

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Шумская средняя общеобразовательная школа»  
МКОУ «Шумская СОШ»

Рассмотрена  
педагогическим советом  
Протокол № 1  
от «12» августа 2019 г.

Согласована \_\_\_\_\_  
Заместитель директора по  
УВР Шарапкина Т.А.  
«13» августа 2019 г.

Утверждена \_\_\_\_\_ Усова О.В.  
приказом директора МКОУ  
«Шумская СОШ»  
от «14» августа 2019 г. № 161-д



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**

**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**физкультурно – спортивной направленности**

**«Шахматы»**

**Адресат программы:** дети 11 -17 лет

**Срок реализации:** 1 год

**Направленность:**

физкультурно-спортивная

**Разработчик программы:**

**Шарапкина Татьяна Александровна,**  
педагог дополнительного образования

## Пояснительная записка

«Шахматы - это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько "ходов" вперёд»  
В.В.Путин

В настоящее время шахматы настолько прочно вошли в современную жизнь, что вряд ли сейчас найдется человек, не знакомый с шахматной игрой, и уже никого не удивляют различные соревнования, обилие литературы, периодики и компьютерного программного обеспечения по шахматам, постоянно расширяющееся преподавание шахмат в школах и внешкольных учреждениях. Все это еще раз подчеркивает влияние шахматной игры на культурную жизнь общества.

В каждом виде спорта любой спортсмен стремится проявить своё Я. Для каждого спортсмена играет значение достижение определённых результатов и покорение вершин. Обязательно необходимы и тренировки на развитие выносливости и эмоциональной устойчивости. Эти характеристики можно отнести к шахматам. В любом виде спорта для победы необходимо планирование. Шахматы развивают интеллект, улучшают творческое мышление, память. В этом виде спорта главным будет являться тактика.

**Направленность программы:** физкультурно-спортивная

**Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы.**

Шахматы – интересная игра, доставляющая детям много радости, удовольствия. Вместе с тем шахматы еще и эффективное средство их умственного развития. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Кроме этого игра в шахматы развивает наглядно – образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Таким образом, занятия данным видом спорта способствует всестороннему развитию и успешному дальнейшему обучению.

**Актуальность программы** обеспечивается запросом со стороны детей и родителей (законных представителей) на программу физкультурно-спортивной направленности «Шахматы»; обеспечение вариативности и свободы выбора; способом выражения творческой активностью человека.

**Отличительные особенности программы:**

- поэтапное освоение обучающимися содержания программы в соответствии с уровнем сложности;
- программа основана на подробной классификации элементов тактики и стратегии шахмат, что позволяет сделать задания доступными и тематически разнообразными;
- на основе элементов научного подхода построена и используется в занятиях система терминов, понятий, их связей и обобщений, необходимых на первом этапе познания игры в шахматы.

**Адресат программы:** обучающиеся от 11 - 17 лет.

**Срок освоения программы:** 1 год. Программарассчитана на 34 учебных часа в год. Занятия проводятся по 40 минут 1 раз в неделю.

**Форма обучения:** очная. Теоретические занятия с детьми проводятся в форме лекций, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры различного типа на шахматную тематику.

**Режим занятий:** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

**Принципы построения программы:**

- принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом;
- принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материал;
- 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

**Цель программы** – развитие интеллектуально-творческих способностей учащихся посредством обучения игре в шахматы.

**Задачи:**

**образовательные:**

- познакомить с историей шахмат,
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.

**воспитывающие:**

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно,
- научить уважать соперника,
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

**развивающие:**

- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности,
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

**Объём, содержание программы**

**Объём программы:** общее количество учебных часов, необходимых для освоения программы: всего –34 часа.

**Содержание программы**

**Тема 1: «Организационное занятие»**

**Теория:** знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности. Начальная диагностика знаний по шахматной игре и сформированных умений и навыков. Постановка задач на год.

**Тема 2: «Шахматы – спорт, наука, искусство»**

**Теория:** краткая история шахмат. Классификационная система. Русские и советские шахматисты. Организация шахматных соревнований.

**Тема 3: «Правила игры в шахматы»**

**Теория:** правила турнирного поведения. Правило «тронул-ходи».

**Тема 4, 5, 6, 7: «Первоначальные понятия»**

**Теория:** запись партий. Мат, ничья. Относительная ценность фигур.

**Практика:** игры с записью шахматной партии.

**Тема 8, 9, 10, 11, 12: «Тактика игры»**

**Практика:** Разбор комбинаций. Предпосылки наличия в позиции комбинации. Решение задач на 2-3 хода. Игра с учетом скорейшего развития фигур.

**Тема 13, 14, 15, 16, 17: «Стратегия игры»**

**Практика:** определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Принципы разыгрывания середины партии. Централизация. Центр и фланги. Открытые и полуоткрытые линии. Проигрывание комбинаций с партнёром.

**Тема 18, 19, 20, 21, 22: «Эндшпиль»**

**Практика:** Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Разыгрывание ладейных окончаний. Разыгрывание окончаний ладьи против пешек и др. Упражнения на умение реализовывать лишнюю пешку в пешечном окончании и умение реализовать лишнюю фигуру в окончании с пешками. Задачи на пешечные окончания. Разыгрывание ладейных окончаний. Разыгрывание окончаний ладьи против пешек.

**Тема 23, 24, 25, 26: «Дебют»**

**Практика:** Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. План в дебюте. Дебютные принципы. Гамбиты. Основные идеи некоторых начал. Использование на практике знаний по теории дебюта. Применение в игре изученных дебютов.

**Тема 27, 28, 29, 30: «Миттельшпиль»**

**Практика:** Основные идеи миттельшпиля. Форсированный переход в эндшпиль. Использование приемов стратегии миттельшпиля в игре.

**Тема 31, 32: «Решение задач и этюдов»**

**Практика:** Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.

**Тема 33: «Сеансы одновременной игры»**

**Практика:** Проведение педагогом сеансов одновременной игры (в том числе тематических) с последующим разбором партий с обучающимися.

**Тема 34: «Промежуточная (итоговая) аттестация»**

Решение шахматных задач, турнир

**Учебный план**

№	Наименование разделов программы и тем занятий	Количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Организационное занятие	1	1		
2	Шахматы – спорт, наука, искусство.	1	1		
3	Правила игры в шахматы.	1	1		
4 5 6 7	Первоначальные понятия	4	1	3	
8 9 10 11 12	Тактика игры	5		5	
13 14 15 16 17	Стратегия игры	5		5	
18 19 20 21 22	Эндшпиль	5		5	
23 24 25 26	Дебют	4		4	
27 28 29 30	Миттельшпиль	4		4	
31 32	Решений задач и этюдов	2		2	
33	Сеансы одновременной игры	1		1	
34	Промежуточная (итоговая) аттестация	1	1		Решение шахматных задач, турнир
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>5</b>	<b>29</b>	

## Планируемые результаты.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты курса «Шахматы».**

#### **Личностные результаты освоения программы курса:**

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметные результаты освоения программы**

##### **Регулятивные универсальные учебные действия:**

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;
- соотнесение целей с возможностямиопределение временных рамок;
- определение шагов решения задачи;
- видение итогового результата;
- распределение функций между участниками группы;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

##### **Познавательные универсальные учебные действия:**

- умение задавать вопросы;
- умение получать помощь;
- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами;
- умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- построение логической цепи рассуждений.

##### **Коммуникативные универсальные учебные действия:**

- умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании)
- способность принять другую точку зрения, отличную от своей;
- способность работать в команде;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

#### **Предметные результаты освоения программы**

##### **к концу учебного года обучающиеся должны знать:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

- правила хода и взятия каждой фигурой – ходы, в том числе шах и рокировку;
- нападения и взятия, в том числе и взятие на проходе;
- названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита;
- цель игры: мат, пат, ничья;
- шахматную нотацию;
- абсолютную и относительную ценность фигур.
- приёмы и способы матования одинокого короля;
- историю возникновения шахматной игры;
- правила игры.

**к концу обучения обучающиеся должны уметь:**

- записывать шахматную партию;
- проводить комбинации;
- владеть техникой матования одинокого короля;
- решать простейшие задач;
- записывать партию до 10-го хода.
- приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;
- повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности; сформируют умения производить логические операции.
- сформируют личностные качества – трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность и потребность ведения здорового образа жизни.

**Календарно-учебный график**

Месяц	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				Февраль				Март			Апрель				Май					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34			
Недели обучения	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34			
Кол-во	Т	1	1	1	1																																1
	П					1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
Итоговая аттестация																																				Решение шахматных задач, турнир	
Всего часов:	4				4				4				4				3				4				3			4				4					
Объём:	34 часа на один год обучения																																				

### **Условия реализации программы**

1. Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы» созданы условия:
  - имеется кабинет для проведения занятий площадью 49,5м<sup>2</sup>, оборудованный ростовой мебелью, учительским столом, шкафом для хранения шахматного инвентаря, мультимедийным оборудованием оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.
  - инвентарь: шахматные доски, шахматные фигуры.
2. **Методическое обеспечение:**

### **Формы аттестации и оценочные материалы**

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в соревновательной обстановке.

Текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;

Итоговая аттестация, проводится в конце каждого учебного года, в форме тестирования, выполнению тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

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

Формы подведения итогов: участие обучающихся в соревнованиях различного уровня.

В ходе освоения программы ребенок получает качественные оценки: «молодец», «замечательно», «не совсем точно», «подумай, у тебя все получится», «хорошо» и т.д.

Для фиксации результатов усвоения Программы обучающимися в зависимости от особенностей группы могут быть использованы следующие оценочные материалы:

- индивидуальная карточка учёта результатов по дополнительной общеразвивающей программе
- мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе
- протокол проведения аттестации обучающихся

### **Методические рекомендации проведения диагностики освоения обучающимися по дополнительной общеразвивающей программы**

Диагностика освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной программы проводится в конце учебного года по показателям:

- теоретическая подготовка обучающегося;
- практическая подготовка обучающегося элементов шахматной партии, а также практическая сила игры в шахматы;
- общеучебные умения и навыки;
- предметные достижения обучающегося.

Теоретическая подготовка обучающегося оценивается по трех бальной шкале по результатам решения тестовых в конце учебного года после изучения теоретического материала всех разделов программы. Контрольные задания разрабатываются в соответствии с оцениваемыми параметрами разделов программы.



Решение 0-5 заданий соответствует низкому уровню освоения программы (объем усвоенных знаний составляет менее 1/2 объема знаний, предусмотренных программой).

Решение 6-10 заданий соответствует среднему уровню освоения программы (объем усвоенных знаний составляет более 1/2).

Решение 11-16 контрольных заданий соответствует высокому уровню освоения программы (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).

Практическая игра в шахматы оценивается по трехбальной шкале по результатам учебно-тренировочного турнира, участия детей в соревнованиях.

Уровень освоения дополнительной общеобразовательной программы оценивается по среднеарифметическому баллу показателей теоретической подготовки обучающегося и его практической силы игры в шахматы.

### **Тестовые задания по программе «Шахматы»**

#### **1 вариант**

- 1. Какая страна родина шахмат?** А) Россия; В) Индия; Б) Китай; Г) Монголия.
- 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; Б) Конь; Г) Ферзь.
- 7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:** А) Слон; В) Пешка; Б) Конь; Г) Ферзь.
- 8. Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:**  
А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
- 9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:** А) Король; В) Конь; Б) Ферзь; Г) Слон.
- 10. Запись шахматной партии называется:**  
А) Позиция; В) Нотация; Б) Дневник; Г) Запись.
- 11. Нападение на короля называется:** А) Мат; В) Пат; Б) Ничья; Г) Шах.
- 12. Укажи три способа защиты от шаха:**  
А) Уничтожить фигуру, объявившую мат;  
В) Уйти от шаха;  
Б) Объявить перемирие;

Г) Закрыться от шаха другой фигурой.

**13. Как называется шах, от которого нет защиты:**

А) Ничья; В) Пат; Б) Рокировка; Г) Мат.

**14. Когда невозможна рокировка?**

А) Король и ладья уже ходили;

Б) Король не находится под шахом;

В) Король в результате рокировки не попадает под шах;

Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

**15. Какая шахматная фигура равноценна слону:**

А) Пешка; В) Ладья; Б) Ферзь; Г) Конь.

**16. Ценность ферзя примерно равна:**

А) Слону и коню; В) Двум ладьям; Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

### Второй вариант

**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) Горизонталы; Г) Диагонали.

**4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:** А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.

**5. Назови среди фигур легкую фигуру:** А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка; Г) Ладья.

**6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?**

А) Король; В) Пешка; Б) Конь; Г) Ферзь.

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

А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.

**8. 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.

### Третий вариант

**1. Нынешний чемпион мира по шахматам:**

а) Ананд Вишванатан; б) Владимир Крамник; в) МангусКарлсен; г) Владимир Бузыкаев

**2. Тактический приём, который парализует фигуры, то есть делает их неподвижными:**

а) Жертва б) Отвлечение в) Атака г) Связка

**3. Какая шахматная фигура может резко возрасти в своем звании?**

а) Ладья б) Слон в) Пешка г) Конь

**4. За кого или за что сначала следует братья при рокировке?**

а) За соперника б) За ладью в) За короля г) За голову

**5. Запись шахматной партии называется:**

а) Запись б) Нотация в) Игра в) Дневник

**6. Как оценивается ценность шахматных фигур:**

а) В рублях б) В пешках в) В долларах г) В слонах

**7. Положение в партии, при котором, одна из сторон проигрывает из-за своего хода:**

а) Шах б) Пат в) Цугцванг в) Страх

**8. Какой мат ставят «ножницами»:**

а) Спертый б) Линейный в) Двойной г) Открытый

**9. Когда отмечается Международный день шахмат:**

а) 1 июня б) 9 мая в) 20 июля г) 1 сентября

**10. Стадия шахматной партии, которая обозначает середину шахматной партии:** а) Эндшпиль б) Дебют в) Миттельшпиль г) Турнир

**11. Конечная цель шахматной партии:**

- а) Рокировка б) Шах в) Мат г) Рукопожатие

**12. Название начала партии, при которой для быстрого развития фигур и захвата центра жертвуетея какая-либо фигура:**

- а) Гамбит б) Дебют в) Эндшпиль г) Миттельшпиль

**13. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «время»:**

- а) Обладание большей частью доски  
б) Преимущество в развитии  
в) Достижение материального преимущества  
г) Отставание в развитии

**14. Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:**

- а) Пат б) «Вечный шах» в) Мат г) Ничья

**15. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:**

- а) Обладание большей частью доски  
б) Преимущество в развитии  
в) Достижение материального преимущества  
г) Победу

**16. Какой фигурой, кроме пешки, можно сделать первый ход в начале партии:**

- а) Слоном б) Конём в) Ферзём г) Ладьёй

**17. Кто является составителем шахматных задач и этюдов:**

- а) Тренер б) Судья в) Композитор г) Претендент

**Ответы на вопросы «Тестовые задания по программе «Шахматы».**

**Первый вариант**

- 1) В  
2) Б  
3) Г  
4) В  
5) В  
6) В  
7) Б  
8) Б  
9) В  
10) В  
11) Г  
12) А, В, Г  
13) Г  
14) А  
15) Г  
16) В

**Второй вариант**

- 1) В  
2) В  
3) Г  
4) В  
5) В  
6) А  
7) Г  
8) В  
9) Б  
10) В  
11) В  
12) Б  
13) В  
14) В  
15) В  
16) В

**Третий вариант**

1) А

2) Г

3) Г

4) В

5) Б

6) Б

7) В

8) Б

9) В

10) А

11) В

12) В

13) А

14) Б

15) Г

16) В

17) Б

18) В

## Контрольные задачи

Тест

Вариант №1

*(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)*

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:
  - а) e<sub>1</sub>
  - б) h<sub>1</sub>
  - в) a<sub>1</sub>
  - г) g<sub>1</sub>
2. Какая диагональ самая длинная:
  - а) a<sub>8</sub> – h<sub>1</sub>
  - б) b<sub>1</sub> – h<sub>8</sub>
  - в) d<sub>1</sub> – h<sub>8</sub>
  - г) f<sub>1</sub> – h<sub>8</sub>
3. Как ходит ладья:
  - а) по вертикали
  - б) по горизонтали
  - в) по диагонали
  - г) по вертикали и горизонтали
4. Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:
  - а) мат
  - б) пат
  - в) блокировка
  - г) цугцванг
5. Какую фигуру лучше срубить ферью:
  - а) слона
  - б) ладью
  - в) коня
  - г) пешку



- а) слона
- б) ладью
- в) коня
- г) пешку

6. На какой диаграмме пешка, превращаясь в коня, делает позицию выигрышной:
  - а)
  - б)
  - в)
  - г)

а)



б)



в)



г)



7. Кто не может поставить мат королю в один ход:
  - а) ферзь
  - б) ладья
  - в) конь
  - г) слон



- а) ферзь
- б) ладья
- в) конь
- г) слон

8. Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника:
  - а) свика
  - б) рентген
  - в) двойной удар
  - г) вскрытый шах

9. В испанской партии белые делают первый ход:

- а)  $e_2 - e_3$     б)  $d_2 - d_4$     в)  $e_2 - e_4$     г)  $a_2 - a_3$

10. Какая пара фигур не может заматовать короля:

- а) К и Кр    б) Ф и Кр    в) Л и Кр    г) Л и Л

### Тест

#### Вариант №2

*(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)*

1. С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль:

- а)  $b_1$     б)  $h_1$     в)  $e_1$     г)  $a_1$

2. Какая диагональ самая короткая:

- а)  $a_4 - e_8$     б)  $a_2 - g_8$     в)  $a_6 - e_8$     г)  $a_7 - b_8$

3. Слон ходит:

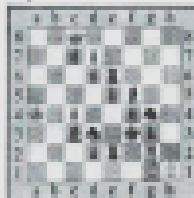
- а) буквой «Г»    б) по горизонтали  
в) по диагонали    г) по диагонали и горизонтали

4. Позиция, при которой ходить королю некуда и он находится под шахом:

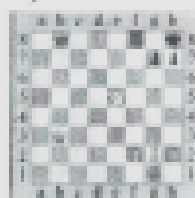
- а) пат    б) блокировка    в) мат    г) цугцванг

5. На какой диаграмме с помощью двойного шаха ставится мат черному королю в два хода:

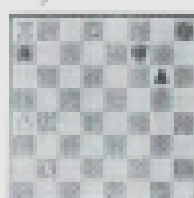
а)



б)



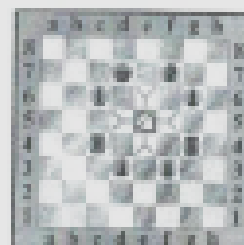
в)



г)



6. Какую фигуру лучше срубить белому коню для получения материального преимущества:



- а) ферзя    б) слона    в) пешку    г) ладью

7. Хорошо продуманная серия ходов с жертвой фигуры или пешки:

- а) партия    б) этюд    в) позиция    г) комбинация

8. На какой диаграмме белый слон может поставить мат в один ход черному королю:

а)



б)



в)



г)



9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур:

а) Л < Ф    б) С < Л    в) К > Л    г) Ф > С

10. В закрытом дебюте + английское начало ход черных:

а) Кg8 - f6    б) e7 - e5    в) c3 - c4    г) d7 - d5

Ответы:

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант № 1	в	а	г	б	б	г	г	в	в	а
Вариант № 2	б	г	в	в	в	а	г	б	в	б



### **Методическое обеспечение:**

При проведении занятий используются:

Раздаточный материал с практическими упражнениями к темам:

- «Тактика игры» (два варианта в порядке возрастания сложности задач)
- «Стратегия игры»
- «Дебют»
- «Эндшпиль»
- «Миттельшпиль».

Раздаточный материал (кроссворды по истории шахмат).

Раздаточный материал (набор шахматных упражнений дифференцированных по уровню подготовки воспитанников).

Сценарии проведения сеанса одновременной игры «Поставь мат гроссмейстеру!»

Сценарии викторин «Великие шахматы».

Подбор лекций о знаменитых шахматистах.

### **Список используемой литературы**

Список рекомендуемой литературы для педагога:

1. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М., 1985.
2. Костьев А.Н. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере – М., 1980.
3. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986.
4. Журнал «64» - М., 1983-2004.
5. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. – Рязань, 1994.
6. Принципы шахматной игры: учебное пособие. /Шакуров М.Ф. –Казань: Мастер Лайн, 2000.
7. Методическое пособие для образовательных учреждений. Приложение №1 2011 к журналу «Дополнительное образование и воспитание». Образовательные программы дополнительного образования детей. Содержание. «Технология разработки и экспертизы образовательных программ дополнительного образования детей». «Шахматы». «Мы играем в КВН». М.: ИД ОО «Витязь - М», 2011. – 71 с.

Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: Сборник. – М.: Агентство «ФАИР», 1997.
2. Горенштейн Р. Книга юного шахматиста. – М., 1993.
3. Гродзенский С.Я. Шахматы в жизни ученых. – М.: Наука, 1983.
4. Линдер И.М., Шахматы на Руси. – М.: Наука, 1975.
5. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. – М., 1997.
6. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества – М., 1981.
7. Спутник шахматиста: Справочник /В.П.Елесин, Б.М.Волков, А.И.Крюков. – М.: Воениздат, 1992.

## Календарно-тематическое планирование

№	Наименование разделов программы и тем занятий	Дата	
		план	факт
1.	Организационное занятие	05.09.19	
2.	Шахматы – спорт, наука, искусство.	12.09.19	
3.	Правила игры в шахматы.	19.09.19	
4.	Первоначальные понятия	26.09.19	
5.	Первоначальные понятия	03.10.19	
6.	Первоначальные понятия	10.10.19	
7.	Первоначальные понятия	17.10.19	
8.	Тактика игры	24.10.19	
9.	Тактика игры	07.11.19	
10.	Тактика игры	14.11.19	
11	Тактика игры	21.11.19	
12	Тактика игры	28.11.19	
13	Стратегия игры	05.12.19	
14	Стратегия игры	12.12.19	
15	Стратегия игры	19.12.19	
16	Стратегия игры	26.12.19	
17	Стратегия игры	16.01.20	
18	Эндшпиль	23.01.20	
19	Эндшпиль	30.01.20	
20	Эндшпиль	06.02.20	
21	Эндшпиль	13.02.20	
22	Эндшпиль	20.02.20	
23	Дебют	27.02.20	
24	Дебют	05.03.20	
25	Дебют	12.03.20	
26	Дебют	19.03.20	
27	Миттельшпиль	02.04.20	
28	Миттельшпиль	09.04.20	
29	Миттельшпиль	16.04.20	
30	Миттельшпиль	23.04.20	
31	Решений задач и этюдов	07.05.20	
32	Решений задач и этюдов	14.05.20	
33	Сеансы одновременной игры	21.05.20	
34	Промежуточная (итоговая) аттестация	28.05.20	