

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
с. ПЕСТРАВКА МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ПЕСТРАВСКИЙ САМАРСКОЙ
ОБЛАСТИ
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ СПОРТИВНАЯ ШКОЛА

ПРИНЯТА

Решением педагогического совета
протокол № 1
от « 29 » 09.2019



УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора
ГБОУ СОШ с. Пестровка

Л.А. Казачкова
пр. № 40 от « 02 » 09.2019

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ПО ШАХМАТАМ
«БЕЛАЯ КОРОЛЕВА»

Возраст занимающихся: 7-18 лет
Срок реализации программы: 1 год

Составители:
Павлов Юрий Петрович,
тренер-преподаватель

с. Пестровка, 2019г.

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы

Приоритетным для нашего государства является, чтобы каждый её гражданин к моменту своего совершеннолетия обладал следующими качествами:

- самостоятельностью и критичностью мышления;
- умением мыслить, как логически, так и творчески;
- развитой интуицией;
- умением концентрироваться, собираться в критических ситуациях;
- цепкостью, последовательностью в достижении поставленной цели, в том числе в условиях противодействия намеченным планам;
- выдержкой, готовностью отвечать за принимаемые решения;
- хорошей, а может быть, даже отличной памятью;
- умением планировать, анализировать, контролировать;
- самодисциплиной и самоконтролем;
- уважению к чужому мнению;
- развитой фантазией и воображением;
- умением ценить красоту мысли, определенным эстетическим воспитанием;
- способностью бороться до конца и не падать духом в критических ситуациях.

Эти качества оказывают колоссальное влияние на развития мышления обучающихся и приводят к повышению успеваемости по другим предметам. Перспективно использование шахмат в воспитательных целях. Шахматы демонстрируют, как решать жизненные задачи, они - отличный инструмент для решения жизненных проблем.

При этом шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

В начальной школе на первый план, выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Обучение по программе позволяет сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения,

поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Главной составляющей становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Предусмотрено широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др.

Шахматы — это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Актуальность данной программы состоит еще и в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. 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. 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.

Отличительные особенности программы:

Особенность программы в том, что обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, дидактические игры, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий

является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития ребенка. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Направленность (профиль) программы- физкультурно-спортивная.

Вид программы- модифицированная

Адресат программы- Программа разработана для учащихся 7-18 лет

Объем и срок освоения программы- программа рассчитана на 1 год (4 модуля)

1 модуль – третья лига (новички шахмат)

2 модуль – вторая лига (дети умеющие ходить)

3 модуль - первая лига (дети играющие шахматную партию знающие правила игры)

4 модуль – высшая лига (дети способные участвовать в соревнованиях)

Общее количество часов за весь период обучения по данной программе — 154 часа, по 3.5 часа в неделю (44 недели).

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1.75 часа. Продолжительность и количество занятий соответствует нормативам, определенным СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Форма организации образовательного процесса- групповая. Обучение проводится в очной форме.

Виды занятий по программе

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

Цель программы:

Равномерное развитие логического и физического интеллекта детей и формирование основ здорового образа жизни и их интеллектуальное развитие посредством занятий шахматами и физической культурой.

Задачи программы:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами к участию в соревнованиях различного уровня;
- обучение приёмам и методам шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников;
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных, эмоциональных и двигательных проявлений;
- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными и физическими упражнениям, играм, и использование их в свободное время;
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- воспитание потребности в здоровом образе жизни через обучение новым двигательным действиям средствами шахмат и использование шахматной игры в прикладных целях для увеличения двигательной активности и оздоровления.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план 1 модуля (третья лига)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теори я	практ ика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Правила которые надо знать.	2.5	2.5	-	Собеседование, наблюдение
2	Раздел 2. Шахматная доска	3	1	2	Тестирование, опрос, наблюдение, собеседование
3	Раздел 3. Шахматные фигуры	5	1	4	
4	Раздел 4. Начальная расстановка фигур	2	1	1	
5	Раздел 5. Ходы и взятие фигур	10	1	9	
6	Раздел 6. Цель шахматной партии	4	1	3	
7.	Раздел 7. Игра всеми фигурами из начального положения	8	1	7	
8	Раздел 8. Обобщение. Шахматный КВН «В шахматном королевстве»	2	1	1	Тестирование, конкурс, турнир
9	Раздел 9. Шахматный квест «Спасение принцессы Шахматульки».	2	-	1	Конкурс, турнир
	Итого	38,5	9.5	29	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА 1-ГО МОДУЛЯ

Раздел 1. Вводное занятие. Правила которые надо знать.

ТЕОРИЯ: Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Сведения о возникновении шахмат и появлении их на Руси, первое знакомство с чемпионами мира по шахматам и ведущим шахматистами мира.

Раздел 2. Шахматная доска

ТЕОРИЯ: Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

Раздел 3. Шахматные фигуры.

ТЕОРИЯ: Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

Раздел 4. Начальная расстановка фигур.

ТЕОРИЯ: Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило **«Каждый ферзь любит свой цвет»**. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

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

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Раздел 5. Ходы и взятие фигур.

ТЕОРИЯ: 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и игровые задания.*

«*Игра на уничтожение*» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

«*Защита контрольного поля*». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

«*Двойной удар*». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

«*Взятие*». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«*Защита*». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Раздел 6. Цель шахматной партии

ТЕОРИЯ: Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матования одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья.

Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

ПРАКТИКА: Дидактические игры и игровые задания.

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

«**Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«**Рокировка**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

Раздел 7. Игра всеми фигурами из начального положения

ТЕОРИЯ: Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представление о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

ПРАКТИКА: Дидактические игры и игровые задания.

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

Раздел 8. Обобщение. Шахматный КВН «В шахматном королевстве»

ТЕОРИЯ: Вопросы из шахматной шкатулки. Шахматные задачи. Шахматный кроссворд. Игра «Доскажи словечко».

ПРАКТИКА. Шахматная эстафета. Игра «Что изменилось». Игра «Расставь шахматные фигуры на доске». Игра «Спрятанные слова».

Раздел 9. Шахматный квест «Спасение принцессы Шахматульки»

ПРАКТИКА: Квестовые задания на: шахматные термины и определение шахматных фигур, ориентации на шахматной доске, знание начальной позиции, знание правил передвижения фигур, решение элементарных задач в один ход.

К концу первого модуля обучения дети должны *знать*:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого модуля обучения дети должны *уметь*:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;

- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Учебный план 2 модуля (вторая лига)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теори я	практ ика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.	1.5	1.5	-	Собеседование, наблюдение
2	Раздел 2. Повторение пройденного материала.	5	1	4	Собеседование, наблюдение, тестирование
3	Раздел 3. Краткая история шахмат	1	1	-	Тестирование, опрос, наблюдение, собеседование
4.	Раздел 4. Шахматная нотация	2	1	1	
5	Раздел 5. Ценность шахматных фигур	6	1	5	
6	Раздел 6. Техника матования одинокого короля	8	1	5	
7	Раздел 7. Достижение мата без жертвы материала	12	1	7	
8	Раздел 8. Обобщение. Шахматный турнир	2	-	2	Тестирование, турнир
9	Раздел 9. Шахматный квест «В поисках похищенных шахмат»	1	-	1	Конкурс, турнир
	Итого	38.5	7.5	31	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА 2-ГО МОДУЛЯ

Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.

ТЕОРИЯ: Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Раздел 2. Повторение пройденного материала.

ТЕОРИЯ: Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.

Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.

ПРАКТИКА: Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). *Дидактические игры и задания* «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

Раздел 3. Краткая история шахмат.

ТЕОРИЯ: Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени, их биографии. Фрагменты их партий.

Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. Просмотр фильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Просмотр фильма «Анатолий Карпов – чемпион мира».

ПРАКТИКА: Игровая практика.

Раздел 4. Шахматная нотация

ТЕОРИЯ: Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии. *Дидактические игры и задания.*

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так учащиеся называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«**Назови горизонталь**». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«**Назови диагональ**». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«**Какого цвета поле?**». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

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

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«**Диагональ**». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

ПРАКТИКА: Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Раздел 5. Ценность шахматных фигур.

ТЕОРИЯ: Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

«**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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Выигрыш материала**». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса (*выигрыш ферзя, коня, слона, ладьи, пешки*)

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство. (*Защита атакованной фигуры своей фигурой, уход из-под боя, уничтожение атакующей фигуры, перекрытие, контратака*).

Раздел 6. Техника матования одинокого короля.

ТЕОРИЯ: Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля, «*линейный*» мат. 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.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

«**Мат в один ход**». «**Мат в два хода**». Требуется объявить мат в один ход (два хода) черному королю.

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

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

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

Раздел 7. Достижение мата без жертвы материала.

ТЕОРИЯ: Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Веселое слово «Цугцванг». Защита от мата. Решение заданий.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

«**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.

Раздел 8. Обобщение. Шахматный турнир.

ТЕОРИЯ: Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

ПРАКТИКА: Игра в турнире. Турнирные партии.

Раздел 9. Шахматный квест «В поисках похищенных шахмат».

ПРАКТИКА: Квестовые задания на: знание шахматной нотации, добавление фигуры для создания простой матовой комбинации, решение позиций, знание шахматных правил FIDE, узнавание известных шахматистов и т.д.; блиц-опрос.

К концу второго модуля обучения дети должны знать:

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

К концу второго модуля дети должны уметь:

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

Учебный план 3 модуля (первая лига)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теори я	практ ика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.	1.5	1.5	-	Собеседование, наблюдение
2	Раздел 2. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	18	3	15	Собеседование, наблюдение, тестирование
2.1	2.1. Повторение пройденного материала.	6	1	5	
2.2	2.2. Три стадии шахматной партии.	12	2	10	
3	Раздел 3. Основы дебюта	6	1	5	
4	Раздел 4. Основы миттельшпиля	5	1	4	
5	Раздел 5. Основы эндшпиля	5	1	4	
6	Раздел 6. Обобщение. Шахматный турнир.	2	-	2	Тестирование, турнир
7	Раздел 7. Шахматный квест «Как стать ферзем».	1	-	1	Конкурс, турнир
	Итого	38.5	7.5	31	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА 3-ГО МОДУЛЯ

Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.

ТЕОРИЯ: Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Раздел 2. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

2.1. Повторение пройденного материала.

ТЕОРИЯ: Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.

ПРАКТИКА: Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). *Дидактические игры и задания* «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).

2.2. Три стадии шахматной партии.

ТЕОРИЯ: Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух- и трехходовые партии.

Раздел 3. Основы дебюта.

ТЕОРИЯ: Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». *Принципы игры в дебюте.*

Принцип быстреешего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреешего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). *Борьба за центр.* Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. *Безопасное положение короля.* Рокировка.

Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

Краткая классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.*

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход не рокированному королю».
«Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«Поймай ладью». **«Поймай ферзя».** Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Спарь противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

Игровая практика: тренировка в разыгрывании дебюта.

Раздел 4. Основы миттельшпиля.

ТЕОРИЯ: Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

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

Раздел 5. Основы эндшпиля.

ТЕОРИЯ: 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). Матования двумя слонами (простые случаи). Матования слоном 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.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика.

«**Мат в два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

«**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.

«**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

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

«**Проведи пешку в ферзи**». Требуется провести пешку в ферзи.

«**Выигрыш или ничья?**». 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 нужно добиться ничьей.

Раздел 6. Обобщение. Шахматный турнир.

ТЕОРИЯ: Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

ПРАКТИКА: Игра в турнире. Турнирные партии.

Раздел 7. Шахматный квест «Как стать ферзем».

ПРАКТИКА: Квестовые задания на: знание основных тактических приемов, знание принципов игры в дебюте, знание основ игры в миттельшпиле, эндшпиле; блиц-опрос.

К концу третьего модуля дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.*

К концу третьего модуля дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Учебный план 4 модуля (высшая лига)

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теори я	практ ика	
1	Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.	1.5	1.5	-	Собеседование, наблюдение
2	Раздел 2. Шахматная партия.	14	3	11	Собеседование, наблюдение, тестирование
2.1	2.1 Повторение пройденного материала. Три стадии шахматной партии.	6	1	5	
2.2	2.2 Виды преимущества в шахматах.	6	1	5	
2.3	2.3 Шахматные часы.	2	1	1	
3	Раздел 3. Анализ и оценка позиции.	10	1	9	
4	Раздел 4. Шахматная комбинация.	10	1	9	
5	Раздел 5. Обобщение. Шахматный турнир.	2	-	2	Тестирование, турнир
6	Раздел 6. Шахматный квест «Приключения смелой Пешки»	1	-	1	Конкурс, турнир
	Итого	38.5	6.5	32	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА 4-ГО МОДУЛЯ

Раздел 1. Вводное занятие. Инструктажи.

ТЕОРИЯ: Общие требования безопасности. Требования безопасности перед началом и во время занятий. Требования безопасности в аварийных ситуациях. Повторение правил шахматного этикета. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Раздел 2. Шахматная партия.

2.1 Повторение пройденного материала. Три стадии шахматной партии.

ТЕОРИЯ: Еще раз о трех стадиях шахматной партии. Дебют, миттельшпиль и эндшпиль.

ПРАКТИКА: Игровая практика, решение игровых задач.

2.2 Виды преимущества в шахматах.

ТЕОРИЯ: Материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени.

2.3 Шахматные часы.

ТЕОРИЯ: Шахматные часы. Правила FIDE о шахматных часах. Правила пользования шахматными часами. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

Раздел 3. Анализ и оценка позиции.

ТЕОРИЯ: Основные правила игры в миттельшпиле. Четыре правила В. Стейница. Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.)

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика. Решение учебных задач.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

Раздел 4. Шахматная комбинация.

ТЕОРИЯ: Понятие о шахматной комбинации. Признаки комбинации. Типичный путь нахождения комбинации по схеме «мотив – средства – тема», путь нахождения комбинации «мотив – тема – средства». Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Темы комбинаций.

Темы матовых комбинаций: отвлечения, завлечения, блокировки, связки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, перекрытия, уничтожения защиты, «рентгена». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тем комбинаций: отвлечения, завлечения, уничтожения защиты, перекрытия, освобождения пространства, превращения пешки. . Сочетание тактических приемов.

Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах.

Типичные комбинации в дебюте.

ПРАКТИКА: *Дидактические игры и задания.* Игровая практика. Решение учебных задач.

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

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

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

«Проведи пешку в ферзи». Необходимо провести пешку в ферзи.

«Проведи комбинацию». Надо провести двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Раздел 5. Обобщение. Шахматный турнир.

ТЕОРИЯ: Повторение основных вопросов курса. Промежуточное тестирование.

ПРАКТИКА: Игра в турнире. Турнирные партии.

Раздел 6. Шахматный квест «Приключения смелой Пешки».

ПРАКТИКА: Квестовые задания на: знание основных тактических приемов и принципов игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле, знание основных шахматных комбинаций, составление простейшего плана игры; блиц-опрос.

К концу четвертого модуля дети должны *знать*:

- некоторые дебюты («Итальянская партия», «Лондонская система», «Гамбит Эванса», «Королевский гамбит», «Ферзевый гамбит» и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу четвертого модуля дети должны *уметь*:

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

Планируемые результаты для обучающихся по программе

Данная программа обеспечивает достижение необходимых личностных, метапредметных, предметных результатов освоения курса, заложенных в ФГОС НОО.

Личностные результаты:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с предложенным заданием.

- Учиться работать по предложенному педагогом плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в образовательном учреждении и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
- Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.
- Правильно расставлять фигуры перед игрой.
- Сравнить, находить общее и различие.
- Уметь ориентироваться на шахматной доске.
- Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка.
- Знать, что такое шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Знать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте.
- Знать основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте.
- Находить несложные тактические удары и проводить комбинации.
- Точно разыгрывать простейшие окончания.

Конечным предметным результатом освоения программы считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике

Материально-техническое обеспечение

Для организации обучения необходимы следующие материально-технические средства.

Учебное оборудование.

- Учебный кабинет, оборудованный столами и стульями на 18 обучающихся, отвечающих требованиям ГОСТа (по размеру) с хорошей освещенностью, возможностью проветривания помещения;
- Стол для учителя.
- Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.
- Магнитная доска.

Технические средства:

- Компьютер
- Мультимедийный проектор.

Наглядные пособия:

- 15 Коробок с деревянными шахматами;
- 1 коробка с магнитными шахматами;
- плакаты: различные позиции в шахматах;
- шахматные часы – 2 штуки;
- таблицы к различным турнирам;
- раздаточные тестовые материалы;
- вопросники к контрольным занятиям и викторинам.

Игры и игрушки:

- Игры настольно-печатные
- «Чудесный мешочек»

Основные образовательные технологии и методы обучения.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

В процессе обучения по программе применяются следующие **образовательные технологии:**

- технология лично – ориентированного обучения;
- технология проблемного обучения;
- игровые педагогические технологии;
- информационно-коммуникативные технологии;
- технология коллективного способа обучения;
- технология проектного обучения;
- здоровьесберегающие технологии.

Основные методы обучения:

1. На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

2. Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным становится **продуктивный метод**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

3. При изучении дебютной теории основным является **частично-поисковый метод**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы учащийся прорабатывает самостоятельно.

4. На более поздних этапах в обучении для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.) применяется **творческий метод**.

5. **Метод проблемного обучения**. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Дидактические игры и задания подробно описаны в содержании программы.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
промежуточной аттестации первого года обучения.

Вопросы для устного опроса:

1. В какой стране появились шахматы?
2. Как называются белые и черные клеточки на шахматной доске?
3. Какие три вида линий есть на шахматной доске?
4. По каким линиям ходит ладья?
5. По какой линии ходит слон?
6. Как ходит конь?
7. Что такое шах?
8. Что такое мат?
9. Что такое пат?
10. Когда можно делать рокировку?
11. Когда нельзя делать рокировку?
12. Когда партия заканчивается в ничью?
13. Как называется мат двумя ладьями?
14. Как называется противостояние королей?
15. При помощи какого правила можно узнать, догонит ли король проходную пешку?

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

промежуточной аттестации второго года обучения

Вопросы для устного опроса:

1. Что такое двойной удар?
2. Какая фигура называется связанной?
3. Что такое шахматная нотация?
4. Какими буквами обозначены вертикали на шахматной доске?
5. На какой вертикали стоит король в начале партии?
6. Окончание «Король и пешка против короля» выиграно? (при правильной игре обеих сторон)
7. Что такое дебют?
8. Назовите три закона дебюта.
9. Какие ошибки в дебюте совершают начинающие шахматисты?
10. Какими фигурами ставится «детский» мат и во сколько ходов?

Тестовые задания промежуточной аттестации второго года обучения

1. Как переводится слово "шахматы"?
а) Властитель умер б) Спасти короля в) Король умер г) Береги короля
2. Через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ?
а) 3 б) 3 в) 2 г) 8
3. Какой шахматной фигуры не существует?
а) Король б) Слон в) Пешка г) Дама

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

Тестовые задания промежуточной аттестации третьего года обучения Вариант 1

1. Какая страна родина шахмат?
А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; Г) Тува.
2. Сколько полей на шахматной доске?
А) 48; В) 50;
Б) 64; Г) 16.
3. Что такое диаграмма?
А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;
Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:
А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру:
А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:
А) Король; В) Пешка;

3) Мат в 1 ход

Б: Ла2, Лб7, Кр f2

Ч: Крг8

Ответ: _____

Задание 4. Напиши шахматный план для постановки линейного мата.

Шахматный план

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Задание 5. Напиши части шахматной партии. Основные моменты каждой части.

1.

2. Миттельшпиль -

3.

Литература:

1. Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле. / М.: ФиС, 1979.
2. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. / М.: ФиС, 1972.
3. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. / М.: Просвещение, 1983.
4. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 4 и 3 разрядов. / М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
5. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольников шахматной игре. / М.: ГЦОЛИФК, 1984.
6. Гришин В. Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение, 1991.
7. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. / М.: Детская литература, 1980.
8. Журавлев Н. Шаг за шагом. / М.: ФиС, 1986.
9. Зак В., Длуголенцкий Я. Я играю в шахматы. / Л.: Детская литература, 1985.
10. Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам. / М.: ГЦОЛИФК, 1990.
11. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. / Киев: Радянська школа, 1986.
12. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. / М.: ФиС, 1983.
13. Князева В. Азбука шахматиста. / Ангрэн, 1990.
14. Князева В. Уроки шахмат. / Ташкент: 1992.
15. Князева В. Уроки шахмат в общеобразовательной школе (методические рекомендации). / Ташкент: 1987.
16. Костьев А. Уроки шахмат. / М.: ФиС, 1984.
17. Костьев А. Учителю о шахматах. / М.: Просвещение, 1986.
18. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. / М.: ФиС, 1980.
19. Майзелис И. Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
20. Нимцович А. Моя система. / М.: ФиС, 1984.
21. Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы. / М.: Просвещение, 2002.
22. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
23. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
24. Шахматы – школе. Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. / М.: Педагогика, 1991;
25. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение, 1997.
26. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу.
27. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. / М.: Просвещение, 1999.
28. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу.
29. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. / М.: Просвещение, 1999.
30. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.
31. Суэтин А. Как играть дебют. / М.: ФиС, 1981.

32. Хенкин Б. Последний шах. / М: ФиС, 1979.
33. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. / М.: ГЦОЛИФК, 1986.
34. Шахматы. Энциклопедический словарь. / М: Советская энциклопедия, 1990.
35. Юдович М. Занимательные шахматы. / М: ФиС, 1976.