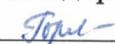


**Отдел образования Администрации Шатровского муниципального округа  
Муниципальное казённое образовательное учреждение  
«Шатровская средняя общеобразовательная школа»**

«РАССМОТРЕНО»  
на заседании  
педагогического совета  
Протокол №1  
от «30» августа 2024 г.

«СОГЛАСОВАНО»  
зам. директора по ВР  
  
Горланова Н.А.  
от «30»августа 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор МКОУ  
«Шатровская СОШ»  
  
Ваганова Л.А.  
от «30» августа 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа  
физкультурно-спортивной направленности**

**«Интеллектуал Зауралья»**

срок реализации - 4 года  
возраст учащихся 7-11 лет

**Автор - составитель:**  
Галанина В.В.,  
педагог дополнительного образования  
Немкина А.А.,  
педагог дополнительного образования

с. Шатрово  
2024

## СОДЕРЖАНИЕ

### ПАСПОРТ программы

#### **Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

- 1.1 Пояснительная записка
- 1.2 Цель и задачи программы  
Планируемые результаты
- 1.3 Рабочая программа
  - 1.3.1 Учебный план
  - 1.3.2 Содержание программы
  - 1.3.3 Тематическое планирование

#### **Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

- 2.1 Календарный учебный график
- 2.2 Формы текущего контроля/аттестации
- 2.3 Материально-техническое обеспечение
- 2.4 Информационное обеспечение
- 2.5 Кадровое обеспечение
- 2.6 Методические материалы
- 2.7 Оценочные материалы
- 2.8 Список литературы
- Приложения

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Ф.И.О. автора                       | Галанина В.В.<br>Немкина А.А.  |
| Учреждение                          | МБУ ДО «Шатровская СОШ»  |
| Наименование программы              | «Интеллектуал Зауралья»  |
| Тип программы                       | Дополнительная<br>общеобразовательная<br>(общеразвивающая) программа   |
| Направленность                      | Физкультурно-спортивная  |
| Вид программы                       | Модифицированная   |
| Возраст учащихся                    | 7-11 лет   |
| Срок обучения                       | 4 года   |
| Объем часов                         | 135 часов  |
| Уровень освоения программы          | Общекультурный (ознакомительный)   |
| Цель программы                      | Содействие формированию у<br>учащихся потребности в<br>самовоспитании через приобщение<br>их к шахматному всеобучу |
| С какого года реализуется программа | 2024г.   |

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1 Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования и образовательной организации:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки РФ.

**Направленность программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» реализуется в социально-педагогической направленности, способствует формированию личности ребёнка как члена коллектива.

Программа ориентирована на социализацию личности обучающегося, адаптацию к жизни в обществе, организацию свободного времени. Реализация программы содействует развитию детской социальной инициативы, овладению нормами и правилами поведения, формирует мотивацию на ведение здорового образа жизни, социального благополучия и успешности человека.

**Новизной** данной программы является выработка системы общих требований проведения квалификационных турниров, мероприятий. Конкретизирован мониторинг результативности образовательной деятельности, обучающиеся стремятся максимизировать свои результаты, повышается мотивация к овладению теоретическими знаниями.

**Актуальность программы.**

В настоящее время проблема воспитания личности, способной действовать универсально, владеющей культурой социального самоопределения является одной из главных задач социально-педагогического направления. Занятия по программе позволяют сформировать опыт проживания в социальной системе, развивают у обучающихся мышление, любознательность, повышают интерес к знаниям, книгам, учат лучше считать, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. На занятиях обучающиеся познают мотивы своего поведения, изучают методики самоконтроля.

**Педагогическая целесообразность** заключается в воспитании и развитии памяти, мышления и воображения ребенка. Программа способствует вовлечению обучающихся в учебно-тренировочный процесс, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия, способствует повышению самооценки. Обучение ведётся с учетом возрастных особенностей и закономерностей развития.

Представленные в данной программе формы и методы образовательной деятельности позволяют в процессе обучения игре в шахматы положительно влиять на совершенствование у обучающихся многих психологических процессов таких, как восприятие, внимание, воображение, память. На протяжении всех лет обучения обучающиеся овладевают важнейшими логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обоснованием

выводов, развивают способность самостоятельного переноса знаний и умений в новую ситуацию, формируют способность к обобщению учебного материала. Развитие «логической» памяти позволяет без особых усилий запоминать большие объемы информации не только шахматной, но и любой другой сферы знаний. У обучающихся формируются навыки самостоятельной исследовательской работы, умение пользоваться справочной литературой и др.

### **Отличительные особенности программы**

Программа модифицированная, разработана с учётом программы И.Г. Сухина «Волшебные фигуры». Данная дополнительная общеобразовательная программа отличается от программы И.Г. Сухина личностно-ориентированным подходом к обучению шахматной игре:

- программа предназначена для развития личностных качеств обучающихся; тесты, задачи и упражнения трансформированы для применения в дополнительном образовании.

Программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цели программы:** социально-педагогическая поддержка становления и развития личности как нравственного, ответственного и инициативного гражданина; создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, организация содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

### **Задачи программы**

Образовательные:

- развитие познавательного интереса к изучению игры в шахматы;
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности;
- развитие абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции;
- приобретение знаний, умений, навыков, компетенций, необходимых для участия в шахматных соревнованиях.

Личностные:

- развитие социально-психологической компетентности обучающихся, адекватного эмоционально-волевого состояния;
- формирование гражданской позиции, общественной активности личности;
- формирование культуры общения и поведения в социуме, формирование навыков здорового образа жизни.

Метапредметные:

- воспитание навыков самоконтроля, потребности в саморазвитии и самостоятельности;
- формирование у обучающихся навыков конструктивного поведения в нестандартных ситуациях;
- воспитание ответственности, активности, дисциплины и усидчивости.

## 1.3 Планируемые результаты

### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты освоения программы по курсу «Шахматы» на уровне начального общего образования достигаются в единстве учебной и 3 воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

В результате изучения курса «шахматы» на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие **личностные результаты** в части:

1) гражданско-патриотического воспитания:

- ценностное отношение к отечественному спортивному, культурному, историческому и научному наследию;

2) духовно-нравственного воспитания:

- проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;

- принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности;

- применение правил совместной деятельности, проявление способности договариваться, неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям;

- оказание посильной помощи и моральной поддержки сверстникам при выполнении учебных заданий, доброжелательное и уважительное отношение при объяснении ошибок и способов их устранения;

3) ценности научного познания:

- знание истории развития представлений о шахматах и игре человека в шахматы в российской культурно-педагогической традиции;

- познавательные мотивы, направленные на получение новых знаний по курсу, необходимых для формирования здоровья и здоровых привычек;

- познавательная и информационная культура, в том числе навыки самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, доступными техническими средствами информационных технологий;

- интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, исследовательской деятельности, к осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

4) формирование культуры здоровья:

- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;

- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;

- ответственное отношение к собственному физическому и психическому здоровью, осознание ценности соблюдения правил безопасного поведения в ситуациях, угрожающих здоровью и жизни людей;

5) экологическое воспитание: - экологически целесообразное отношение к природе, внимательное отношение к человеку, его потребностям в жизнеобеспечивающих двигательных действиях,

- экологическое мышление, умение руководствоваться им в познавательной, коммуникативной и социальной практике.

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения курса «шахматы» на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы познавательные универсальные учебные действия, коммуникативные универсальные учебные действия, регулятивные универсальные учебные действия, совместная деятельность.

**Познавательные универсальные учебные действия** Базовые логические и исследовательские действия, работа с информацией:

- ориентироваться в терминах и понятиях, используемых в шахматах (в пределах изученного), применять изученную терминологию в своих устных и письменных высказываниях;
- структурировать полученные сведения, касающиеся того или иного учебного материала; - обосновывать и всесторонне продумывать речевое высказывание, касающееся той или иной шахматной головоломки;
- находить оптимальные способы решения разных типов шахматных задач; - осознавать, ставить и формулировать проблему;
- разрабатывать алгоритмы решения проблем творческого и поискового характера; модели, адекватные конкретным задачам, а также преобразовывать указанные модели;
- анализировать объекты для выделения существенных и несущественных признаков при решении шахматных задач;
- осуществлять операции синтеза с целью выбора оптимального хода в том или ином положении на шахматной доске;
- выбирать основания и критерии для сравнения, сериации, классификации объектов, шахматных фигур по росту, силе фигур, положению белых и черных фигур, влияющих на решение той или иной задачи;
- распознавать объекты, обнаруживать их существенные признаки и выполнять операции синтеза);
- устанавливать причинно-следственные связи;
- конструировать цепочки рассуждений, как тренинг внутреннего плана действий – способности действовать «в уме»;
- обобщать; обнаруживать аналогии; планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с конкретной задачей; 5
- формировать умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности, в том числе для целей эффективного развития качеств и способностей в соответствии с сенситивными периодами развития, способности конструктивно находить решение и действовать даже в ситуациях неуспеха;
- овладевать базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- использовать средства информационно-коммуникационных технологий для решения учебных и практических задач, оценивать объективность информации и возможности её использования для решения конкретных учебных задач.

**Коммуникативные универсальные учебные действия**

Общение: - вступать в диалог, задавать собеседнику вопросы, использовать реплики-уточнения и дополнения, формулировать собственное мнение и идеи, аргументированно их излагать, выслушивать разные мнения, учитывать их в диалоге;

- строить гипотезы о возможных отрицательных последствиях нарушения правил шахматной игры и выполнения игровых заданий;
  - организовывать (при содействии взрослого или самостоятельно) игры, конкурсы, соревнования в коллективе, включая обсуждение цели общей деятельности, распределение ролей, выполнение функциональных обязанностей, осуществление действий для достижения результата;
  - проявлять интерес к работе товарищей, в доброжелательной форме комментировать и оценивать их достижения, высказывать свои предложения и пожелания, оказывать при необходимости помощь;
  - продуктивно сотрудничать (общение, взаимодействие) со сверстниками при решении задач, выполнения игровых заданий и игр на уроках, во внеурочной и внешкольной деятельности;
  - конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
  - планировать продуктивное взаимодействие с педагогом и другими учащимися, способы взаимодействия с ними, обеспечивающие качественное решение тех или иных задач;
  - проявлять инициативу в сотрудничестве в процессе поиска и сбора информации;
  - уважительно и доброжелательно относиться к сопернику при проведении дидактических игр в паре;
  - уметь ясно и аргументировано выражать свои мысли, правильно применять шахматную терминологию;
  - уметь слышать, не перебивая собеседника вести диалог и принимать участие в коллективном обсуждении задачи;
  - не демонстрировать свое превосходство над другими учащимися;
  - уметь признать свои ошибки в корректной форме;
- б - понимать причины успеха или неуспеха при решении той или иной задачи.

### **Регулятивные универсальные учебные действия**

- Самоорганизация и самоконтроль: - проявлять волевую саморегуляцию при планировании и выполнении намеченных планов организации своей жизнедеятельности, проявлять стремление к успешной образовательной деятельности, анализировать свои ошибки;
- осуществлять информационную, познавательную и практическую деятельность с использованием различных средств информации и коммуникации;
  - осуществлять целеполагание при решении шахматных задач, соотносить тот учебный материал, который уже известен и качественно усвоен, с тем, который еще неизвестен;
  - планировать свою деятельность при решении авторских занимательных задач и головоломок, составляющих основу курса,
  - намечать промежуточные цели, выработать оптимальный план действий и их последовательность - прогнозировать;
- поскольку каждая задача курса имеет определенную цель и условия, то происходит тренинг
- контролировать свою деятельность, неудачи и успехи в решении тех или иных задач и головоломок, соотносить выбранный способ действий и их результат;
  - при решении задач вносить коррективы в выбранный способ и план действий;
  - осознавать качество и уровень освоения учебного материала;

## **1.3 Рабочая программа**

### **1.3.1. Учебный план**

**1 год обучения (33 часа)**

| №п/п | Название раздела, темы | Теория | Практик<br>а | Кол-во<br>часов | Форма<br>контроля |
|------|------------------------|--------|--------------|-----------------|-------------------|
| 1    | Шахматная доска        | 3      | -            | 3               | наблюдение        |
| 2    | Шахматные фигуры       | 10     | 10           | 20              | Устный опрос.     |
| 3    | Шах                    | -      | 2            | 2               | Проверочная       |
| 4    | Мат                    | 1      | 4            | 5               | тест              |
| 5    | Шахматная партия       | -      | 3            | 3               | турнир            |
|      | Всего:                 |        |              | 33              |                   |

#### 2 год обучения (34 часа)

| №п/п | Название раздела, темы      | теория | Практи<br>ка | Кол-во<br>часов | Форма<br>контроля |
|------|-----------------------------|--------|--------------|-----------------|-------------------|
| 1    | Повторение                  | 1      | 1            | 2               | опрос             |
| 2    | Краткая история шахмат      | 1      | -            | 1               | опрос             |
| 3    | Шахматная нотация           | 1      | 2            | 3               | наблюдение        |
| 4    | Ценность шахматных фигур    | 2      | 2            | 4               | проверочная       |
| 5    | Техника матования одинокого | 2      | 2            | 4               | наблюдение        |
| 6    | Достижение мата без жертвы  | 1      | 3            | 4               | наблюдение        |
| 7    | Шахматная комбинация        | 5      | 10           | 15              | Турнир,           |
| 8    | Повторение                  | 1      | -            | 1               | КВН               |
|      | Всего:                      |        |              | 34              |                   |

#### 3 год обучения (34 часа)

| №п/п | Название раздела, темы   | теория | практика | Кол-во<br>часов | Форма<br>контроля |
|------|--------------------------|--------|----------|-----------------|-------------------|
| 1    | Повторение и закрепление | 5      | 12       | 17              | Наблюден          |
| 2    | Основы дебюта            | 5      | 12       | 17              | турнир            |
|      | Всего:                   |        |          | 34              |                   |

#### 4 год обучения (34 часа)

| №п/п | Название раздела, темы | теория | практика | Кол-во<br>часов | Форма<br>контроля |
|------|------------------------|--------|----------|-----------------|-------------------|
| 1    | Основы миттельшпиля    | 10     | 20       | 30              | Турнир,           |
| 2    | Основы эндшпиля        | 1      | 1        | 2               | тест              |
| 3    | Повторение             | 1      | 1        | 2               | провероч          |
|      | Всего:                 |        |          | 34              |                   |

### 1.3.2Содержание программы

#### Первый год обучения

- Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания  
«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.).  
«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.  
«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.
- Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.  
Дидактические игры и задания  
«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

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

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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

Дидактические игры и задания

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру:

«Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

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

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

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

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

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.  
«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.  
«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

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

Дидактические игры и задания

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

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

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

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

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

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

Дидактические игры и задания

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

Второй год обучения

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

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

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

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

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

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

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

• ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Третий год обучения

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

Дидактические задания

«Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю», «Поставь детский мат».

Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе, в отличие от второго года обучения, таких ходов несколько).

«Выведи фигуру». Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в 1 ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

«Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«В какую сторону можно рокировать?». В этом задании определяется сторона, рокируя в которую, белые не нарушают правил игры.

«Чем бить черную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

Четвертый год обучения

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

Дидактические задания

«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием (либо комбинацию) и остаться с лишним материалом.

«Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

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

Дидактические задания

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.

«Выигрыш фигуры».

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

### 1.3.3 Тематическое планирование

1 год обучения (33 часа)

| №   | Тема занятия   | Краткое содержание занятия   |
|---|--|--|
| <b>I. Шахматная доска (4 ч)</b>               |  |  |
| 1   | <u>Первое знакомство с шахматным королевством.</u><br><u>Шахматная доска</u> | <u>Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму</u>  |
| 2   | <u>Линии на шахматной доске.</u><br><u>Горизонтالي и вертикали</u>           | <u>Расположение доски между партнерами.</u><br><u>Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.</u><br><u>Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске.</u>  |
| 3   | <u>Линии на шахматной доске.</u><br><u>Диагонали</u>                         | <u>Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали.</u><br><u>Большая белая и большая черная диагонали.</u><br><u>Короткие диагонали.</u><br><i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г. Сухина «Приключения в шахматной</i> |
| 4   | <u>Центр шахматной доски</u>   | <u>Центр. Форма центра. Количество полей в центре.</u><br><u>Расположение черных и белых полей в центре</u>  |
| <b>II. Шахматные фигуры (2 ч)</b>             |  |  |
| 1 (5)   | <u>Шахматные Фигуры</u>  | <u>Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</u><br><i>Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура»,</i>   |
| 2 (6)   | <u>Сравнительная сила фигур</u>  | <u>Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).</u><br><i>Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии оавны»</i>   |
| <b>III. Начальная расстановка фигур (1 ч)</b> |  |  |
| 1 (7)   | <u>Начальная позиция</u>   | <u>Расстановка фигур перед шахматной партией.</u><br><u>Правило «Каждый ферзь любит свой цвет».</u><br><u>Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.</u><br><i>Дидактические задания. Просмотр диафильма</i>                              |
| <b>IV. Ходы и взятие фигур (17 ч)</b>         |  |  |

|         |                            |   |
|---------|----------------------------|---|
| 2 (8)   | Ладья                      | Место ладьи в начальном положении. <u>Ход ладьи. Взятие.</u><br>Дидактические игры и задания «Лабиринт»,  |
| 3 (9)   | Ладья                      | Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности»   |
| 4 (10)  | Слон                       | Место слона в начальном положении. <u>Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.</u><br>Дидактические задания «Лабиринт» «Перехитри  |
| 5 (11)  | Слон                       | Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона  |
| 6 (12)  | Ладья против слона         | Термин «стоять под боем».<br>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».<br>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».<br>«Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две |
| 7 (13)  | Ферзь                      | Место ферзя в начальном положении. <u>Ход ферзя. Взятие. Ферзь - гяжелая фигура.</u><br>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные   |
| 8 (14)  | Ферзь                      | Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя)   |
| 9 (15)  | Ферзь против ладьи и слона | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру».<br>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на   |
| 10 (16) | Конь                       | Место коня в начальном положении. <u>Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура.</u><br>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший  |
| 11 (17) | Конь                       | Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня  |

|            |  |  |
|------------|--|--|
| 12<br>(18) | Конь против ферзя, ладьи, слона        | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на |
| 13<br>(19) | Пешка                                  | Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. <u>Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.</u>   |
| 14<br>(20) | Пешка                                  | Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух,   |
| 15<br>(21) | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка              |
| 16<br>(22) | Король                                 | Место короля в начальном положении. <u>Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</u> Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».                        |
| 17<br>(23) | Король против других фигур             | Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на                             |

#### V. Цель шахматной партии (6 ч)

|           |     |  |
|-----------|-----|--|
| 1<br>(24) | Шах | Шах - угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай     |
| 2<br>(25) | Шах | Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального               |
| 3<br>(26) | Мат | Мат - цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). |
| 4         | Мат | Мат в один ход: сложные примеры с большим  |

|  |                             |   |
|--|-----------------------------|---|
| (27)   |                             | <u>Дидактическое задание «Дай мат в один ход»</u>   |
| 5<br>(28)  | <u>Ничья. Пат</u>           | <u>Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат</u> |
| 6<br>(29)  | <u>Рокировка</u>            | <u>Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка»</u>                                 |
| <b>VI. Игра всеми фигурами из начального положения (3 ч)</b> |                             |   |
| 1<br>(30)  | <u>Шахматная партия</u>     | <u>Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).</u>            |
| 2<br>(31)  | <u>Шахматная партия</u>     | <u>Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из</u>                                   |
| 3<br>(32)  | <u>Шахматная партия</u>     | <u>Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения</u>  |
| <b>VII. Обобщение и повторение (1 ч)</b>                     |                             |   |
| 1<br>(33)  | <u>Повторение материала</u> | <u>Шахматный КВН</u>  |

## Второй год обучения 34 часа

| №                                       | Тема занятия   | Краткое содержание занятия   |
|---|--|--|
| <b>I. Повторение (2ч)</b>               |  |  |
| 1                                       | Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. | Повторение пройденного материала. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.<br><i>Просмотр диафильма «Приключение в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат»</i>   |
| 2                                       | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.                    | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.<br><i>Дидактические игры «Две фигуры против целой армии» «Убери лишние фигуры», «Ходят только</i> |
| <b>II. Краткая история шахмат (1 ч)</b> |  |  |
| 1 (3)                                   | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах   | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.<br><i>Просмотр фильмов «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат», «Анатолий Карпов - чемпион мира».</i>   |
| <b>III. Шахматная нотация (3 ч)</b>     |  |  |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 (4)                                       | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей       | Обозначение горизонталей и вертикалей, полей.<br><i>Дидактические задания «Кто быстрее?», «Вижу цель», «Назови горизонталь», «Назови вертикаль», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?»</i><br>Игровая практика |
| 2 (5)                                       | Обозначение шахматных фигур и терминов.           | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.<br>Игровая практика  |
| 3 (6)                                       | Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии | Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.<br>Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии)   |
| IV. Ценность шахматных фигур (4 ч)          |   |   |
| 1 (7)                                       | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур          | Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.<br><i>Дидактические задания: «Кто сильнее?», «Обе армии равны»</i>  |
| 2 (8)                                       | Достижение материального перевеса                 | Достижение материального перевеса.<br><i>Дидактические задания: «Выигрши материала» (выигрши ферзя, ладьи, слона, коня)</i>   |
| 3 (9)                                       | Достижение материального перевеса. Способы защиты | Достижение материального перевеса. Способы защиты.<br><i>Дидактическое задание «Выигрши материала» (выигрши пешки),</i>   |
| 4 (10)                                      | Защита  | Способы защиты.<br><i>Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака)</i>   |
| V. Техника матования одинокого короля (4 ч) |   |   |
| 1 (11)                                      | Две ладьи против короля                           | Две ладьи против короля<br><i>Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «мат в один ход», «На крайнюю левую», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода»</i><br>Игровая практика                |
| 2 (12)                                      | Ферзь и ладья против короля                       | Ферзь и ладья против короля<br><i>Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «мат в один ход», «На крайнюю левую», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода»</i><br>Игровая практика            |
| 3 (13)                                      | Ферзь и король против короля                      | Ферзь и король против короля<br><i>Дидактические задания: «Шах или мат», «Мат или пат», «мат в один ход», «На крайнюю левую», «В</i>  |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | «Мат в два хода» Игровая практика   |
| 4<br>(14)                                      | Ладья и король против короля                       | Ладья и король против короля<br><i>Дидактические задания:</i> «Шах или мат», «Мат или пат», «мат в один ход», «На крайнюю левую», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода»<br>Игровая практика |
| VI. Достижение мата без жертвы материала (4 ч) |  |   |
| 1<br>(15)                                      | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле     | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.<br><i>Дидактическое задание</i> «Объяви мат в два хода»<br>Защита от мата<br><i>Дидактическое задание</i> «Защитись от мата»<br>Игровая практика        |
| 2<br>(16)                                      | Цугцванг   | Цугцванг.<br><i>Дидактическое задание</i> «Объяви мат в два хода»<br>Защита от мата<br><i>Дидактическое задание</i> «Защитись от мата»<br>Игровая практика  |
| 3<br>(17)                                      | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле<br><i>Дидактическое задание</i> «Объяви мат в два хода»<br>Защита от мата<br><i>Дидактическое задание</i> «Защитись от мата»<br>Игровая практика     |
| 4<br>(18)                                      | Учебные положения на мат в два хода в дебюте       | Учебные положения на мат в два хода в дебюте<br><i>Дидактическое задание</i> «Объяви мат в два хода»<br>Защита от мата<br><i>Дидактическое задание</i> «Защитись от мата»<br>Игровая практика           |
| VII. Шахматная комбинация (15 ч)               |  |   |
| 1<br>(19)                                      | Матовые комбинации. Тема отвлечения                | Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения<br><i>Дидактическое задание</i> «Объяви мат в два хода»<br>Игровая практика  |
| 2<br>(20)                                      | Матовые комбинации. Тема завлечения                | Матовые комбинации. Тема завлечения<br><i>Дидактическое задание</i> «Объяви мат в два хода»<br>Игровая практика   |
| 3<br>(21)                                      | Матовые комбинации. Тема блокировки                | Матовые комбинации. Тема блокировки<br><i>Дидактическое задание</i> «Объяви мат в два хода»   |

|            |   |  |
|------------|---|--|
|            |   | Игровая практика   |
| 4<br>(22)  | Тема разрушения королевского прикрытия                        | Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия<br><i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i><br>Игровая практика   |
| 5<br>(23)  | Тема освобождения пространства и уничтожения                  | Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена»<br><i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i><br>Игровая практика         |
| 6<br>(24)  | Другие темы комбинаций и сочетание тематических               | Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.<br><i>Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»</i><br>Игровая практика                         |
| 7<br>(25)  | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения<br><i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i><br>Игровая практика                |
| 8<br>(26)  | Тема уничтожения защиты. Тема                                 | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.<br><i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i><br>Игровая практика           |
| 9<br>(27)  | Тема освобождения пространства. Тема перекрытия               | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия<br><i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i><br>Игровая практика |
| 10<br>(28) | Тема превращения пешки  | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.<br><i>Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи»</i><br>Игровая практика                     |
| 11<br>(29) | Сочетание тактических приемов                                 | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов<br><i>Дидактическое задание «Выигрыш материала»</i><br>Игровая практика                   |
| 12<br>(30) | Патовые комбинации  | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.<br><i>Дидактическое задание «Сделай ничью»</i><br>Игровая практика   |
| 13<br>(31) | Комбинации на вечный шах                                      | Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.<br><i>Дидактическое задание «Сделай ничью»</i><br>Игровая практика   |

|                        |   |  |
|------------------------|---|--|
| 14<br>(32)             | Типичные комбинации в дебюте                  | Типичные комбинации в дебюте.<br><i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию»</i><br>Игровая практика                         |
| 15<br>(33)             | Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры) | Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).<br><i>Дидактическое задание «Проведи комбинацию»</i><br>Игровая практика |
| VIII. Повторение (1 ч) |   |  |
| 1<br>(34)              | Повторение программного материала             | Повторение программного материала. Шахматный КВН   |

Третий год обучения 34 часа

| № п/п                              | Тема занятия                                    | Краткое содержание занятия  |
|------------------------------------|---|---|
| 1. Повторение и закрепление (17ч.) |   |   |
| 1                                  | Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр |
| 2                                  | Ходы фигур, взятие.                             | Ходы фигур, взятие.<br><i>Дидактические задания и игры: «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Выведи фигуру»</i>   |
| 3                                  | Рокировка.                                      | Рокировка.<br><i>Дидактические задания и игры: «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону</i>  |
| 4                                  | Превращение пешки. Взятие на подходе.           | Превращение пешки. Взятие на подходе.<br><i>Дидактические задания и игры: «Чем бить черную фигуру?»</i>   |
| 5                                  | Шах, мат, пат.                                  | Шах, мат, пат.<br><i>Дидактические задания и игры: «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>  |
| 6                                  | Начальное положение.                            | Начальное положение.<br><i>Дидактические задания и игры: «Захвати центр» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>  |
| 7                                  | Игровая практика.                               | Игровая практика.<br><i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>   |
| 8                                  | Шахматная нотация.                              | Шахматная нотация.<br><i>Дидактические задания и игры: «Захвати</i>   |
| 9                                  | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.    | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.  |

|                                 |   |  |
|---------------------------------|---|--|
|                                 |   | <i>фигуру»</i>   |
| 10                              | Обозначение шахматных фигур и терминов.   | Обозначение шахматных фигур и терминов.<br><i>Дидактические задания и игры: «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Выведи фигуру»</i>  |
| 11                              | Запись начального положения.  | Запись начального положения.<br><i>Дидактические задания и игры: «Захвати центр», «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>  |
| 12                              | Краткая и полная шахматная нотация.   | Краткая и полная шахматная нотация.<br><i>Дидактические задания и игры: «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Выведи фигуру»</i>  |
| 13                              | Запись шахматной партии.  | Запись шахматной партии.<br><i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>   |
| 14                              | Ценность шахматных фигур.   | Ценность шахматных фигур.<br><i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>  |
| 15                              | Пример матования одинокого короля.  | Пример матования одинокого короля.<br><i>Дидактические задания и игры: «Мат в 1 ход», «Защита от мата» «Поставь мат в один ход нерокированному королю»</i>                             |
| 16                              | Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой                    | Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.<br><i>Дидактические задания и игры: «Мат в два</i>   |
| 17                              | Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии | Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.<br><i>Дидактические задания и игры: «Мат в 1 ход» «Защита от мата» «Поставь мат в</i> |
| <b>II. Основы дебюта (17ч.)</b> |   |  |
| 18                              | Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.                   | Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.<br><i>Дидактические задания и игры: «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>                                  |
| 19                              | Решение задания «Мат в один ход». Игровая практика.   | Решение задания «Мат в один ход». Игровая практика.<br><i>Дидактические задания и игры: «Мат в</i>   |
| 20                              | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.  | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.<br><i>Дидактические задания и игры: «Поймай</i>   |
| 21                              | Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая   | Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика<br><i>Дидактические задания и игры: «Поймай</i>   |

|    |  |  |
|----|--|--|
|    |  | <i>«Поймай ферзя»</i>  |
| 22 | Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.                                    | Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. <i>Дидактические задания и игры: «Поставь мат в один ход нерокированному королю»</i> |
| 23 | Решение заданий. Игровая практика.   | Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания и игры: «Поставь мат в один ход нерокированному королю» «Поставь детский мат», «Защитись от</i>  |
| 24 | Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.   | Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи</i>  |
| 25 | «Повторюшка - хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».                  | «Повторюшка - хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». <i>Дидактические задания и игры: «Поставь мат в один ход «повторюшке»</i>  |
| 26 | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.                           | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>  |
| 27 | Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство».                | Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». <i>Дидактические задания и игры: «Выигрыш материала» «Накажи «пешкоеда»</i>  |
| 28 | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. <i>Дидактические задания и игры: «Захвати</i>   |
| 29 | Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.                              | Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. <i>Дидактические задания и игры: «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону</i>   |
| 30 | Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.               | Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. <i>Дидактические задания и игры: «Чем бить</i>  |
| 31 | Связка в дебюте. Полная и неполная связка.   | Связка в дебюте. Полная и неполная связка. <i>Дидактические задания и игры: «Сдвой противнику пешки» «Выиграй фигуру»</i>  |
| 32 | Решение заданий. Игровая практика.   | Решение заданий. Игровая практика. <i>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата»</i>  |
| 33 | Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.  | Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.  |

|    |                   |  |
|----|-------------------|--|
|    |                   | ход», «Защита от мата» «Захвати центр»,  |
| 34 | Игровая практика. | Игровая практика.<br>Дидактические задания и игры: «Выведи фигуру» «Мат в 1 ход», «Защита от мата» |

4 год обучения 34 часа

| №                             | Тема занятия  | Краткое содержание занятия   |
|-------------------------------|---|--|
| I. Основы миттельшпиля (30 ч) |   |  |
| 1                             | Общие рекомендации о том, как играть в                                  | Повторение пройденного материала. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле, середине шахматной партии.  |
| 2                             | Связка в миттельшпиле. Двойной удар.                                    | Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.<br>Дидактическое задание «Выигрыш материала».<br>Игровая практика   |
| 3                             | Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах                           | Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.<br>Дидактическое задание «Выигрыш материала».<br>Игровая практика   |
| 4                             | Решение задания «Выигрыш материала».                                    | Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика.   |
| 5                             | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Решение заданий. Игровая практика.<br>Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала». |
| 6                             | Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства,      | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Решение заданий. Игровая практика.  |
| 7                             | Темы связки, «рентгена», перекрытия.                                    | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия. Решение заданий. Игровая практика.<br>Дидактические задания «Объяви мат в три хода»   |
| 8                             | Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов                 | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Решение заданий. Игровая практика.<br>Дидактические задания «Объяви мат в три хода»                         |

|    |   |  |
|----|---|--|
| 9  | Решение заданий.<br>Игровая   | Решение заданий. Игровая практика.   |
| 10 | Патовые комбинации.<br>Комбинации на                                | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.<br>Комбинации на вечный шах. Игровая практика.<br><i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i>   |
| 11 | Решение задания «Сделай ничью».<br>Игровая                          | Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика.<br><i>Дидактическое задание «Сделай ничью».</i>  |
| 12 | Классическое наследие.<br>«Бессмертная»                             | Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.<br>Игровая практика  |
| 13 | Игровая практика.   | Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала» «Сделай ничью»</i>   |
| 14 | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».</i><br>Игровая практика                |
| 15 | Решение заданий.<br>Игровая практика.                               | Решение заданий. Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».</i>  |
| 16 | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые  | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».</i> |
| 17 | Решение заданий.<br>Игровая   | Решение заданий. Игровая практика.   |
| 18 | Матование двумя слонами (простые случаи).                           | Матование двумя слонами (простые случаи).<br>Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода».</i>  |
| 19 | Матование слоном и конем (простые случаи).                          | Матование слоном и конем (простые случаи).<br>Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода».</i>   |
| 20 | Решение заданий.<br>Игровая практика.                               | Решение заданий. Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода».</i>  |
| 21 | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи        | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».<br>Игровая практика  |

|                                  |  |   |
|----------------------------------|--|---|
|                                  |  | <i>Дидактическое задание «Квадрат»</i>  |
| 22                               | Решение заданий.<br>Игровая практика.                                    | Решение заданий. Игровая практика.<br><i>Дидактическое задание «Квадрат»</i>  |
| 23                               | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях.       | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i> |
| 24                               | Решение заданий.<br>Игровая практика.                                    | Решение заданий. Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>   |
| 25                               | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.<br><i>Дидактические задания: «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>                   |
| 26                               | Решение заданий.<br>Игровая практика.                                    | Решение заданий. Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>  |
| 27                               | Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой           | Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля.<br><i>Дидактические задания: «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>  |
| 28                               | Решение заданий.<br>Игровая практика.                                    | Решение заданий. Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить королем?».</i>   |
| 29                               | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слоны и         | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слоны и пешка против короля. Конь и пешка против короля.<br><i>Дидактические задания: «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».</i>  |
| 30                               | Решение заданий.<br>Игровая практика.                                    | Решение заданий. Игровая практика.<br><i>Дидактические задания: «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».</i>   |
| <b>II. Основы эндшпиля (2 ч)</b> |  |   |
| 31                               | Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.                         | Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.<br>Игровая практика.<br><i>Дидактическое задание «Сделай ничью»</i>  |
| 32                               | Игровая практика.  | Игровая практика.   |
| <b>III. Повторение (2 ч)</b>     |  |   |
| 33                               | Повторение Программного  | Повторение программного материала.  |

|     |                                    |  |
|-----|------------------------------------|--|
|     | материала.                         | Дидактические задания.                           |
| 34) | Повторение программного материала. | Повторение программного материала. Шахматный КВН |

## 2.1 Календарный учебный график

Таблица 3

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Количество учебных недель | 34 недель                               |
| Первое полугодие          | 02.09 - 28.12.2024<br>16 учебных недель |
| Зимние каникулы           | 01.01.- 08.01.2025                      |
| Второе полугодие          | 09.01.- 30.05.2025<br>18 учебных недель |
| Промежуточная аттестация  | 2025 май                                |

## 2.2 Формы текущего контроля/ промежуточной аттестации

В процессе освоения учебной программы предусмотрена система контроля за знаниями, умениями, навыками учащихся, которая позволяет определить эффективность обучения по программе, внести изменения в учебный процесс.

Текущий контроль заключается в наблюдении за игрой в шахматы. Подведение промежуточных результатов осуществляется через проверку теоретических знаний и практических навыков, полученных на занятиях. Промежуточная аттестация проводится по окончании реализации программы в форме теста или проверочной работы. По теоретическим вопросам, зачет проводится методом устного опроса.

## 2.3 Материально - техническое обеспечение

На занятиях используются:

магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами - 1 штука;

шахматные часы - 4 штуки;

словарь шахматных терминов;

комплекты шахматных фигур с досками - 5 штук.

## 2.4 Информационное обеспечение

Презентации по разным темам программы; наглядные пособия педагога по темам практических творческих заданий.

## 2.5 Кадровое обеспечение.

Требования к кадровым ресурсам:

- укомплектованность образовательного учреждения педагогическими, руководящими и иными работниками;
- уровень квалификации педагогических, руководящих и иных работников образовательного учреждения;
- непрерывность профессионального развития педагогических и руководящих работников образовательного учреждения, реализующего основную образовательную программу.
- Педагог дополнительного образования - руководитель творческого объединения «Шахматы» - должен владеть теоретическими и практическими знаниями в данной области.

## 2.6 Методические материалы.

1. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя / И. Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2015.
2. Сухин, И. Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2017.
3. Сухин, И. Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2017.
4. Сухин, И. Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. - Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
5. Сухин, И. Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу. - Обнинск: Духовное возрождение, 2016.

## 2.7 Оценочные материалы

### 2.7 Контрольно-измерительные материалы 1 год обучения

**1. Цель работы:** выявление уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.

**2. Форма проведения:** тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).

**3. Структура проверочной работы:**

В заданиях выбрать один ответ.

Практическая часть - сыграть шахматную партию.

**4. Контрольно- измерительный материал:**

Какого цвета должно быть ближнее к вам левое поле, если вы играете белыми фигурами:

- а) любого;
- б) чёрного;
- в) белого.

Линия, идущая по доске слева направо, называется:

- а) прямой;
- б) отрезком;
- в) горизонталью.

Линия, идущая по доске снизу вверх, называется:

- а) дорожкой;
- б) линейкой;
- в) вертикалью.

Линия, идущая из одного угла доски к другому, называется:

- а) углом;
- б) зигзагом;
- в) диагональю.

Как ходит и делает взятие ладья?

- а) по диагонали ;
- б) по горизонтали и вертикали;
- в) как хочет.

Как ходит и делает взятие слон?

- а) по диагонали;
- б) по горизонтали и вертикали;
- в) как хочет.

Как ходит и делает взятие ферзь?

- а) по диагонали ;
- б) по горизонтали и вертикали;
- в) как хочет.

Как ходит и делает взятие конь?

- а) по диагонали ;
- б) по горизонтали и вертикали;
- в) буквой г.

Шах - это:

- а) нападение на короля;
- б) ход фигуры;
- в) конец шахматной партии.

**Ключи:**

- 1. б (1 балл)
- 2. в (1 балл)
- 3. в (1 балл)
- 4. в (1 балл)
- 5. б (1 балл)
- 6. а (1 балл)
- 7. в (1 балл)
- 8. в (1 балл)
- 9. а (1 балл)
- 10. **Практическая часть:** выигрыш - 2 балла.

**Максимальное количество баллов - 11.**

**5. Критерии оценивания:**

**Таблица перевода баллов**

| <b>Баллы</b> | <b>Результат аттестации</b> |
|--------------|-----------------------------|
| 0-4 б        | не аттестован               |
| 5-11 б       | аттестован                  |

***2 год обучения***

1. **Цель работы:** выявление уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.

2. **Форма проведения:** тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).

3. **Структура проверочной работы:**

В заданиях 1 -4-записать один ответ;

В задании 5- закончить предложения;

В задании 6-ответить на вопрос.

Практическая часть - сыграть шахматную партию.

4. **Контрольно- измерительный материал:**

1) **Самая главная шахматная фигура?**

- а) ферзь б) король в) ладья
- 2) За один ход пешка из начальной позиции может пойти?
- а) на 3 поля б) на 1 поле в) на 2 поля
- 3) Ценность фигур измеряется в?
- а) пешках б) рублях в) слонах
- 4) В какую фигуру не может превратиться пешка?
- а) ферзя б) короля в) слона
- 5) Закончи предложение
- 1) Король с королём не
- 2) Шах - это нападение на
- 3) Создание угрозы «съесть» незащищённую или более ценную фигуру соперника - это
- б) Ответь на вопросы:
- а) В каком направлении ходит пешка?
- б) Ходит ли пешка по горизонтали?
- в) В каком направлении бьёт пешка?
- г) Может ли пешка сделать шаг назад?
- д) Бьёт ли пешка назад?
- е) Превращается ли пешка в короля?
- ж) В какие фигуры может превратиться пешка?
- з) Может ли белая пешка побить белого слона? Почему?
- и) Какой ход может сделать пешка с исходной позиции?
- к) Как ходит король?

Ключи:

1. б (1 балл)
2. в (1 балл)
3. а (1 балл)
4. б (1 балл)
5. 1-не встречается (2 балла)  
2- короля (2 балла)
- 3- умение атаковать фигуры соперника (например, нападение на ферзя) (2 балла)
6. а) вперед на 1-2 поля (1 балл)  
б) нет (1 балл)  
в) по диагонали (1 балл)  
г) нет (1 балл)  
д) нет (1 балл)  
е) нет (1 балл)
- ж) ферзя, ладью, слона, коня (1 балл)
- з) нет, они из одной армии (1 балл)
- и) вперёд на 1 поле, или на 2 поля (1 балл)
- к) на одну клетку во всех направлениях (1 балл)
7. Практическая часть: выигрыш - 2 балла.

Максимальное количество баллов - 22.

##### 5. Критерии оценивания:

###### Таблица перевода баллов

| <b>Баллы</b> | <b>Результат аттестации</b> |
|--------------|-----------------------------|
| 0-9 б        | не аттестован               |
| 10-22 б      | аттестован                  |

### 3 год обучения

1. Цель работы: выявление уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.

2. Форма проведения: тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).

3. Структура проверочной работы:

В заданиях 1-10-записать один ответ;

Практическая часть - сыграть шахматную партию.

4. Контрольно- измерительный материал:

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) Горизонтали; Г) Диагонали.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

А) Конь; В) Ладья;

Б) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

А) Ферзь; В) Слон;

Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

А) Король; В) Пешка;

Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:

А) Конь; В) Ладья;

Б) Слон; Г) Пешка.

8. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:

А) Рокировка; В) Связка;

Б) Мат; Г) Стратегия.

9. 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.

10. Одновременное нападение на две фигуры:

А) Ложка; В) Вилка;

Б) Крышка; Г) Тарелка.

Ключи:

1. - В

2. - В

3. - Г

4. - В

5. - Б

6. - В

7. - Г

8. - В

9. - В

10. - В

Правильность выполнения каждого задания (1-10 вопрос) оценивается 1 баллом.

11. Практическая часть: выигрыш - 2 балла.

Максимальное количество баллов - 12.

5. Критерии оценивания:

Таблица перевода баллов

| Баллы  | Результат аттестации |
|--------|----------------------|
| 0-4 б  | не аттестован        |
| 5-12 б | аттестован           |

**4 год обучения**

1. Цель работы: выявление уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.

2. Форма проведения: тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).

3. Структура проверочной работы:

В заданиях 1-10-записать один ответ;

Практическая часть - сыграть шахматную партию.

4. Контрольно- измерительный материал:

Какая фигура при записи обозначается буквой Кр: а)король, б)конь, в)пешка.

Что такое вилка:

а)нападение сразу на 2 фигуры, б)взятие фигуры, в)окончание партии, г)ряд клеток сверху вниз.

Двойной удар - это:

а)то же что и вилка; б)в результате одного хода 2 фигуры атакуют 1 фигуру противника; в)два хода подряд.

Двойной шах - это:

а)нападение 1 фигуры на 2 фигуры противника; б)когда король оказывается под шахом одновременно 2 фигур; в)шах после 2 ходов.

Отвлечение - это:

а)ситуация, в которой вы заставляете соперника переместить ту или иную фигуру для того, чтобы использовать слабость его позиции; б)отступление от центра; в)разговор во время игры.

Промежуточный ход - это:

а)ход между 2 полями; б)ход, который делается противником между 2 ходами, которые должны быть следовать один за другим; в)ход между 2 фигурами.

Эндшпиль - это:

а) начало шахматной партии б) середина шахматной партии в) конец шахматной партии.

8. Когда шашка выполняет обыкновенный ход, это называется:

А) битый ход б) тихий ход в) ударный ход.

9. Слабое поле - это:

а)поле, которое контролируется одним и не контролируется другим игроком; б) атака соперника двумя фигурами после одного хода; в)противостояние королей.

Открытый центр:

а)ряд чёрно-белых полей слева направо; б)особый ход короля; в)означает, что в центральной части доски нет пешек, блокирующих друг друга.

Изолированная пешка:

а)самая передняя пешка в пешечной цепи; б)пешка, которая находится далеко от всех своих фигур; в)группа одноцветных пешек.

Размен:

а)взятие в процессе игры противниками фигур друг друга равных или почти равных по своей стоимости; б)начало шахматной партии; в)набор заранее подготовленных игроком вариантов игры.

Ключи:

1. - А
2. - А
3. - Б
4. - Б
5. - А
6. - Б
7. - В
8. - Б
9. - А
10. - В
11. - Б
12. - А

Правильность выполнения каждого задания (1-12 вопрос) оценивается 1 баллом.

11. Практическая часть: выигрыш - 2 балла.

Максимальное количество баллов - 14.

5. Критерии оценивания:

Таблица перевода баллов

| Баллы  | Результат аттестации |
|--------|----------------------|
| 0-5 б  | не аттестован        |
| 6-14 б | аттестован           |

## **2.8 Список используемой литературы:**

6. Авербах, Ю. Что нужно знать об эндшпиле / Ю. Авербах - М.: ФиС, 1979.
7. Авербах, Ю., Бейлин, М. Путешествие в шахматное королевство / Ю. Авебах, М. Бейлин. - М.: ФиС, 1972.
8. Весела, И., Веселы, И. Шахматный букварь. - М.: Просвещение, 1983.
9. Голенищев, В. Программа подготовки юных шахматистов 4 и 3 разрядов / В. Голенищев. - М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
10. Гончаров, В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольников шахматной игре / В. Гончаров. - М.: ГЦОЛИФК, 1984.
11. Гришин, В. Малыши играют в шахматы / В. Гришин. - М.: Просвещение, 1991
12. Гришин, В., Ильин, Е. Шахматная азбука / В. Гришин, Е. Ильин. - М.: Детская литература, 1980.
13. Журавлев, Н. Шаг за шагом / Н. Журавлев. - М.: ФиС, 1986.
14. Зак, В., Длуголенский, Я. Я играю в шахматы / В. Зак, Я. Длуголенский. - Л.: Детская литература, 1985.
15. Злотник, Б., Кузьмина, С. Курс-минимум по шахматам / Б. Злотник, С. Кузьмина. - М.: ГЦОЛИФК, 1990.

16. Иващенко, С. Сборник шахматных комбинаций / С. Иващенко. - Киев: Радянська школа, 1986.
17. Капабланка, Х.Р. Учебник шахматной игры / Х.Р. Капабланка. - М.: ФиС, 1983.
18. Князева, В. Азбука шахматиста / В. Князева. - Ангрэн, 1990.
19. Князева, В. Уроки шахмат / В. Князева. - Ташкент: 1992.
20. Князева, В. Уроки шахмат в общеобразовательной школе (методические рекомендации) / В. Князева. - Ташкент: 1987.
21. Костьев, А. Уроки шахмат / А. Костьев. - М: ФиС, 1984.
22. Костьев, А. Учителю о шахматах / А. Костьев. -М.: Просвещение, 1986.
23. Ласкер, Э. Учебник шахматной игры / Э. Ласкер. -М.: ФиС, 1980.
24. Майзелис, И. Шахматы / И. Майзелис. - М.: Детгиз, 1960.
25. Нимцович, А. Моя система / А. Нимцович. - М: ФиС, 1984.
26. Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы / М.: Просвещение, 2002.

27. Сухин, И. Волшебные фигуры / И. Сухин. - М.: Новая школа, 1994.
28. Сухин, И. Приключения в шахматной стране / И. Сухин. - М.: Педагогика, 1991.
29. Шахматы - школе. Сост. Б. Гершунский, А. Костьев / М.: Педагогика, 1991.
30. Сухин, И. Г. Программы курса «Шахматы - школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» / И. Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2016. - 40 с.
31. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырехлетней и трехлетней начальной / И.Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2017.
32. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя / И. Г. Сухин. - Обнинск: Духовное возрождение, 2015.
33. Сухин, И. Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2017.
34. Сухин, И. Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2017.
35. Сухин, И. Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. - Обнинск: Духовное возрождение, 2014.
36. Сухин, И. Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу. - Обнинск: Духовное возрождение, 2016.
37. Суэтин, А. Как играть дебют / А. Суэтин. - М: ФиС, 1981.
38. Хенкин, Б. Последний шах / Б. Хенкин. - М: ФиС, 1979.
39. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности / М.: ГЦОЛИФК, 1986.
40. Шахматы. Энциклопедический словарь / М: Советская энциклопедия, 1990.
41. Юдович, М. Занимательные шахматы / М. Юдович. - М: ФиС, 1976.
42. Уманская, Э. Э., Волкова, Е. И., Прудникова, Е. А. Шахматы в школе. 1-ый год обучения / Э. Э. Уманская, Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. - Москва: Просвещение, 2016.