра | <b>51</b> | <b>Раздел II. Объявление мата шахматными фигурами</b> |     |  |
| 19 | 1  |  |  |  | Беседа, игра,<br>интерактивная<br>презентация,<br>практическая<br>игра | 3         | Мат с жертвой ферзя                                   | СЮТ | Практическая<br>работа,<br>дидактические<br>игры |

|    |   |  |  |  |  |   |                     |     |   |
|----|---|--|--|--|--|---|---------------------|-----|---|
| 20 | 2 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой ферзя | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 21 | 3 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой ферзя | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 22 | 4 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой ладьи | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 23 | 5 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой ладьи | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 24 | 6 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой ладьи | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 25 | 7 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация,                   | 3 | Мат с жертвой слона | СЮТ | Практическая работа, дидактические      |

|    |    |  |  |  |  |   |                     |     |   |
|----|----|--|--|--|--|---|---------------------|-----|---|
|    |    |  |  |  | практическая игра  |   |                     |     | игры                                    |
| 26 | 8  |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой слона | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 27 | 9  |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой слона | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 28 | 10 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой коня  | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 29 | 11 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой коня  | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 30 | 12 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра | 3 | Мат с жертвой коня  | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |

|    |    |  |  |  |   |   |  |     |   |
|----|----|--|--|--|---|---|--|-----|---|
| 31 | 13 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра, партии. | 3 | Учебные партии                           | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 32 | 14 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра, партии. | 3 | Учебные партии                           | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 33 | 15 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра, партии. | 3 | Учебные партии                           | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 34 | 16 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра, партии. | 3 | Поучительные партии из практики мастеров | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |
| 35 | 17 |  |  |  | Беседа, игра, интерактивная презентация, практическая игра, партии. | 3 | Поучительные партии из практики мастеров | СЮТ | Практическая работа, дидактические игры |



