МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ СУРГУТСКИЙ РАЙОН
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ СУРГУТСКОГО РАЙОНА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«НИЖНЕСОРТЫМСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Принята на заседании
педагогического совета
от "27" мая 2024г.
Протокол №6

«Утверждаю»
Директор МБОУ "Нижнесортымская СОШ»
_____ /Вергун Н.И./
"__" _____ 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«ШАХМАТЫ»

Направленность: физкультурно-спортивная
Уровень: базовый
Возраст обучающихся: 7-13 лет
Срок реализации: 1год

Автор-составитель:
Сакаева Алия Альбертовна

Нижнесортымский
2024г.

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название программы	«Шахматы»
Классификация программы	общеобразовательная, общеразвивающая
Срок реализации программы	1год (34 часа)
Возраст обучающихся	7-13лет
Количество обучающихся по программе	12-20
Территория	ХМАО-Югра, Сургутский район, п.Нижнесортымский
Юридический адрес учреждения	Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ-Югра, 628433, Сургутский район, п.Нижнесортымский, ул.Северная 34
Контакты	Телефон: 8 (982)5673912
Срок реализации программы	1 год
Количество часов на учебный год / в неделю	34 часа/1час в неделю
Год разработки	2024
Цель	формирование умений и навыков в составлении логических задач игры в шахматы
Задачи	**Предметные/обучающие:** Формировать основы теоретических знаний и практических умений в шахматах Формировать умения и навыки в составлении простейших элементов практики и стратегии игры в шахматы, оценке сил фигур и пешек; **Метапредметные / Развивающие:** ✓ развить умение действовать в нестандартных ситуациях; ✓ развивать концентрацию внимания и сообразительность. ✓ формировать умение постановки проблемы, выдвижения гипотезы и ее решения; **Личностные/воспитательные:** ✓ воспитывать патриотизм, гражданскую ответственность; ✓ воспитывать добросовестное отношение к труду, ценностное отношение к знаниям; ✓ воспитывать дисциплинированность; самостоятельность, целеустремленность (умения преодолевать трудности для достижения намеченной цели), настойчивость, инициативность; уверенность в своих силах; ✓ развивать умение владения собой, выдержку, самообладание; ✓ воспитать нравственные качества по отношению

	к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).
Документы, послужившие основанием для разработки программы	1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 08.12.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2021) 2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24.04.2015 № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей» 3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» 4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» 5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»; 6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения РФ от 09.11.2018 № 196». 7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» 8. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. 9. Постановление 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений СанПиН 3.1/2.4.3598-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей)».
Форма и режим занятий	Занятия проводятся в очном формате - 1 раз в неделю по 1 академическому часу; Формы очной организации образовательного процесса предполагают проведение коллективных занятий (12-20 человек) Формы контроля: тестирование, самостоятельная работа, викторина, наблюдение, индивидуальный опрос, результаты турниров, конкурсов и олимпиад, личные

	достижения учащегося.
Ожидаемые результаты освоения программы	**Предметные результаты:** **Будут знать:** ✓ темы шахматной стратегии (пешечный центр, подрыв пешечного центра, фигуры против пешечного центра разноцветные слоны в миттельшпиле, борьба за открытую линию, роль центра при фланговых операциях); ✓ технические приёмы в эндшпиле (пешечном, ладейном); ✓ лучшее пешечное расположение в эндшпиле. **Будут уметь:** ✓ тренировать технику расчёта; ✓ комбинации на разные темы; ✓ играть турнирные партии. **Будут владеть:** ✓ навыками анализа своих и чужих партий, понимание причины тех или иных ходов; ✓ решением шахматных задач, ✓ правильным распределением своих сил и внимательности; ✓ навыками изучения противников, умение владеть собой; ✓ умением достойно принять поражение или победу, пониманием тонкости, силы и слабости каждого дебюта; ✓ навыками доработки своего стиля игры, добавление в него новых фишек и подходов. **Личностные результаты освоения программы обучающимися:** ✓ У учащихся будут сформированы: ✓ чувства гордости за свою Родину; ✓ уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов; ✓ развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения; ✓ проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях; ✓ проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей; ✓ оказание помощи своим сверстникам и уважение к ним **Метапредметные результаты освоения программы обучающимися:** **Будут развиты:** ✓ накопление представлений о стратегии и тактике, планирование своего действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; ✓ умение учиться решать шахматные задачи; ✓ применять полученную информацию при выполнении заданий, проявлять индивидуальные интеллектуальные способности при решении этюдов и задач;

	✓ умение задавать вопросы, работать в парах, коллективе, не создавая проблемных ситуаций; ✓ умение формулировать собственное мнение и позицию; ✓ умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия; ✓ умение корректировать свои действия.
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Материально-техническое оснащение процесса обучения: • Компьютер • Стул компьютерный • Принтер • Проектор, экран • Деревянные шахматные доски • Шахматы

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1.Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 08.12.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2021)
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24.04.2015 № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения РФ от 09.11.2018 № 196».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
8. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
9. Постановление 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений СанПиН 3.1/2.4.3598-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей)».

1.2. Направленность программы – *физкультурно-спортивная.*

Программа направлена на освоение практик: стратегического мышления (предвидеть возможное будущее и обдуманно принять правильные решения, осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения верных задач,

точно использовать информационно-коммуникационные технологии, работать в коллективе и команде, эффективно общаться, брать на себя ответственность за результат выполнения заданий); последовательного мышления (способности к последовательному мышлению: всё, что происходит на доске во время игры, не случайность, и победа в поединке дается тому, кто умеет продумывать свои ходы, а не просто играет наугад); логического и аналитического мышлений (активизация когнитивных функций, развитие памяти, внимания и областей мозга, отвечающих за принятие решение.

1.3. Актуальность программы

Актуальность обусловлена тем, что шахматы — это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Игра способствует развитию логического и творческого мышления, памяти, вырабатывает решительность, усидчивость. Игра в шахматы — это школа терпения и критического подхода к себе и партнерам, стрессоустойчивости и эмоционально-личностной адекватности, критичности мышления и креативности. В шестидесяти четырех клетках деревянные фигурки в миниатюре воспроизводят жизнь и борьбу человека, силу и слабость его духа, его достижения и упущения, радость и печали. Замечательная игра, заслужившая миллионы своих почитателей, дарит нам фантастический, неповторимый праздник.

Физическая культура, спорт с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека. Спорт – организованная по определенным правилам деятельность людей, состоящая в сопоставлении интеллектуальных и физических возможностей, а также подготовка к этой деятельности и межличностные отношения, возникающие в ее процессе. Спортивные игры, соревнования направлены на всестороннее физическое развитие и способствуют совершенствованию многих необходимых в жизни морально-волевых качеств. Спорт является составной частью физической культуры, в нем ярко проявляются нравственные, моральные установки подрастающего человека, воля, стремление к победе, умение мобилизовать физические, психические и нравственные качества. Физическая культура – сфера массовой деятельности и представляет собой процесс и результат деятельности, средство и способ физического совершенствования человека, что является значимым условием выполнения социальных обязанностей.

Программы физкультурно-спортивной направленности, в том числе «Шахматы», обеспечивают развитие таких личностных качеств обучающихся, как благородство, рассудительность, честность, доброта, вежливость; а также воспитание чувства патриотизма, уважения друг к другу и к старшим.

1.4. Цель программы:

Цель программы: формирование умений и навыков в составлении логических задач игры в шахматы

1.5. Задачи программы:

Предметные/обучающие:

- ✓ Формировать основы теоретических знаний и практических умений в шахматах
- ✓ Формировать умения и навыки в составлении простейших элементов практики и стратегии игры в шахматы, оценке сил фигур и пешек;

Метапредметные / Развивающие:

- ✓ развить умение действовать в нестандартных ситуациях;
- ✓ развивать концентрацию внимания и сообразительность.
- ✓ формировать умение постановки проблемы, выдвижения гипотезы и ее решения;

Личностные/воспитательные:

- ✓ воспитывать патриотизм, гражданскую ответственность;
- ✓ воспитывать добросовестное отношение к труду, ценностное отношение к знаниям;

✓ воспитывать дисциплинированность; самостоятельность, целеустремленность (умения преодолевать трудности для достижения намеченной цели), настойчивость, инициативность; уверенность в своих силах;

✓ развивать умение владения собой, выдержку, самообладание;

✓ воспитать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

1.6. Отличительная особенность программы:

Новизна представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях ставится на детальное изучение силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Здоровьесбережение гарантируется постулатом "Шахматы без проигравших": решение занимательных заданий организовано таким образом, что нет проигравших, учебные партии дети разыгрывают между собой и с педагогом в своеобразных сеансах одновременной игры, причём положения для разыгрывания подбираются так, чтобы обучающийся обязательно обыграл педагога.

1.7. Характеристика программы:

Программа состоит из одного модуля: «От основ шахмат до вариантов стратегии» (34 занятия)

1.8. Адресат программы:

Программа рассчитана на обучающихся 7-13 лет, мотивированных на получение повышенных образовательных результатов и участие в конкурсных мероприятиях.

Наполняемость групп - 12-20 человек

1.9. Объем программы: 34 академических часов:

№ п/п	Модуль	Ак.часов	Сроки реализации в 2023-24 уч. году	Количество дней/недель
	«От основ шахмат до вариантов стратегии»	34часа	Сентябрь -май	34 недели (1раз в неделю)
	Всего	34 час		

1.10. Форма и режим занятий:

Занятия проводятся:

- в очном формате - 1 раз в неделю по 1 академическому часу;

Формы очной организации образовательного процесса предполагают проведение коллективных занятий (12-20 человек)

Кол-во часов в год	Продолжительность занятий	Периодичность в неделю	Кол-во часов в неделю
34 часа	40минут	1 раз	1 час

1.11. Уровень освоения программы: базовый уровень

1.12. Планируемые результаты

Предметные результаты:

Будут знать:

✓ темы шахматной стратегии (пешечный центр, подрыв пешечного центра, фигуры против пешечного центра разноцветные слоны в миттельшпиле, борьба за открытую линию, роль центра при фланговых операциях);

- ✓ технические приёмы в эндшпиле (пешечном, ладейном);
- ✓ лучшее пешечное расположение в эндшпиле.

Будут уметь:

- ✓ тренировать технику расчёта;
- ✓ комбинации на разные темы;
- ✓ играть турнирные партии.

Будут владеть:

- ✓ навыками анализа своих и чужих партий, понимание причины тех или иных ходов;
- ✓ решением шахматных задач,
- ✓ правильным распределением своих сил и внимательности;
- ✓ навыками изучения противников, умение владеть собой;
- ✓ умением достойно принять поражение или победу, пониманием тонкости, силы и слабости каждого дебюта;
- ✓ навыками доработки своего стиля игры, добавление в него новых фишек и подходов.

Личностные результаты освоения программы обучающимися:

- ✓ У учащихся будут сформированы:
- ✓ чувства гордости за свою Родину;
- ✓ уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов;
- ✓ развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- ✓ проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- ✓ проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
- ✓ оказание помощи своим сверстникам и уважение к ним

Метапредметные результаты освоения программы обучающимися:

Будут развиты:

- ✓ накопление представлений о стратегии и тактике, планирование своего действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- ✓ умение учиться решать шахматные задачи;
- ✓ применять полученную информацию при выполнении заданий, проявлять индивидуальные интеллектуальные способности при решении этюдов и задач;
- ✓ умение задавать вопросы, работать в парах, коллективе, не создавая проблемных ситуаций;
- ✓ умение формулировать собственное мнение и позицию;
- ✓ умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия;
- ✓ умение корректировать свои действия.

1.13. Формы контроля и подведения итогов реализации программы

Формы проведения аттестации:

- ✓ опрос,
- ✓ тестирование,
- ✓ результаты конкурсов и турниров,
- ✓ решения этюдов и задач,
- ✓ личные достижения каждого обучающегося,
- ✓ промежуточная аттестация (в середине года),
- ✓ итоговая аттестация (в конце года).

2. Организационно-педагогические условия реализации программы

2.1. Учебный план

№	Название модуля	Количество часов	Формы аттестации, контроля

п/п		Всего	Теория	Практика	
I модуль «От основ шахмат до вариантов стратегии»					
1.	Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат.		1	1	Устный опрос, консультационные партии
2.	Шахматная доска. Правила игры.		2	4	Взаимоконтроль, анализ деятельности
3.	Начало партии - дебют.		2	2	Проверочная работа
4.	Учебные партии. Нападение и защита.		2	2	Тест самоконтроля
5.	Тактика игры.	0	2	8	Устный опрос, консультационные партии
6.	Стратегия игры.		2	6	Конкурсы, турниры, решение задач на тактику, тактические приёмы в интерактивном формате, блиц - турнир
	ИТОГО	4	11	23	

2.2. Календарный учебный график.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» включает в себя содержание одного модуля:

Период реализации	**Модуль**
1сентября 2023г – 20мая 2024г	«От основ шахмат до вариантов стратегии» (34 часа)

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
Модуль I. «От основ шахмат до вариантов стратегии» (34ч)					
1.		Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат.	2	Беседа, самостоятельная индивидуальная работа	Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Короле
2.		Шахматная доска. Правила игры.	6	Беседа, игры "Шахматное лото", "Пройди и назови поле"	Анкетирование, фронтальный опрос
3.		Начало партии - дебют.	4	Проблемная беседа, практикум	Анализ деятельности, смотр знаний, умений и навыков, создание

					проблемных заданий
4.		Учебные партии. Нападение и защита.	4	Проблемная беседа, дискуссия	Анализ деятельности, собеседование
5.		Тактика игры.	10	Беседа, практикум, демонстрация, дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых"	Письменный опрос, самостоятельная работа по развитию фигур
6.		Стратегия игры.	8	Беседа, демонстрация, ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»	Самоанализ собственных сыгранных партий
			34ч.	ИТОГО	

Раздел 1 «Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат»

Теория: Вводное занятие. Знакомство с шахматной школой. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях). Из истории шахмат. Легенды о шахматах. Входной контроль. Понятие о правилах игры. В гостях у шахматного короля. Король – главная фигура в шахматах: «Запомни: основную роль играет в шахматах Король!».

Практика: Красота шахматных партий. Комбинации с большим количеством жертв (разбор примеров). Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Короле. Дидактическая игра «Что могут Короли?». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Короле. Презентация «В гостях у Короля».

Раздел 2 «Шахматная доска. Правила игры»

Теория: Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали, номера горизонтали: 1, 2,3,4,5,6,7,8. Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: A, B, C, D, E, F, G, H. «Вот эта улица, вот этот дом…». Адрес шахматных клеток. Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.

Практика: Практика по шахматам. Расстановка фигур. Запись партий. Тренировка техники расчета вариантов, общие положения. Просмотр фрагмента обучающей игры «Шахматы в сказках» о шахматной доске и правильном её расположении перед игрой и решение заданий первого занятия. Чтение стихотворения «Доску правильно клади». Дидактическая игра «Куча мала». Демонстрация партий мастеров различных стилей. Зарождение учения о позиционной игре. Филидор о роли пешечной структуры в шахматной партии.

Раздел 3 «Начало партии - дебют. Роль шахматных фигур в дебюте»

Теория: Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит. На занятиях по теории дебюта учащиеся знакомятся с правилами ведения игры в начале шахматной партии. Дебютная теория. Мобилизация, безопасность. Три принципа

игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность. Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии. Миниатюры.

Практика: а) Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Королевский гамбит. Гамбит Эванса. Защита Стейница в испанской партии. Защита Филидора. б) Закрытые дебюты, ферзевый гамбит. в) Защита Алехина - один из дебютов гипермодернизма. Игра в тематических турнирах. Решение задач по тактике.

Раздел 4 «Учебные партии. Нападение и защита»

Теория: Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Проблема шахматного центра с точки зрения теории Стейница. Защита Стейница в испанской партии. Игра со сказочными героями. Нападение и защита. Правила поведения во время игры.

Практика: Защита Филидора и Алехина. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Раздел 5 «Тактика игры»

Теория: Основные тактические приемы. Связка. Двойной удар. Висящая пешка. Сквозное действие фигур. Скрытое нападение (шаха). Отвлечение, завлечение. Двойной шах. Сочетание идей. Изолированные пешки в центре доски. Далеко продвинутая пешка. Перегрузка фигур. Уничтожение опасных фигур. Разрушение пешечного прикрытия. Атака при разносторонних и односторонних рокировках. Атака на нерокированного короля. Комбинирование приемов.

Практика: Зарождение учения о позиционной игре. Филидор о роли пешечной структуры в шахматной партии. Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Методы борьбы против гамбитов. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Далеко продвинутая пешка. Уничтожение опасных фигур. Упражнение в специально подобранных позициях

Раздел 6 «Стратегия игры»

Теория: Определение стратегии шахмат. Ценность времени и пространства. Построение стратегии в дебюте. Построение защиты. План игры. Целесообразное развитие фигур. Выбор плана централизации. Мобилизация сил. Центр. Расположение пешек – основа позиции. Взаимодействие сил. Борьба за линии и поля. Ограничение подвижности сил противника и активизация собственных фигур. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Практика: Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Методы борьбы против гамбитов. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка. Закрытый центр. Блокада.

2.3. Условия реализации программы:

2.3.1. Материально-техническое обеспечение:

Материально-техническое оснащение процесса обучения:

- Компьютер
- Стул компьютерный
- Принтер
- Проектор, экран
- Деревянные шахматные доски
- Шахматы

2.3.2. Оборудование

№ п/п	Наименование	Ед. изм.	Колич.
1.	Шахматы+шахматная доска	набор	10
2.	Компьютер	шт	1
3.	Проектор	шт	1
4.	Бумага А4	пачка	1
5.	Часы шахматные	шт	10

Компьютер персональный - требуется 1 штука на группу, используется 40% времени реализации программы;
- проектор, экран. - требуется 1 штука на группу, используется 40% времени реализации программы;
- Бумага А4 офисная (белая) - требуется 1пачка формата А4 на группу, используется 40% времени реализации программы;
- Часы шахматные - требуется 10 штук на группу, используется 50% времени реализации программы;
- Доска шахматная (с комплектом шахматных фигур) - требуется 10 единиц на группу, используется 50% времени реализации программы.

2.4. Кадровое обеспечение программы:

Профессиональная категория: нет требований

Уровень образования педагога: нет требований

Уровень соответствия квалификации: программа реализуется без требований к соответствию квалификации педагога

Педагог должен пройти курсы повышения квалификации по данному направлению.

2.5. Информационное обеспечение:

Официальный сайт школы

Социальные сети: группа школы в ВК

https://vk.com/club138643995

2.6. Методическое обеспечение программы

Методы обучения, используемые в программе: словесные (устное объяснение материала), наглядные (презентация)/ С целью вовлечения в продуктивную и творческую деятельность обучающихся будут использованы:

- анализ информационных источников (Интернет);
- основные методы сбора и обработки данных;
- метод погружения;
- исследования;
- опытная работа;
- метод проектов;
- обобщение результатов исследовательской и проектной деятельности.

2.7. Программное обеспечение

Онлайн пакет офисных продуктов	https://docs.google.com	Требуется регистрация
Онлайн сервис для проведения видеоконференций	https://meet.google.com/	Требуется регистрация

2.8. *Интернет – ресурсы:*

1. Шахматистам.рф
2. www.openchess.ru
3. www.sparkchess.ru
4. www.chessok.net

5. www.chesswood.ru
6. www.playinchess.net
7. www.xchess.ru
8. www.chess-samara.ru
9. www.shahmaty.info
10. https://play.chessking.com/
11. https://lichess.org/
12. https://шахматнаяпланета.рф/

Приложение1.

Учебно-тематическое планирование
Модуль «От основ шахмат до вариантов стратегий»

№ п/п	Дата	Название раздела, темы	Теория	Практика	Всего
Раздел 1 «Общие понятия о шахматах»			**2**	**0**	**2**
1.		Из истории шахмат. Легенды о шахматах. Входной контроль.	1		1
2.		Понятие о правилах игры.	1		1
Раздел 2 «Шахматная доска. Правила игры»			**1**	**5**	**6**
3		Секреты шахматного поля.		1	1
4.		Шахматные фигуры.		1	1
5.		Правила хода и взятия каждой из фигур.	1		1
6.		Начальная позиция в шахматной партии.		1	1
7.		Практика по шахматам. Расстановка фигур.		1	1
8.		Практика по шахматам. Запись партий.		1	1
Раздел 3 «Начало партии - дебют»			**3**	**1**	4
9.		Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта.	1		1
10.		Рокировка. Королевский гамбит.		1	1
11.		Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность.	1		1
12		Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии.	1		1
Раздел 4.«Учебные партии. Нападение и защита»			**3**	**2**	**5**
13		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.		1	1
14.		Проблема шахматного центра с точки зрения теории Стейница .	1		1
15.		Защита Стейница в испанской партии.	1		1
16.		Защита Филидора и Алехина.	1		1
17.		Конкурс «Знатоки шахматных фигур»		1	1
Раздел 5 «Тактика игры»			**7**	**2**	**9**
18		Основные тактические приемы.		1	1
19		Связка.	1		1
20		Двойной удар. Висящая пешка.	1		1
21		Скрытое нападение (шаха).	1		1
22		Отвлечение, завлечение.	1		1
23		Двойной шах.	1		1
24		Слабые поля. Захват пункта.	1		1
25		Уничтожение опасных фигур.	1		1
26		Упражнение в специально подобранных позициях.		1	1
Раздел 6 «Стратегия игры»			**2**	**6**	**8**
27		Определение стратегии шахмат.	1		1
28		Построение защиты. План игры.		1	1
29		Правило квадрата.	1		1
30		Мобилизация сил.		1	1

31		Центр. Расположение пешек – основа позиции.		1	1
32		Взаимодействие сил.		1	1
33		Причины возникновения комбинаций.		1	1
34		Итоговое занятие. Игра		1	1
		Итого:	**18**	**16**	**34**

Приложение 2.

Критерии оценки качества усвоения знаний, умений и навыков:

Ф.И. обучающегося _____

Критерии оценки качества	Формы оценки качества	Уровни освоения программы		
		высокий (3 балла)	средний (2 балла)	низкий (1 балл)
Теоретические знания				
Эндшпиль	Опрос, наблюдение, итоговые занятия, конкурсы	Безошибочное выполнение задания	Допускается незначительная часть ошибок (не более трех)	В выполненном задании наблюдается значительная часть ошибок (более 10)
Дебюты				
Миттельшпиль. Сквозное действие фигур				
Стратегия игры				
Практические умения и навыки				
Тактика	Практические задания, концерты, конкурсы	Успешное выполнение всех заданий	Успешно выполнил все задания, но с некоторыми нарушениями	Допустил значительные ошибки
Ловушки в дебютах				
Причины возникновения комбинаций				
Борьба за линии и поля. Позиционные жертвы. Мобилизация сил				

Уровень **теоретической** подготовки обучающихся

	Показатели	Дебют и его задачи	Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность		Причины возникновения комбинаций
	Критерии	Три главных правила дебюта	Роль фигур в миттельшпиле	Эндшпильная техника	Стратегия
	Стартовый уровень				
	1 балл (низкий уровень)	Цель и задачи дебюта	Цель и задачи миттельшпиля	Ценность каждой фигуры	Знание защиты каждой фигуры соответственно
	2 балла (средний уровень)	Ход и развитие фигур	Рокировка	Центр доски	Знание правильного контроля игры
	3 балла (высокий уровень)	Соблюдение правил хорошего дебюта	Длинная и короткая рокировки	4-ходовый «Детский мат»	Стратегия на 4–5 ходов вперед
	Базовый уровень				
	1 балл	Знание	Окружение слонов	Преимуществ	Объективное

	(низкий уровень)	ходов противника	пешками, значение ферзя на всех этапах игры	о по максимуму	оценивание каждого хода Перебивать защитные фигуры партнёра
	2 балла (средний уровень)	Максимальное количество фигур (ладьи, кони, ферзь, слоны)	Расстановка сил и контроль над центром. Фигуры с ограниченным набором ходов	Размен фигур, захват центра доски, атака	Отступление и защита некоторых фигур, серьезная потеря материала
	3 балла (высокий уровень)	Знание всех возможных ходов своих фигур и представление реакции своего противника на эти ходы	Варианты перемещения фигур	Связывание	Стратегия на 5–6 ходов вперед. Фигуры противника

Уровень **практической** подготовки обучающихся

	Показатели	Дебют и его задачи	Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность		Причины возникновения комбинаций
	Критерии	Три главных правила дебюта	Роль фигур в миттельшпиле	Эндшпильная техника	Стратегия
Стартовый уровень					
	1 балл (низкий уровень)	Уяснить ценность каждой фигуры	Понимать цели хорошего дебюта.	Уяснить ценность каждой фигуры	Защищать каждую фигуру соответственно
	2 балла (средний уровень)	Защищать каждую фигуру соответственно	Знать рокировку	Контролировать центр доски	Контролировать игру
	3 балла (высокий уровень)	Понимать цели хорошего дебюта	Знать рокировки: длинную и короткую	Провести 4-ходовый «Детский мат», чтобы мгновенно выиграть партию	Заранее продумать свою стратегию на 4–5 ходов вперед, делая каждый ход частью более изощренной атаки
Базовый уровень					
	1 балл (низкий уровень)	Внимательно следить за ходами противника	Не окружать своих слонов пешками	Использовать свое преимущество	Объективное оценивание каждого хода

			Защита ферзя на всех этапах игры при помощи слона и ладьи	по максимуму, не носиться сломя голову в атаку	Перебивать защитные фигуры партнёра
	2 балла (средний уровень)	Выведение максимального количества фигур (ладьи, кони, ферзь, слоны) за короткий промежуток времени	Расстановка сил и контроль над центром. Уделять особое внимание фигурам с ограниченным набором ходов	Не пренебрегать разменом фигур. Захват центра доски, после чего выждать момент для нанесения сокрушительной атаки	Отступление и защита некоторых фигур во избежание серьезной потери материала или вы все же оказать на них серьезное давление
	3 балла (высокий уровень)	Знание всех возможных ходов своих фигур и представление реакции своего противника на эти ходы	Анализ вариантов перемещения фигур	Научиться проводить связывание	Продумать свою стратегию на 5–6 ходов вперед. Избавляться от фигур противника единым фронтом

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы программы «Шахматы»

Уровень игры: стартовый

1

Уяснить ценность каждой фигуры и защищать их соответственно. Понимать цели хорошего дебюта. Заранее продумать свою стратегию на 4–5 ходов вперед, делая каждый ход частью более изощренной атаки. Провести 4-ходовый «Детский мат», чтобы мгновенно выиграть партию. Контролируйте центр доски, чтобы контролировать игру. Научитесь рокировке. Понятно, что король является наиболее важной фигурой на доске, ведь его потеря ведет к поражению в игре. Несмотря на это, не стоит считать остальные фигуры бесполезным пушечным мясом. Согласно математике и геометрии шахматной доски, некоторые фигуры куда ценнее, чем другие. Помните об этом, когда будете забирать чужие фигуры. К примеру, не стоит подвергать риску ценнейшую ладью лишь за тем, чтобы избавиться от коня противника.

- Пешка = 1
- Конь = 3
- Слон = 3
- Ладья = 5
- Ферзь = 9
- Шахматные фигуры иногда называют «материалом». Чем больше высококлассного материала, тем вероятнее ваша победа.

2

Понимать цели хорошего дебюта. Дебют — это первые несколько ходов в игре, которые определяют вашу общую стратегию и расстановку фигур на всю партию. Целью начальных ходов является развертывание (отведение от начальных полей) как можно большего количества сильных фигур. Для хорошего начала следует учесть несколько ключевых моментов:[2]

- Перемещайте пешки к центру доски, чтобы открыть дорогу более сильным фигурам.
- Ваш дебют также будет зависеть от того, играете ли вы черными или белыми фигурами. Так как белые ходят первыми, вам следует играть агрессивно и не дать инициативе перейти к противнику. Черным же следует организовать оборону, ожидая, пока белые подставятся под удар.
- Никогда не перемещайте одну фигуру два хода подряд, если только ей не грозит опасность быть сметенной с доски. Чем больше фигур вы сможете передвинуть, тем больше ходов потребуется противнику для противодействия.
- Учитывая все это, ознакомьтесь со списком дебютов, которые делают гроссмейстеры на турнирах по шахматам.

3

- **Заранее продумать свою стратегию на 4–5 ходов вперед, делая каждый ход частью более изощренной атаки.** Для победы в шахматах вы должны постоянно думать на несколько шагов вперед, подготавливая обширные и сложные атаки, чтобы перехитрить своего противника. Ваш первый ход определяет всю последующую игру и ведет к первой атаке или контролю определенных участков доски. Лучший способ научиться планировать наперед — отработать несколько распространенных дебютов:
- **Испанская партия** — классический дебют, суть которого состоит в выведении слонов для атаки. Переместите пешку перед королем на два поля вперед, затем лошадь на F3 (играя за белых). Завершите дебют, переместив слона через всю доску, пока перед ним не окажется свободное поле, за которым будет стоять вражеская пешка.[3]
- **Английское начало** — это медленный и гибкий дебют. Передвиньте пешку C2 вверх на одно поле, затем аналогично передвиньте пешку G2, чтобы освободить слона (черные двигаются к центру) или коня (если черные пойдут по краям).[4]

- Провернуть рискованный **Королевский гамбит.** После Бобби Фишера каждый гроссмейстер знаком с этим дебютом, способным вывести из равновесия любого новичка. Просто переместить пешки с E2 и F2 вперед на два поля в первые два хода. При этом черные зачастую переходить в атаку, реагируя на ваше открытие, но вскоре ваша стена пешек доставит им немало проблем.[5]
- Чтобы взять под контроль центр доски, использовать **Ферзевый гамбит.** Белые перемещают пешку на d4, тем самым вытягивая черную пешку на d5. После этого, белые, как правило, отвечают перемещением пешки на c4. Этот маневр переносит противостояние на центр и открывает дорогу для вашего ферзя и слона.[6]
- Хорошим противовесом ферзевому гамбиту считается **Французская защита.** Играя за черных, переместите пешку на e6. На следующий ход белые должны переместить пешку на d4, позволив вам ответить пешкой на d5. Тем самым освободив своему слону дорогу для атаки. Забрав вашу пешку на e6, белые оставят своего короля под ударом, во избежание этого они могут переместить коня на c3. Чтобы прижать коня, переместите слона на b4.

4

Провести 4-ходовый «Детский мат», чтобы мгновенно выиграть партию. Проблема в том, что данная стратегия сработает лишь единожды, так как опытный игрок раскроет ваш план и уведет короля из-под удара. Несмотря на это, детский мат является отличным способом застать новичка врасплох и быстро одержать победу в игре.

- **Играя белыми:** пешка движется на 1 поле вверх (E7-E6), слон на C5, ферзь на F6, ферзь на F2.
- **Играя черными:** пешка вверх на 1 поле (E2-E3), слон на C4, ферзь на F3, ферзь на F7.[7]
- **Защита от детского мата:** немедленно вытаскивайте коней, если видите, что противник планирует поставить вам детский мат. Ни один игрок не захочет пожертвовать ферзем, только чтобы избавиться от вашего коня. Можете также выполнить идентичные ходы, но вместо того чтобы переместить ферзя по доске, оставьте его на E7, рядом с королем.

5

Контролировать центр доски, чтобы контролировать игру. Во время партии в шахматы ваша главная задача заключается в контроле над центром доски, особенно это касается четырех полей посередине. Все потому, что оттуда можно совершать атаку в любом направлении, позволяя вам управлять темпом и ходом игры. Конь, к примеру, имеет 8 потенциальных ходов из центра доски, а по краям доски — лишь 1–2. Существует два основных способа добиться контроля над центром:

- Вы можете закрепиться в центре доски, медленно перемещая туда несколько фигур. Пусть кони и слоны стоят по краям и играют роль поддержки, там они смогут атаковать фигуры противника в случае нападения. Подобное неторопливое развитие событий используется чаще всего.
- А вот заход с флангов является более современным стилем игры, согласно которому контроль над центром осуществляется по краям доски. Ваши ладьи, ферзь и кони поднимаются по краям доски, тем самым не давая противнику безвозмездно захватить центр.

6

Развивать по одной фигуре за раз. Покончив с дебютом, переходим к развертыванию боевых порядков. Вы должны вывести все свои фигуры с начальных полей, перемещая их на более эффективные для них места.[8]

- Если можете, перемещайте фигуры по очереди. Не ходите одной и той же фигурой два раза подряд, если, конечно, вам не нужно будет уводить ее из-под удара или потрепать силы противника.

- Перемещать все фигуры тоже необязательно. Продвижение всех пешек не поможет вам победить, так как нарушит ключевую линию обороны, оберегающую вашего короля.

7

Научиться рокировке. Рокировка — это особый ход, при котором король «перепрыгивает» через ладью, принимающую роль стены против грядущей атаки и которую оберегают размещенные над ней пешки. Это крайне эффективная тактика защиты, особенно для новичков в шахматах. Вам понадобится сделать следующее:

- Очистите пространство между вашим королем и ладьей, убрав с дороги слона и коня (а может и ферзя). Постарайтесь оставить на месте как можно больше пешек. Данный ход возможен на обе стороны.
- За один ход переместите ладью и короля друг к другу, и в точке встречи поменяйте их местами. То есть, если рокировка производится со стороны короля, то король окажется на поле G1, а ладья — на поле F1.[9]
- Обратите внимание, что для совершения рокировки король и ладья должны оставаться на месте. В противном случае подобный ход запрещен.
- В основном победа в шахматах достигается вашей возможностью прочитать своего противника, при этом не позволяя ему прочесть себя. Не делайте ход, в котором вы не уверены.
- Вы должны постоянно просчитывать игру на несколько ходов вперед. А это значит, что вы должны знать все возможные ходы своих фигур и представлять реакцию своего противника на эти ходы. Это умение не так-то просто освоить, не говоря уже о затраченном на это времени.

Уровень игры: базовый

1.

Внимательно следить за ходами противника. Какие фигуры они развивают, какую часть доски эти фигуры занимают и так далее. Будь вы на их месте, какой долгосрочный план вы бы пытались провернуть? Завершив начальный этап собственной стратегии, не забывайте подстраивать свои хода под стратегию противника. Если противник сдерживает основные силы, выставляя фигуры в атакующую позицию на своей половине доски, попробуйте предположить, в чем заключается их конечная цель. Можете ли вы помешать реализации их плана или хотя бы затормозить ее? Находится ли преимущество на стороне противника и необходимо ли вам задуматься об отступлении и защите некоторых фигур во избежание серьезной потери материала или вы все же можете оказать на них серьезное давление?[10]

2

Не пренебрегать разменом фигур. Смело разменивайте фигуры, если в результате вы окажетесь с материальным преимуществом, например, пожертвовав конем ради получения вражеского ферзя. Когда же фигуры более-менее равны, процесс размена становится довольно запутанным. Если вкратце, то не стоит идти на размен, когда:

- Вы имеете более выгодное положение, расстановку сил и контроль над центром. Чем меньше фигур на доске, тем слабее ваше преимущество над противником и тем проще от вас защититься.
- Ваш оппонент ограничен в ходах или зажат в угол. Зажав оппонента в углу, вы тем самым усложните его перемещение и способность к маневрированию большим количеством фигур, но уменьшение количества фигур способно вывести их из западни и развязать руки.
- У вас меньше фигур, чем у противника. Если же у вас больше фигур, а преимущество на стороне врага, смело разменивайтесь. Этим вы освободите новые возможности для атаки.

- Это создаст сдвоенные пешки. Сдвоенные пешки — это положение фигур, когда перед одной пешкой стоит вторая. Такая расстановка уменьшает их полезность, к тому же захламляет вашу сторону доски. Но если в результате обмена противник будет вынужден выставить сдвоенные пешки, то такой ход является оправданным.[11]

3.Продумать свою стратегию на 5–6 ходов вперед. Пусть это и сложно, но для регулярной победы в партиях вы должны строить долгосрочные планы. Каждый ход фигур должен преследовать три основных цели. Держа эти моменты в памяти, вы вскоре сможете на ходу просчитывать многоходовки для победы в игре:

- Выведите максимальное количество фигур (ладьи, кони, ферзь, слоны) за короткий промежуток времени. Выведение их из исходных точек увеличит вариативность ваших ходов.
- Контролируйте центр. Именно в центре доски будут происходить стычки с противником.
- Защищайте короля. Вы можете организовать лучшее наступление в мире, но, оставив короля беззащитным, в итоге вы рискуете потерпеть поражение.[12]

4

Использовать свое преимущество по максимуму, не носиться сломя голову в атаку. Ритм игры — вот, что главное в шахматах, так что удерживайте его как можно дольше. Если ваш противник лишь реагирует на ваши действия и постоянно выводит фигуры из-под удара, не имея возможности контратаковать, продолжайте неспешно уменьшать количество его фигур. Помните, что победа в битве не гарантирует вам победу в войне. Не позволяйте оппоненту совершать контратаки в ответ на ваши ходы. Вместо этого перебейте его защитные фигуры, захватите центр доски, после чего выждите момент для нанесения сокрушительной атаки.

5

Научиться проводить связывание. Связывание — это нападение, при котором вражеская фигура загоняется в тупик или берется в заложники, сдерживая оппонента от эффективного ее использования риском ее потерять. Этот пассивный вид ведения боевых действий отлично подходит для управления ходом игры и победе над противником. Для начала проанализируйте варианты перемещения фигуры. Уделите особе внимание фигурам с ограниченным набором ходов. Затем разместите свои фигуры так, чтобы атаковать связанную фигуру, куда бы она ни передвинулась, фактически делая ее бесполезной на какое-то время.

- Чтобы захватить фигуру в заложники, необходимо дать оппоненту возможность забрать вашу фигуру. Единственная загвоздка в том, что противник знает, что это приведет к потере его фигуры. Клюнут они на уловку или нет, главное, что при этом ситуацию контролируете именно вы.[13]

6

Объективно оценивать каждый ход. Вы должны мыслить в масштабах всей доски, анализируя каждый доступный вам ход. Не делайте ход только потому, что пришла ваша очередь, не торопитесь и попробуйте отыскать наилучший ход из всех доступных. Конечно, все зависит от ситуации, но вы можете задать себе парочку вопросов перед каждым ходом, чтобы понять, правильно ли поступаете:

- Не ослабит ли данный ход мои позиции?
- Подвергаю ли я риску эту фигуру, короля или другую важную фигуру?
- Представляет ли опасность для моей фигуры следующий ход противника и может ли он заставить меня отступать и потерять ход?
- Сможет ли этот ход нарушить планы противника, заставив его предпринимать ответные действия?[14]

7

Избавляться от фигур противника единым фронтом. Вам нужно сохранять контроль над центром, при этом атакуя, как единое целое. Ваши фигуры словно детали

оркестра — все они служат уникальной цели, но лучше всего работают вместе. Устраняя фигуры оппонента, вы повысите свои шансы обойти защиту короля, а организовав 2–3 группы поддержки, обеспечите материальное преимущество.[15]

8

Защищать ферзя на всех этапах игры при помощи слона и ладьи. Ферзя не просто так считают сильнейшей фигурой на доске, поэтому не спешите разменивать его на другую фигуру противника, даже на другого ферзя, подобный ход редко является оправданным. Ферзь — ваша наиболее универсальная атакующая фигура, используйте ее по назначению. Постоянно защищайте и поддерживайте своего ферзя, так как большинство игроков готово пожертвовать практически любой фигурой (кроме собственного ферзя), чтобы от него избавиться.

- Для полной реализации своего потенциала, ферзю необходима поддержка. Большое количество игроков подсознательно следят за ферзем противника, поэтому используйте своего ферзя, чтобы подвести фигуры противника под прицел ладьей, слонов и коней.[16]

9

Не окружать своих слонов пешками. Слоны атакуют с дальних дистанций, а для контроля над доской, особенно на ранних стадиях игры, крайне важно использовать их обоих. Вы можете изучить множество дебютных ходов, но основная их цель заключается в выведении в открытую своих сильных фигур.

- Перемещение пешек на d4/d5 или e4/e5 открывает путь вашим слонам для захвата центральных полей доски. Выведите своих слонов пораньше и используйте их дальность при развитии ладьи и ферзя.[17]

10

Продумать ход игры от начала и до конца. Партия в шахматы в основном имеет три этапа, которые тесно связаны между собой. Лучшие шахматисты мира планируют свою игру на 10–12 ходов вперед, одновременно разрабатывая 3–4 стратегии на основе ходов противника. Они знают, что потраченные на раннем этапе ходы и фигуры сильно повлияют на заключительную стадию игры и планируют свои действия соответственно.

- **Дебют:** именно здесь задается тон игры. В первые 4–5 ходов происходит ускоренная мобилизация множества фигур и начинается борьба за центр доски. Вы можете пойти в наступление, переведя сражение на сторону противника, либо уйти в оборону, выжидая, пока противник сделает первый шаг.
- **Миттельшпиль:** его единственная цель — подготовка к эндшпилю. На данном этапе происходит размен фигурами, захват контроля над центром доски и установка 1–2 линий нападения, которые в любой момент могут прийти в движение. Размен, конечно, может принести пользу, но вы должны понимать, что с каждой потерянной фигурой уменьшаются и ваши шансы на победу.
- **Эндшпиль:** этап, когда на доске остается очень мало фигур, а их ценность заметно возрастает. Вам может показаться, что именно в эндшпиле развернется главное противостояние, но на самом деле бóльшая часть работы уже была проделана. Игрок, который «победил» в миттельшпиле и остался с лучшим материалом без труда завершит игру матом.

11

Слоны к концу игры куда полезнее коней. Поначалу игры слоны и кони примерно равны по силе. Однако уже к концу игры слоны будут передвигаться по опустевшей доске в разы быстрее, чем все так же медлительные кони. Помните об этом при размене фигур — если в краткосрочной перспективе слон и не является сверхполезным, то уже на последнем этапе партии становится одной из наиценнейших фигур.

12

Использовать числовое преимущество пешек на пустой доске. Пешки лишь кажутся бесполезными, однако к концу игры они становятся ключевыми фигурами. Они

могут оказывать поддержку сильным фигурам, продвигаться по доске, нервируя противника, а также являются идеальным щитом для короля. Однако это преимущество можно упустить, если вы начнете сдваивать их в начале партии (две пешки на одной вертикальной линии). Держите пешки рядом, чтобы они могли прикрывать друг друга. Когда на доске останется очень мало фигур, стремительное наступление для превращения пешки в ферзя может решить исход игры.

13

Знать, когда можно вырвать ничью. Если вы растратили большинство материала и уверены, что не имеете ни малейшего шанса поставить мат оставшимися фигурами, стоит задуматься о признании ничьи. В официальных шахматных поединках важно не прозевать момент, когда вами был потерян шанс на победу (у вас остался король, пешка, и, возможно, 1–2 другие фигуры, вас загоняют в угол и так далее), и довести игру до ничьей. Есть несколько способов сократить разницу в силе и вырвать ничью, даже когда дело кажется безнадежным:

- **Вечный шах** — ситуация, когда вы загоняете противника в положение, из которого они не могут избежать шаха. Обратите внимание, что при этом вы не можете поставить ему шах и мат, а шах возможен, лишь если король сдвинется с места. Чаще всего подобная ситуация возникает после отчаянной атаки на короля, оставив противника между атакующей линией и оборонной.
- **Пат** — ситуация, когда король изначально не находится под шахом, но попадет под него при любом ходе. Поскольку игрок не может добровольно попасть под шах, игра заканчивается ничьей.
- **Повторение, или бесполезные ходы:** если спустя 50 ходов не было забрано ни одной фигуры или игрок не попадал под шах, вы можете согласиться на ничью. Если оба игрока 3 раза подряд совершат одни и те же ходы (будучи вынуждены двигаться вперед-назад), ситуация также признается ничьей.
- **Нехватка материала.** Вот несколько сценариев, при которых победа физически невозможна:
  - на доске осталось два короля;
  - король и слон против короля;
  - король и конь против короля;
  - король и два коня против короля.[18]

Тест («стартовый» уровень (теория)):

1 балл (от 3 до 5 правильных ответов), 2 балла (6-10 правильных ответов),3 балла (11-15 правильных ответов)

1. Какая страна большинством исследователей считается родиной шахмат?

Индия

Китай

Япония

2. Сколько клеток на шахматной доске?

32

64

128

3. Что означает слово «шахматы» в переводе с персидского языка?

Шах умер

Шах взят в плен

Шах, потерявший шанс

4. Как звучит классическая шахматная задача «Задача о восьми ферзях»?

«Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не находился под боем другого»

«Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не был ближе к другому, чем на 3 клетки»

«Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы каждый из них заканчивал игру в три хода»

5. Каковы размеры стандартной шахматной доски?

16x16 клеток

10x10 клеток

8x8 клеток

6. Чему равна материальная ценность ферзя?

Примерно девяти пешкам

Примерно половине короля

Двум ладьям и двум коням

7. Сколько пешек присутствует в начале игры на стандартной шахматной доске?

Восемь

Шестнадцать

Двадцать

8. Как по правилам может двигаться Ладья?

На любое число полей по горизонтали или по вертикали, при условии, что на её пути нет фигур

На любое число свободных полей в любом направлении по прямой

На любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур

9. Соответствует ли правилам игры утверждение «Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали»?

Да

Нет

10. Сколько раз в течение партии можно произвести Рокировку, согласно правилам?

Один

Два

Три

11. Какого вида мата не существует?

Линейный

Взрослый

Детский

12. Как называется «ничья» в шахматах?

Бат

Кат

Пат

Тест («базовый» уровень(теория)):

Вопрос № 1

Мат – это:

- Шах, от которого нет защиты.
- Когда соперник сдался
- Когда остался один король.

Вопрос № 2

Цель игры в шахматы:

- Дойти пешкой до последней линии.
- Поставить мат сопернику.
- Съесть побольше фигур у соперника.

Вопрос № 3

Как ходит ферзь?

- Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.
- Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.
- Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.

Вопрос № 4

Если дотронулся до фигуры то:

- Нужно позвать судью.
- Нужно ходить.
- Нужно пожать сопернику руку.

Вопрос № 5

Как ходит пешка?

- Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.
- Ходит только вперед. В общем случае – по вертикали на соседнее свободное поле, а с начального положения - и через одно. Взятие возможно лишь по диагонали на смежном поле и опять же с перемещением вперед.
- Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.

Вопрос № 6

Что такое рокировка?

- Когда королю некуда ходить.
- Когда остался один король.
- Особый ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и затем ладьи на соседнюю с королём клетку по другую сторону от короля.

Вопрос № 7

Как ходит конь?

- Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.
- Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.
- Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле (даже занятое) по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.

Вопрос № 8

Какая рокировка бывает?

- Правая, левая.
- Короткая, длинная
- Быстрая, медленная

Вопрос № 9

Шах – это:

Нападение на короля фигурой соперника.

Когда королю некуда ходить.

Конец игры

Вопрос № 10

Как ходит ладья?

Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.

Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.

Вопрос № 11

Кто начинает игру?

Белые.

Как скажет судья.

Черные.

Вопрос № 12

Как ходит король?

Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.

Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле (даже занятое) по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.

Вопрос № 13

Как ходит слон?

Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.

Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.

Вопрос № 14

Пат – это:

Шах от которого нет защиты.

Когда у игрока, чья очередь ходить, нет возможных ходов и при этом его король не под шахом.

Когда остался 1 король.

Вопрос № 15

Когда рокировка не возможна?

Когда король и ладья уже ходили.

Когда королю некуда ходить

Когда ладье угрожает другая фигура

Тест («стартовый» уровень(практика)):

Шахматный тест

По какой линии летит ракета?

- горизонталь
- вертикаль
- диагональ

Какая из фигур ходит только по диагонали?

- пешка
- конь
- слон
- ладья
- ферзь
- король

Какая из фигур не может ходить назад?

- пешка
- конь
- слон
- ладья
- ферзь
- король

Какая фигура ходит буквой «Г»?

- пешка
- конь
- слон
- ладья
- ферзь
- король

Какую фигуру может съесть ладья?

- пешку
- коня
- слона
- ладью
- ферзя
- короля

Шах - это:

- нападение на ладью

- конец игры
- нападение на короля

Мат - это:

- начало новой парии
- шах, от которого нет защиты

Что на доске?

- шах
- мат

Что на доске?

- шах
- мат

Поставить мат в один ход:

- ладья e2
- ладья a1
- слон d2
- слон f2

Тест («базовый» уровень(практика)):

Шахматный тест

Поставить мат черному королю в один ход:

- ладья a8
- слон c6
- ферзь e7
- ладья e7

Поставить мат черному королю в один ход:

- конь g6
- ладья a8
- конь e6

- ладья d8

Поставить мат черному королю в один ход:

- ферзь f7
- ладья b8
- слон f7
- ферзь h7

Поставить мат черному королю в один ход:

- ферзь e6
- пешка g5
- слон e3
- ферзь h5

Поставить мат черному королю в один ход:

- слон e1
- конь c6
- ладья g5
- пешка b4

Поставить мат черному королю в один ход:

- ферзь g2
- ферзь f4
- конь g5
- конь f2

Поставить мат черному королю в один ход:

- конь g7
- конь d8
- конь f8

- конь c5

Поставить мат черному королю в один ход:

- ферзь f6
- ферзь f4
- ферзь e3
- ферзь d2

Поставить мат черному королю в один ход:

- ферзь g5
- пешка e5
- ферзь h4
- слон b2

Поставить мат черному королю в один ход:

- ладья e8
- конь h6
- конь f6
- слон f7

Приложение 4

Тестовые диагностические задания по программе «Шахматы» .

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Б) Китай; Г) Монголия

2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64 Г) 32.;

3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске? А) Вертикали В) Диаграммы;Б) 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 прерватиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.

8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.

10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру: А) Рокировка; В) Связка; Б) Мат; Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов: А) Мат; В) Пат; Б) Ничья; Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В) Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия, В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б) Ладья; Г) Пешка.

ответы: 1)В 2)В 3)Г 4)В 5)В 6)А7)Г 8)В 9)Б 10)В 11)В 12)Б13)В 14)В 15)В 16)В

Критерии оценок: 15-16 баллов—«5» 14-12 баллов—«4» 11-8 баллов—«3» 7 и меньше—«2»