

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
МЭРИИ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА

ПРИНЯТА на заседании
педагогического совета

протокол № 1

от «31» августа 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО
ДООЦ «Спутник»

С.Е. Немзоров
С.Е. Немзоров

Приказ № 42
от «31» августа 2023 г.

муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования города Новосибирска
«Детский оздоровительно-образовательный центр «Спутник»
МБУДО ДООЦ «Спутник»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ПЕРВЫЕ ШАГИ – ШАХМАТЫ»

Возраст обучающихся – 7 – 18 лет

Срок реализации: 3 года

Уровень: базовый

Игнатенко Игорь Юрьевич,
педагог дополнительного образования
МБУДО ДООЦ «Спутник»

НОВОСИБИРСК
2023

Оглавление

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик Программы»	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи Программы Цель программы:	7
1.3.Содержание программы	11
1.4.Планируемые результаты	17
Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»	20
2.1. Календарный учебный график	20
2.2.Условия реализации программы	25
2.3. Формы аттестации	26
2.4. Оценочные материалы	27
2.5.Методические материалы	27
2.6. Список литературы	35
2.6.1. Список библиографических источников	35
2.6.2. Литература для учащихся	35
2.6.3. Перечень интернет-ресурсов	36
Приложение 1	38
Приложение 2	40
Приложение 3	43
Приложение 4	46

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик Программы»

1.1 Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Первые шаги – шахматы» (далее – Программа) имеет физкультурно-спортивную направленность.

Уровень усвоения программы общекультурный (базовый).

Актуальность. 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. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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 обучающихся 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.

Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

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».

Шахматы – это вдохновение и разочарование, своеобразный выход из одиночества, активный досуг, утоление жажды общения и самовыражения. Как говорил Хосе Рауль Капабланка: «Шахматы – нечто большее, чем просто игра. Это интеллектуальное времяпрепровождение, в котором есть определённые художественные свойства и много элементов научного».

Программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих воспитанников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований.

Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга детей, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всеми этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

По мере необходимости предусмотрена возможность вносить изменения в Программу.

Адресат программы, объём программы, формы обучения

Программа адресована детям от 6 лет до 18 лет.

Обучение и воспитание по программе ведется на русском языке.

Количество обучающихся на уровне общекультурном (базовом) составляет 15-20 человек.

Срок реализации Программы – 3 года.

Режим занятий – 3 занятия в неделю.

Недельная учебная нагрузка – 6 учебных часов (1 час = 45 минут).

Минимальный объем Программы на каждом году обучения – 46 недель.

Годовая нагрузка составляет 276 часов.

Основными **формами** образовательного процесса являются: групповые практические и теоретические занятия, медико-восстановительные мероприятия, участие в соревнованиях, матчевых встречах.

Особенности реализации Программы.

Шахматы проявляют и формируют характер, свойства и качества натуры обучающегося, помогают в учении, достижении гармонии между врожденным и приобретенным.

Так как формирование разносторонне развитой личности – сложная задача, наделенная богатыми возможностями программа через структуру и содержание способна придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Шахматы, воздействуя на зону ближайшего развития, выявляют пороги развития личности. Система шахматных занятий, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию обучающегося.

Экспериментаторы отмечают влияние шахмат на развитие внешней и внутренней речи, комбинаторного и логического мышления, воли, жизненной активности, познавательных потребностей, устойчивости при неудачах, критичности, способности к самооценке и самоанализу, самообразованию, самостоятельность мышления, проявление эстетического вкуса. Повышается общий уровень развития, идет латентный процесс психических новообразований.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы» – средство разностороннего развития индивида. Это – универсальная дисциплина игрового характера, направленная на воспитание общей культуры, в том числе логического и творческого мышления, и способная эффективно восполнить отсутствие логики в школьном обучении. Находясь на периферии сознания, активизируя старые и побуждая новые связи, она формирует в головном мозге зоны ожидания, провоцирует воспитательную готовность, содействует воспитуемости, обучаемости, развитию, саморазвитию и самоактуализации. Охватывая широкий спектр знаний, программа максимально способствует научению, интеллектуальному становлению, прогрессивному развитию растущей личности. Через реализацию программы можно подойти к путям формирования личности нового типа, развития инициативы, активности,

способностей, трудолюбия, добросовестности, творческого потенциала.

Практическое значение Программы определяется реализацией идей развивающего обучения в процессе обучения детей шахматам, формирования у них теоретического мышления на основе организации рефлексивной деятельности при спортивном совершенствовании начинающих шахматистов. Программа позволяет вести работу по целенаправленному развитию творческих способностей личности, что обеспечит качественно новый уровень подготовки шахматистов.

Программа позволяет:

- обеспечить развитие мыслительных способностей обучающегося (внимание, память, сообразительность и др.);
- научить принимать самостоятельные решения в трудных ситуациях;
- вырабатывать психологический настрой на достижение цели.

В Программе делается упор на начальные сведения о шахматах. Принцип концентров предусматривает повторение тем с постепенным усложнением. Материал по истории шахмат тематически не выделен, и педагог дополнительного образования использует его в процессе обучения самостоятельно.

Занятия строятся на дидактических принципах:

- доступность: от простого к сложному, от известного к неизвестному, от частного к общему;
- наглядность: ярко, занимательно, с новизной;
- переход от одной темы к другой только после усвоения материала большинством обучающихся (с чувством меры, установкой на систематичность и последовательность изучения);
- стимулирование ситуации успеха;
- воспитывающий характер обучения.

Режим учебной работы.

№ п/п	Наименование этапов подготовки и учебных групп	Продолжительность обучения (лет)	Возраст зачисления учащихся (лет)	Спортивная подготовка на начало учебного года	Максимальный объем учебно-тренировочной работы	Количество занятий в неделю	Максимальная продолжительность одного учебно-тренировочного занятия	Продолжительность одного учебного часа	Количество занимающихся в группе
1	Спортивно-оздоровительные группы (СОГ)	3	6-10	б/р-2юн	6	3	2	45	15
1.1	1 год обучения	1	6-10	б/р	6	3	2	45	15-20
1.2	2 год обучения	1	6-10	б/р -3 юн	6	3	2	45	15-20

1.3	3 год обучения	1	6-10	3 юн -2 юн	6	3	2	45	15-20
-----	----------------	---	------	------------	---	---	---	----	-------

Организация образовательного процесса при реализации программы регламентируется:

- учебным планом;
- годовым календарным учебным графиком, определяющим начало и конец учебного года, включая установление каникул;
- расписанием учебных занятий, определяющим их еженедельное количество и продолжительность;
- едиными календарными планами спортивно-массовых мероприятий федерального и регионального органов исполнительной власти в области физической культуры и спорта, годовым планом работы центра;
- методическими указаниями и методическим обеспечением программы, литературой по шахматам.

Учебный год в Учреждении начинается с 1 сентября. Если этот день приходится на выходной день, в этом случае учебный год начинается в первый, следующий за ним рабочий день.

1.2. Цель и задачи Программы Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

предметные:

- сформировать усвоение обучающимися основных правил и понятий шахматной игры, сведений об истории происхождения шахмат;
- сформировать специальные и общеучебные умения;
- развивать умение проводить шахматную партию от начала до конца, находить кратчайший путь к победе;
- развивать умение решать шахматные комбинации и задачи;
- развивать умение объяснить употребляемые шахматные термины;
- развивать умение пользоваться шахматной литературой (теоретическими справочниками, турнирными сборниками);
- способствовать развитию познавательного интереса к изучению игры в шахматы;
- формировать универсальные способы мыслительной деятельности;
- развивать абстрактно-логическое мышление, память, внимание, творческое воображение, умение производить логические операции;

- способствовать приобретению знаний, умений, навыков, компетенций, необходимых для участия в шахматных соревнованиях;
- развивать индивидуальный стиль игры юных шахматистов;
- передавать сведения о творчестве выдающихся шахматистов мира.

метапредметные:

- формировать системное и конкретное мышление, развивать долговременную и оперативную память, концентрацию внимания, творческое воображение;
- развивать умение производить логические операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение);
- развивать навыки самостоятельной работы;
- формировать эмоциональное отношение к эстетической стороне шахматного искусства;
- формировать творческие качества личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность);
- способствовать освоению навыков самодисциплины;
- воспитание навыков самоконтроля, потребности в саморазвитии и самостоятельности;
- сформировать у обучающихся навыки конструктивного поведения в нестандартных ситуациях;
- воспитать ответственность, активность, дисциплину и усидчивость;
- развивать культуру поведения во время соревновательного процесса.

личностные:

- формировать активную социальную позицию, готовность к внутреннему самосовершенствованию, к самореализации себя в жизни;
- развивать умение рационально организовать свободное от учебной деятельности время;
- формировать адекватную самооценку, самообладание, выдержку, воспитать уважение к чужому мнению;
- воспитать волевые качества личности: умение сосредоточиться в игре, культуру поведения по отношению к соперникам и товарищам по команде, самоконтроль;
- формировать эмоциональное отношение к эстетической стороне шахматного искусства;
- развивать социально-психологические компетентности обучающихся, адекватное эмоционально-волевое состояние;
- формировать гражданскую позицию, общественную активность личности;
- формировать культуру общения и поведения в социуме;

- формировать навыки здорового образа жизни;
- развивать интеллектуальные способности обучающихся;
- способствовать развитию навыков самоанализа.

Для реализации поставленных целей и задач в шахматном обучении используются различные методы и формы:

- ✓ игра (учебные, тренировочные и тематические партии между обучающимися и с педагогом);
- ✓ конкурсы решения комбинаций, задач и этюдов;
- ✓ участие в личных и командных соревнованиях различного уровня;
- ✓ сеансы одновременной игры;
- ✓ совместный и самостоятельный анализ собственных партий и партий мастеров;
- ✓ работа с шахматной литературой.

Реализовать поставленные цели и задачи в шахматном воспитании помогает то, что в шахматах невозможно продвигаться дальше в изучении этого сплава науки, искусства и спорта, если воспитанник внутренне не готов к саморазвитию, к изучению нового, к поиску резервов развития. Достижение определенных успехов (как спортивных, так и творческих) поднимает самооценку ученика, его веру в свои силы и приводит к постановке более значимых целей в остальных областях жизнедеятельности.

Занимаясь шахматами, невозможно добиться успеха, не зная основных законов игры и не применяя их на практике. Только тот воспитанник, который внимательно и целенаправленно будет изучать все грани шахмат и будет способен творчески применять все свои знания на практике, добьется успеха. А жесткое противостояние во время партии, когда твоим замыслам мешает соперник и на партию отведено определенное количество времени, воспитывает у учеников способность к абсолютной концентрации внимания. Участие воспитанников в различных соревнованиях и стремление к достижению успеха неизбежно приводит к выработке у них объективной самооценки, воспитанию уважения чужого мнения и к формированию таких качеств, как дисциплинированность, самообладание, выдержка и т.п. А разбор партий и решение и комбинаций из творчества, как сильнейших шахматистов мира, так и любителей этой игры, приводит к пониманию красоты в шахматах, к формированию «шахматного вкуса».

Реализовать поставленные цели и задачи в шахматном развитии помогает следующее:

- развитие памяти – изучение правил шахматной игры (шахматная доска, наименование фигур, ходы фигур, шах и мат), видов ничьей, нотации, точных позиций эндшпиля и др.;
- развитие мышления – изучение техники матования одинокого короля (королем и ферзем, королем и ладьей, двумя ладьями), методов борьбы за открытую линию, умение оценивать позицию и выбирать обоснованный план, отработка техники расчета вариантов и т.п.;

- развитие внимания – правильная организация учебного процесса, необходимость правильно решать и оформлять решение различных задач и упражнений, необходимость избежать ошибок в практической партии и т.п.;
- развитие творческого воображения – необходимость находить в решении специальных упражнений или в практической партии идею, план, который до этого был неизвестен ученику, или вообще не применялся в позициях подобного типа;
- развитие умения производить важнейшие логические операции (анализ и синтез, сравнение, обобщение) – изучение таких тем, как борьба за открытую линию, позиционная ничья (крепость). Этому же способствует изучение эндшпилей всех видов, а так же таких тем, как “Классификация дебютов“, “Оценка позиции и план в миттельшпиле“ и т.п.;
- развитие навыков самостоятельной исследовательской работы – самостоятельная работа воспитанников над составлением дебютного репертуара, над изучением типичных планов игры в различных дебютах и типовых миттельшпильных позициях и т.п.

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Обучение шахматной игре является сложным и трудоемким процессом, поэтому очень важно донести до сознания обучающихся то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе. Без воспитания в себе сильной воли, привычки к самостоятельным занятиям, без соблюдения режима, общефизической подготовки нельзя добиться серьезных результатов в шахматах.

1.3.Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН МБУДО ДООЦ «СПУТНИК» по шахматам

РАЗДЕЛЫ ПОДГОТОВКИ	Спортивно-оздоровительные группы		
	ГОД ОБУЧЕНИЯ		
	1 год	2 год	3 год
	НЕДЕЛЬНАЯ НАГРУЗКА		
	6 час.	6 час.	6 час.
1. Теория:	186	130	118
1.1. История шахмат	4	4	2
1.2. Шахматная доска	22	-	-
1.3. Шахматная нотация	-	20	13
1.4. Шахматные фигуры	60	28	20
1.5. Шах, мат, пат	64	46	27
1.6. Принципы игры в дебюте	20	6	30
1.7. Повторение пройденного материалы	16	26	26
2. Практика	90	146	158
2.1.Участие в соревнованиях	8	12	14
2.2. Решение задач	64	116	126
2.2. Самостоятельная работа	18	18	18
ВСЕГО:	276	276	276

ПЛАН-ГРАФИК
РАСПРЕДЕЛЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ ПО ШАХМАТАМ для СОГ-1

№	Содержание занятий	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Всего часов
I. ТЕОРИЯ:		26	26	24	26	20	22	26	10	6				186
1.1.	История шахмат	4												4
1.2.	Шахматная доска	10	6	6										22
1.3.	Шахматные фигуры	12	20	18	10									60
1.4.	Шах, мат				16	20	16	12						64
1.5.	Принципы игры в дебюте						6	8	6					20
1.6.	Повторение пройденного материала							6	4	6				16
II. ПРАКТИКА				2		6	2	2	14	22	26		16	90
2.1.	Участие в соревнованиях								4	4				8
2.2.	Решение задач								10	14	24		16	64
2.3.	Самостоятельная работа			2		6	2	2		4	2			18
ВСЕГО ЧАСОВ:		26	26	26	26	26	24	28	24	28	26		16	276

Поурочное распределение программного материала СОГ-1

п/п	Содержание поурочного материала	№ занятий
<i>Теоретическая подготовка:</i>		
1	История шахмат	1,7
2	Шахматная доска	
2.1	Расположение шахматной доски	2,3
2.2	Вертикали	4,16
2.3	Горизонтали	5,15
2.4	Диагонали	6,14
2.5	Центр, фланги	27,28,29
3	Шахматные фигуры	
3.1	Названия фигур	8,17
3.2	Король	9,18,30,40
3.3	Ладья	10,19,31,41
3.4	Слон	11,20,32,42
3.5	Ферзь	12,21,33,34,43
3.6	Пешка	13,22,35,36,44
3.7	Конь	23,24,25,26,37,38,39,45
4	Шах, мат, пат	
4.1	Понятие шах	46,47,58,71,72
4.2	Защиты от шаха	48,49,50,51,59,66,67,68,69,87,88
4.3	Понятие мат	52,60,61,62,63,64,65,83,84,85
4.4	Понятие пат	53,54,55,56,57,70,73,74,75,86
5	Принципы игры в дебюте	
5.1	Захват центра	76,77,78
5.2	Порядок развития фигур	79,80,81,82
5.3	Рокировка	92,93,94
6	Повторение пройденного материала	89,90,91,95,96,97,98,99

**ПЛАН-ГРАФИК
РАСПРЕДЕЛЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ ПО ШАХМАТАМ для СОГ-2**

№	Содержание занятий	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Всего часов
I. ТЕОРИЯ:		16	16	16	16	16	14	14	10	12				130
1.1.	История шахмат	4												4
1.2.	Шахматная нотация	4	8	8										20
1.3.	Шахматные фигуры	8	8	8	4									28
1.4.	Шах, Мат, Пат				12	16	12	6						46
1.5.	Принципы игры в дебюте						2	2	2					6
1.6.	Повторение пройденного материала							6	8	12				26
II. ПРАКТИКА		10	10	10	10	10	10	14	14	16	26		16	146
2.1.	Участие в соревнованиях			4		4				4				12
2.2.	Решение задач	10	10	4	10		8	12	14	8	24		16	116
2.3.	Самостоятельная работа			2		6	2	2		4	2			18
ВСЕГО ЧАСОВ:		26	26	26	26	26	24	28	24	28	26		16	276

Поурочное распределение программного материала СОГ–2

п/п	Содержание поурочного материала	№ занятий
<i>Теоретическая подготовка:</i>		
1	История шахмат	1,10
2	Шахматная нотация	2,3,11,12,13,14,15,21,22,23,24,25
3	Шахматные Фигуры	
3.1	Ценность фигур	4,5,6,7,8,9,31
3.2	Качество фигур	16,17,18,19,20,32
3.3	Взаимодействие тяжелых фигур	26,27,28,29,30
4	Шах,мат,пат	
4.1	Линейный мат	33,34,35,36,37,38
4.2	Мат ферзем	41,42,43,44,45
4.3	Мат ладьей	39,40,46,47,48,59,60
4.4	Мат двумя слонами	49,50,51,52,53
4.5	Простейшие задачи на мат в 1ход	54,55,56,57,58,
5	Принципы игры в дебюте	
5.1	Пешечный захват центра	66,67,68
5.2	Развитие легких фигур	69,70,71
5.3	Короткая и длинная рокировки	72,73,74
5.4	Развитие тяжелых фигур	75,76
6	Повторение пройденного материала	61,62,63,64,65,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86

DOOC SPUTNIK

**ПЛАН-ГРАФИК
РАСПРЕДЕЛЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ ПО ШАХМАТАМ для СОГ-3**

№	Содержание занятий	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Всего часов
I. ТЕОРИЯ:		14	14	14	14	14	12	14	10	12				118
1.1.	История шахмат	2												2
1.2.	Шахматная нотация	2	4	7										13
1.3.	Шахматные фигуры	10	10											20
1.4.	Шах, Мат, Пат				10	7	6	4						27
1.5.	Принципы игры в дебюте			7	4	7	6	4	2					30
1.6.	Повторение пройденного материала							6	8	12				26
II. ПРАКТИКА		12	12	12	12	12	12	14	14	16	26		16	158
2.1.	Участие в соревнованиях			2		4		4		4			16	14
2.2.	Решение задач	12	12	8	12	2	10	8	14	8	24			126
2.3.	Самостоятельная работа			2		6	2	2		4	2			18
ВСЕГО ЧАСОВ:		26	26	26	26	26	24	28	24	28	26		16	276

Поурочное распределение программного материала СОГ–3

п/п	Содержание поурочного материала	№ занятий
<i>Теоретическая подготовка:</i>		
1	История шахмат	1,10
2	Шахматная нотация	2,3,11,12,13,14,15,21,22,23,24,25
3	Сравнительная ценность шахматных фигур	
3.1	Ладья и пешка против слона и коня	4,5,6,7
3.2	Слон против ладьи	8,9,
3.3	Ладья против коня	16,17
3.4	Слон против коня	18,19,20
4	Техника матования одинокого короля	
4.1	Мат ладьей	31,32,33,34,35
4.2	Мат ферзем	36,37,38,41,42
4.3	Мат ферзем и ладьей	43,44,45,51,52
4.4	Мат двумя слонами	53,54,55,56,57,61,62,63
5	Шахматные комбинации	
5.1	Открытое нападение	26,27,28,29
5.2	Открытый шах	30,39,40,46
5.3	Двойной шах	47,48,49,50
5.4	Двойной удар	58,59,60,64
5.5	Уничтожение защиты	65,66,70,71,72,73,74
6	Повторение пройденного материала	67,68,69,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

- формирование логического и системного решения;
- умение концентрировать внимание на решении задач в условиях ограниченного времени;
- возможность полноценного самовыражения;
- умение доводить начатое дело до конца;
- сформирована мотивация к творческому труду, работе на результат;
- развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развито умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- развиты этические чувства, доброжелательность и эмоционально-нравственная отзывчивость, понимание и сопереживание чувствам других людей;
- сформированы эстетические потребности и ценности;

- развита самостоятельность и личная ответственность за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах;
- развиты интеллектуальные навыки обучающихся;
- развиты навыки самоанализа.

Предметные:

Обучающие будут знать:

- 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;
- тактические приемы двойной удар, вилка, связка, открытое нападение;
- правила игры;
- основные принципы разыгрывания дебюта, дебютные ловушки, итальянскую партию;
- понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем;
- знать шахматные термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- уметь применять тактические приемы; находить тактические удары и проводить комбинации;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; точно разыгрывать окончания;
- развит индивидуальный стиль игры.

Метапредметные:

- знать правила проведения соревнований;
- оценивать позицию, проводить анализ партий, работать с шахматной литературой;
- приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;
- участвуют в квалификационных турнирах, матчевых встречах, сеансах одновременной игры;
- повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности;

- сформируют умения производить логические операции;
- освоят способы решения проблем творческого и поискового характера;
- научиться находить эффективные способы достижения результата;
- овладеют логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации;
- развита культура поведения во время соревновательного процесса;
- развиты навыки самостоятельной работы.

DOOC SPUTNIK

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

№ учеб-ного заня-тия	Дата занятия		Кол-во часов	Раздел, тема	Содержание занятия	Время на изучение	
	план	факт				теори-я	прак-тика
1.	02.09.2020		2	Вводное занятие	Теория. Цель и задачи нового учебного года..	2	-
2.	06.09.2020		2	Инструктаж по технике безопасности	Теория: Инструктаж по ТБ...Правила организации рабочего места.	2	-
3	07.09.2020		2	Шахматы – мои друзья	Теория: История возникновения шахмат.	2	-
4	09.09.2020		2	Шахматная доска.	Теория: Рассказать обучающимся, как устроена шахматная доска (черные и белые поля)	2	-
5	13.09.2020		2	Горизонталь.	Теория: Изучение горизонтальных линий на шахматной доске	2	-
6	14.09.2020		2	Вертикаль.	Теория: Изучение вертикальных линий на шахматной доске	2	-
7	16.09.2020		2	Диагональ.	Теория: Изучение диагональных линий на шахматной доске	2	-
8	20.09.2020		2	Шахматный алфавит	Теория: Изучение шахматного (латинского) алфавита на шахматной доске	2	-
9	21.09.2020		2	Шахматная нотация.	Теория: Изучение координат шахматных полей	2	-
10	23.09.2020		2	Центр	Теория: Центральные поля на шахматной доске	2	-
11	27.09.2020		2	Шахматные фигуры	Теория: Изучение названий шахматной фигуры.	2	-
12	28.09.2020		2	Место ферзя на шахматной доске	Теория: Правило определения места ферзя на шахматной доске	2	-
13	30.09.2020		2	Начальная позиция	Теория: Расстановка шахматного войска до начала партии	2	-
14	04.10.2020		2	Позиция	Теория: Определенное расположение шахматных фигур на шахматной доске	2	-
15	05.10.2020		2	Королевский фланг	Теория: Расстановка шахматных фигур в королевском фланге	2	-
16	07.10.2020		2	Ферзевый фланг	Теория: Расстановка шахматных фигур в ферзевом фланге	2	-
17	11.10.2020		2	Ладья	Теория: Название фигуры и её ходы	2	-
18	12.10.2020		2	Слон.	Теория: Название фигуры и её ходы	2	-
19	14.10.2020		2	Ферзь.	Теория: Название фигуры и её ходы	2	-
20	18.10.2020		2	Конь	Теория: Название фигуры и её ходы	2	-
21	19.10.2020		2	Король	Теория: Название фигуры и её ходы	2	-
22	21.10.2020		2	Пешка	Теория: Название фигуры и её ходы	2	-
23	25.10.2020		2	Невозможный ход	Теория: Ход сделанный не по правилам	2	-
24	26.10.2020		2	Превращение пешки	Теория: Выгодное превращение пешки	2	-

25	28.10 2020		2	Тяжелые фигуры	Теория: Ферзь и ладья – тяжелые фигуры	2	-
26	01.11 2020		2	Легкие фигуры	Теория: Конь и слон – легкие фигуры.	2	-
27	02.11 2020		2	Ценность фигур	Теория: Измерение ценности фигур в пешках.	2	-
28	08.11 2020		2	Больше, меньше или равно	Теория: «Шахматный базар»	2	-
29	09.11 2020		2	Нападение.	Теория: Создание угрозы фигуре противника	2	-
30	11.11 2020		2	Защита от нападения	Теория: Рассмотреть варианты от нападения неприятельской фигуры	2	-
31	15.11 2020		2	Взятие	Теория: Когда фигуру убирают с шахматной доски	2	-
32	16.11 2020		2	Защита от удара	Теория: Устранение нападения противника	2	-
33	18.11 2020		2	Нападение и взятие	Теория: Различные виды угроз	2	-
34	22.11 2020		2	Шах	Теория: Шах – нападение на короля	2	-
35	23.11 2020		2	Защита от шаха	Теория: Различные способы избавления от шаха	2	-
36	25.11 2020		2	Отступление, не значит поражение	Теория: Выгодное бегство.	2	-
37	29.11 2020		2	Мат.	Теория: знакомство с понятием на примерах простейших учебных позиций	2	-
38	30.11 2020		2	Мат или не мат?	Теория: Рассмотрение учебных диаграмм на поиск защиты	2	-
39	02.12 2020		2	Отгеснение короля в угол	Теория: Изучение различных приемов	2	-
40	06.12 2020		2	Простейшие матовые конструкции	Теория: Расстановка позиций по образцу на тему «мат в 1 ход»	2	-
41	07.12 2020		2	Пат – ничья	Теория: Знакомство с понятием и умение видеть его на доске	2	-
42	09.12 2020		2	Пат или не пат?	Теория: Основные способы позиции патового положения короля	2	-
43	13.12 2020		2	Рокировка.	Теория: Знакомство с понятием и умение видеть его на доске	2	-
44	14.12 2020		2	Короткая рокировка	Теория: Виды и способы рокировки	2	-
45	16.12 2020		2	Длинная рокировка	Теория: Виды и способы рокировки	2	-
50	20.12 2020		2	Когда можно сделать рокировку	Теория: Основные условия рокировки	2	-
51	21.12 2020		2	Кто может рокироваться?	Теория: Рассмотрение учебных диаграмм	2	-
52	23.12 2020		2	Мат двумя ладьями королю.	Теория: Расстановка позиций по образцу на тему «мат в 1 ход, где две ладьи»	2	-
53	27.12 2020		2	Промежуточная аттестация	Теория: Выполнение заданий-тестов	2	-
54	28.12 2020		2	Праздник в шахматном королевстве	Теория: Викторина	2	-
55	30.12 2020		2	План матования одинокого короля двумя ладьями	Теория: Принцип преследования одинокого короля	2	-
56	03.01 2021		2	Линейный мат	Теория: Приёмы отгеснения короля на край доски (двумя ладьями)	2	-
57	04.01 2021		2	Мат ферзем и ладьёй одинокому королю.	Теория: Приёмы отгеснения короля на край доски (ладьёй и ферзём)	2	-

58	06.01 2021		2	Мат ферзем и королем одинокому королю.	Теория: Приёмы оттеснения короля в угол	2	-
59	10.01 2021		2	Мат в 1 ход	Теория: Расстановка позиций по образцу на тему «мат в 1 ход»	2	-
60	11.01 2021		2	Анализ позиции	Теория: Оценка расстановки фигур	2	-
61	13.01 2021		2	Проходная пешка	Теория: Позиции, когда пешке никто не мешает	2	-
62	17.01 2021		2	Сдвоенная пешка	Теория: Позиции, когда пешки стоят на одной линии. Сила и слабость	2	-
63	18.01 2021		2	Изолированная пешка	Теория: Позиции, когда пешку не защищают пешки. «Разорванные пешки». Сила и слабость	2	-
64	20.01 2021		2	Битое поле	Теория: «Поля под контролем фигурами противника»	2	-
65	24.01 2021		2	Особые ходы пешки	Теория: Знакомство с правилом «Взятие на проходе»	2	-
66	25.01 2021		2	Выгодное взятие	Теория: «Шахматный базар: бить или не бить?»	2	-
67	27.01 2021		2	Невыгодное взятие	Теория: «Шахматный базар: бить или не бить?»	2	-
68	31.01 2021		2	Взятие на проходе	Теория: Расстановка позиций по образцу на тему Взятие на проходе»	2	-
69	01.02 2021		2	Троекратное повторение позиции	Теория: Продолжение тем: «Ничья» и правила «троекратного нападения»	2	-
70	03.02 2021		2	Вилка	Теория: Познакомить с понятием и принципом построения «вилки»	2	-
71	07.02 2021		2	Двойной удар	Теория: Познакомить с понятием и принципом построения «двойной удар»	2	-
72	08.02 2021		2	Двойной удар пешкой	Теория: Рассмотрение учебных диаграмм на двойной удар пешкой	2	-
73	10.02 2021		2	Двойной удар ферзём	Теория: Рассмотрение учебных диаграмм на двойной удар ферзём	2	-
74	14.02 2021		2	Ферзь против пешек	Теория: Король и ферзь сражаются вместе против проходных пешек с помощью диаграмм	2	-
75	15.02 2021		2	Нападение	Теория: Атака возможными способами неприятельской фигура на доске	2	-
76	17.02 2021		2	Выгодный и не выгодный размен	Теория: Повторение темы: «Ценность фигур», и Шахматный базар: бить или не бить?»	2	-
77	21.02 2021		2	Защита атакующей фигуры	Теория: Возможные способы защиты фигуры (свои фигуры помогают)	2	-
78	22.02 2021		2	Спасение атакующей фигуры	Теория: Возможные способы защиты фигуры (отход, размен, избавление от нападающей фигуры)	2	-
79	24.02 2021		2	Ничья.	Теория: Когда никто не выиграл	2	-
80	28.02 2021		2	Другие виды ничьей	Теория: Положение фигур при котором присуждается ничья	2	-
81	01.03 2021		2	Вечный шах	Теория: Бесконечное шахование короля	2	-
82	03.03 2021		2	Основные принципы игры в начале партии	Теория: Вывод фигур в начале партии	2	-
83	07.03 2021		2	Основные принципы игры в начале партии	Теория: Расположение пешек на центральные поля	2	-
84	10.03 2021		2	Самая короткая партия	Теория: «Дурацкий мат» в 2 хода	2	-
85	14.03 2021		2	Детский мат	Теория: Знакомство со схемой постановки «Детского мата»	2	-
86	15.03		2	Двойной удар конем	Теория: Коневые вилки	2	-

	2021						
87	17.03 2021		2	Двойной удар конем	Теория: Коневые вилки	2	-
88	21.03 2021		2	Сквозной удар	Теория: знакомство с понятием «сквозной удар» и принципом постановки	2	-
89	22.03 2021		2	Сквозной удар ферзем	Теория: Возможные варианты выигрыша ферзём, стоящей позади короля фигуры	2	-
90	24.03 2021		2	Сквозной удар слоном	Теория: Возможные варианты выигрыша слоном, стоящей позади короля фигуры	2	-
91	28.03 2021		2	Сквозной удар ладьей	Теория: Возможные варианты выигрыша ладьей, стоящей позади короля фигуры	2	-
92	29.03 2021		2	Связка	Теория: Когда фигура не может уйти.	2	-
93	31.03 2021		2	Избавление от связки	Теория: Способы избавления от связки	2	-
94	04.04 2021		2	Вечный шах	Теория: Варианты вечного шаха	1	1
95	05.04 2021		2	Искусственная рокировка	Теория: Другие формы постановки рокировки	2	-
96	07.04 2021		2	Материальное преимущество	Теория: Расчёт материального преимущества	2	-
97	11.04 2021		2	Позиционное преимущество	Теория: Лучшее расположение фигур у одной из сторон	2	-
98	12.04 2021		2	Основные принципы игры в начале партии	Теория: Вывод фигур на активные позиции	2	-
99	14.04 2021		2	Дебют	Теория: Дебют – вступительная стадия партии Практика Вывод легкие фигуры	1	1
100	18.04 2021		2	Основные правила дебюта	Теория: 5 правил дебюта Практика Выведи правильно фигуры	1	1
101	19.04 2021		2	Нарушение основных принципов игры в начале партии	Теория: Разбор фрагментов партии Практика: Объясни свой выбор	1	1
102	21.04 2021		2	Нарушение основных принципов игры в начале партии	Теория: Разбор фрагментов партии Практика: Типичные ошибки	1	1
103	25.04 2021		2	Цейтнот	Теория: Цейтнот - нехватка времени Практика: Игра с песочными часами	1	1
104	26.04 2021		2	Материальное преимущество	Практика: Подсчет материального соотношения сил	-	2
105	28.04 2021		2	Партии – миниатюры	Теория: Самые короткие шахматные партии Практика: Разбор коротких партий	-	2
106	02.05 2021		2	Зевок – грубый просмотр	Теория: Не пропусти нападение на фигуру Практика: Разбор коротких партий	1	1
107	03.05 2021		2	Партии – миниатюры	Практика: Разбор коротких партий	-	2
108	05.05 2021		2	Позиционное преимущество	Теория: Лучшее расположение фигур одной из сторон Практика: Решение заданий по диаграммам	1	1
109	10.05 2021		2	Этюд	Теория: Знакомство с понятием Практика: Найди путь к выигрышу	1	1
110	12.05 2021		2	Инициатива	Теория: Возможность первым начать атакующее действие Практика: Прояви инициативу	1	1
111	16.05 2021		2	Жертва	Теория: Отдай фигуру ради выигрыша Практика: Решение задач	1	1
112	17.05 2021		2	Мат в 1 ход	Теория: Расстановка позиций по образцу на тему «мат в 1 ход»	-	2
113	19.05 2021		2	Мат в 1 ход	Теория: Расстановка позиций по образцу на тему «мат в 1 ход»	-	2
114	23.05 2021		2	Итоговая аттестация	Практика: Тест	-	2

115	24.05 2021		2	Анализ выполненных работ	Практика: Работа над ошибками	-	2
116	26.05 2021		2	Чемпионы мира	Теория: Экскурсия в историю шахмат Практика: Расставь чемпионов по порядку	1	1
117	30.05 2021		2	Короткие партии чемпионов мира	Практика: Разбор коротких партий	-	2
118	31.05 2021		2	Шахматные часы	Практика: Игра с часами	-	2
119	02.06 2021		2	Шахматный этикет.	Практика: Шахматное лото :»Можно или нельзя?»	-	2
120	06.06 2021		2	Правила поведения во время игры	Практика: Демонстрация правил во время игры	-	2
121	07.06 2021		2	Шахматный кодекс	Практика: Работа с раздаточным материалом	-	2
122	09.06 2021		2	Партии - миниатюры	Практика: Разбор партий	-	2
123	13.06 2021		2	Шахматная нотация	Практика: Игра : «Найди нужный адрес»	-	2
124	14.06 2021		2	Запись шахматной партии	Практика: Запиши партию с диаграммы	-	2
125	16.06 2021		2	Партии – миниатюры	Практика: Разбор партий	-	2
126	20.06 2021		2	Мат Легала – знаменитая ловушка	Практика: Анализ партии	-	2
127	21.06 2021		2	Выгодное превращение пешки	Практика: Решение диаграмм	-	2
128	23.06 2021		2	Вилочки	Практика: Придумай позиции на темуб «Вилка»	-	2
129	27.06 2021		2	Не зеви мат	Практика: Решение диаграмм	-	2
130	28.06 2021		2	Пат или мат?	Практика: Решение диаграмм	-	2
131	30.06 2021		2	Расстановка позиции по образцу	Практика: Расставь партию с диаграммы	-	2
132	16.08 2021		2	Найди правильное продолжение	Практика: Угадай план действий	-	2
133	18.08 2021		2	Мини - турнир	Практика: Участие в турнире	-	2
134	22.08 2021		2	Мини- турнир	Практика: Участие в турнире	-	2
135	23.08 2021		2	Участие в соревнованиях	Практика: Участие в турнире	-	2
136	25.08 2021		2	Участие в соревнованиях	Практика: Участие в турнире	-	2
137	29.08 2021		2	Итоговая викторина	Практика: Участие в викторине	-	2
138.	30.08. 2021		2	Итоговое занятие	Практика. Подведение итогов учебного года.	-	2
ИТОГО			276			198	78
						276	

2.2. Условия реализации программы

Условия реализации программы	Описание условий реализации программы
1. Материально-техническое оснащение	1. Комплекты шахматных фигур с досками. 2. Доска демонстрационная с комплектом фигур на магнитах. 3. Часы шахматные. 4. Раздаточный материал с упражнениями по изучаемому материалу. 5. Шахматная мебель.
2. Информационное обеспечение	Перечень интернет-ресурсов Официальные сайты <ul style="list-style-type: none"> ✓ Международная шахматная федерация -ФИДЕ ✓ Ассоциация шахматистов профессионалов ✓ Европейский шахматный союз Международная федерация заочных шахмат ИКЧ Ф ✓ Шахматная федерация Москвы ✓ Клуб имени М. И. Чигорина (Санкт -Петербург) ✓ Шахматный клуб и м. Петра Измайлова (г.Томск) ✓ Омский городской шахматный клуб ✓ Шахматный клуб "Маэстро " (г. Бердск) ✓ Сайт Новосибирского городского шахматного клуба Российские игровые сайты <ul style="list-style-type: none"> ✓ window.edu.ru «Школа шахмат» ✓ window.edu.ru «Учимся играть в шахматы» ✓ window.edu.ru «Развиваем интеллект» ✓ window.edu.ru «Научится играть в шахматы самостоятельно» ✓ window.edu.ru «Общая психология» ✓ window.edu.ru «Возрастная психология» ✓ window.edu.ru «Педагогическая психология» ✓ www.crestbook.com ✓ www.chesspro.ru ✓ www.russiachess.org ✓ www.chessplanet.ru www.playchess.com.
3. Кадровое обеспечение	Егоров Александр Викторович – высшее профессиональное образование, высшая квалификационная категория, педагогический стаж – 13 лет, воспитанники – призёры районных, городских соревнований.

2.3. Формы аттестации

В программе предусмотрен педагогический контроль, включающий в себя комплекс методик, направленных на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного развития ребенка.

Первоначальная оценка знаний и умений производится при поступлении в объединение, при первичном собеседовании с ребенком и его родителями. Взаимодействие с родителями имеет большое значение в реализации программы. Работа с родителями начинается с выяснения тех задач, которые они хотели бы решить, направляя ребенка в объединение, и продолжается на каждом этапе его продвижения.

В ходе реализации программы предусмотрены:

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

- промежуточная аттестация обучающихся проводится 2 раза в год (декабрь, апрель-май) в форме выполнения тестовых задач по определению уровня освоенных навыков, фронтального и индивидуального опроса, участия в турнирах;

- итоговая аттестация обучающихся проводится по окончании обучения (май, июнь) в форме выполнения тестовых задач по определению уровня освоенных навыков, а также устного опроса для определения объема освоенных теоретических знаний.

Итогом реализации дополнительной образовательной программы является участие обучающихся в тренировочных турнирах выходного дня, соревнованиях.

Итоговая оценка развития качеств обучающегося производится по трем уровням:

- «высокий – 3 балла» – положительные изменения личностных качеств обучающихся в течение учебного года признаются как максимально возможные для него;

- «средний – 2 балла» – изменения произошли, но учащийся потенциально был способен к большему;

- «низкий – 1 балл» – изменения не замечены.

Итоговая оценка выводится как средний балл из суммы оценок.

Методический материал:

- подборка заданий по уровням;

- перечень вопросов по пройденному материалу для итоговой аттестации учащихся.

Способы фиксации результатов:

- информационные листы;

- квалификационные турниры;

- конкурсы решения задач;

- выполнение юношеских разрядов и получение рейтинга.

2.4. Оценочные материалы

Основная форма подведения итогов – зачет. Критериями оценки результативности обучения являются уровень теоретической и практической подготовки учащихся (*приложение 1, 2, 3*).

Результаты освоения образовательной программы учащимися заносятся в таблицу:

- полностью освоивших программу дополнительного образования – высокий уровень (9-10 баллов);
- освоивших программу не в полном объеме – средний уровень (5-7 баллов);
- освоивших программу в минимальном объеме – низкий уровень ниже среднего (0-4 балла).

Дополнительный критерий оценивания уровня усвоения образовательной программы – результаты на турнирах.

2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение программы

В основе образовательного процесса по реализации данной программы лежит технология разноуровневого обучения.

Эффективность работы с начинающими шахматистами на этом этапе обучения, опирается на 4 основных педагогических принципа:

1. От простого к сложному – прежде, чем переходить к изучению следующего, более сложного материала, необходимо освоить более простые его составляющие или убедиться в том, что предыдущий материал понят и принят. Задача педагога и состоит во многом в том, чтобы из такой сложной для восприятия начинающим новой игры – шахмат, выделить более легкие для понимания ее составляющие.

2. Доступности – учебный материал, используемый на занятиях, должен соответствовать интеллектуальному уровню обучающихся, быть доступным их пониманию.

3. Повторения – не зря говорится: «повторение – мать учения». Для закрепления пройденного материала необходимо, время от времени обращаться к его повторению. Многократная повторяемость служит также надежному запоминанию и совершенствованию элементов техники игры.

4. Наглядности – имеет особое значение для самых маленьких, начинающих шахматистов, поскольку они не способны к длительной концентрации внимания.

Подготовленный материал должен быть в достаточной степени ярким, интересным, занимательным, и сопровождаться запоминающейся эмоциональной его подачей.

При организации учебных занятий используются методы обучения:

1. Словесный - беседа, рассказ, обсуждение, анализ и др.

2. Наглядный – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентаций и др.

3. Практический – решение задач, турниры, сеанс одновременной игры и др.

Особенностью организации обучения игре в шахматы по данной программе является использование авторской «задачной» методики И.Г. Сухина:

- оптимальная организационная форма проведения занятий - «задачная»;

- обучение игре в шахматы включает в себя три стадии: «доматовую» (без объяснения термина «мат»), тренинг постановки мата в один ход, «матовую» стадию; при этом большую часть времени занимает «доматовые» задания, дифференцированные по возрасту детей.

- система дидактических шахматных заданий включает в себя пять видов постепенно усложняющихся заданий: *ознакомительные, пошаговые, лабиринтные, полилабиринтные и динамические*, каждый из которых последовательно отрабатывается в заданиях: с ладьями; со слонами; с различными сочетаниями ладей и слонов; с ферзями; с различными сочетаниями ладей, слонов и ферзей; с конями; с различными сочетаниями ладей, слонов, ферзей и коней; с пешками; с различными сочетаниями ладей, слонов, ферзей, коней и пешек; с королями; с различными сочетаниями всех фигур (примеры типичных заданий в приложении № 1);

В результате, в соответствии с уровнем шахматных заданий, учащийся овладевает соответствующим учебным материалом:

- на первом уровне (уровне ориентировки) ребенок знакомится с правилами и учится передвигать ту или иную фигуру;

- на втором (уровне реализации) – реализует свои угрозы без противодействия противника;

- на третьем (уровне маршрута) – приобретает навыки в передвижении фигуры по оптимальному маршруту;

- на четвертом (уровне противодействия) – учится следить за клетками, атакованными фигурами противника, и приобретает умение противодействовать противнику;

- на пятом (уровне преодоления) – учитывает лучшие ходы противника и преодолевает его сопротивление.

Дидактические условия:

1) *организационные условия*, касающиеся организации учебного процесса:

а) занятия первого года обучения организованы так, чтобы не было проигравших детей;

б) преобладающей формой организации учебного процесса - задачная;

в) широкое привлечение на занятиях шахматных сказок;

г) использование на занятиях элементов театрализации;

д) создание на занятиях обстановки тайны, секрета;

е) обязательным атрибутом занятий должен быть смех.

2) *процессуальные условия*, касающиеся особенностей использования рассматриваемой системы заданий в учебном процессе:

а) использование в учебном процессе не всей шахматной доски, а ее частей, фрагментов (т.е. фрагментирование), которое позволяет сделать шахматы доступными для разных возрастных групп детей;

б) чередование выполнения заданий на шахматной доске и на ее фрагментах;

в) чередование решения заданий на доске и на диаграммах;

г) достаточно длительная «доматовая» стадия обучения;

д) «игра на уничтожение» как стержень «доматовой» стадии обучения: фигура против фигуры;

е) обязательный занимательный характер шахматных заданий;

ж) использование "живых шахмат" при разыгрывании положений на фрагментах доски.

Эмоциональная атмосфера на занятии гарантируется тем, что каждое шахматное занятие одновременно представляет собой: занятие-сказку (читается дидактическая шахматная сказка);

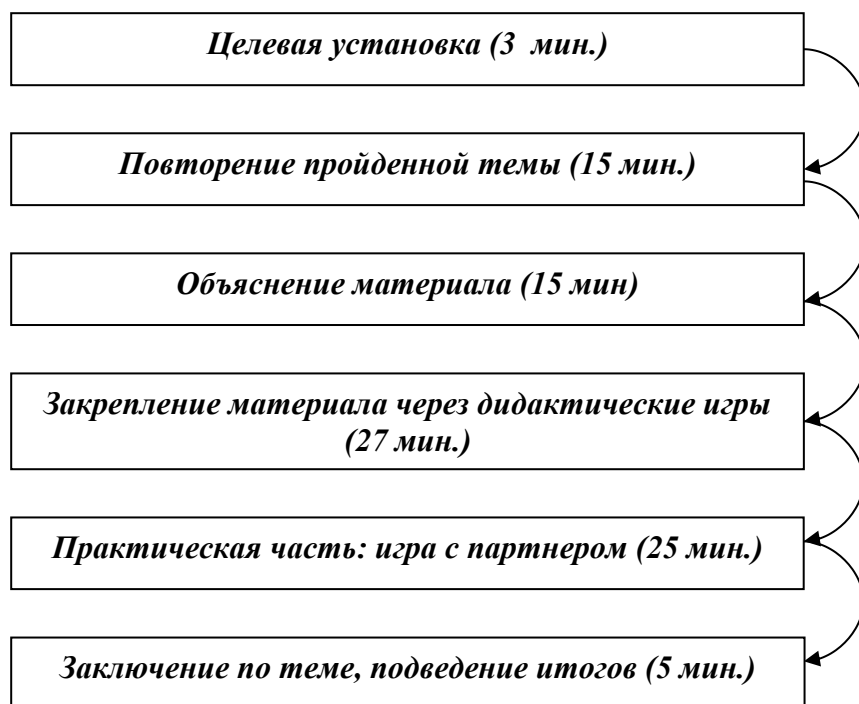
занятие-театр (выполняется небольшая инсценировка); занятие-игру; занятие-смех (использование шуточного материала); занятие-тайну (использование сюрпризов); занятие без проигравших; занятие – погружение в решение занимательных заданий.

Учет всех указанных факторов позволяет сделать шахматные занятия здоровьесберегающими.

Нежелательны: назидательность, увлечение терминами, разветвленные и длинные варианты, требования обязательно доигрывать партии до конца.

Необходимо помнить: ребенок, отстающий сегодня, может догнать и перегнать других уже в ближайшем будущем.

Рекомендуемая структура занятия (90 минут)



Желательно привлечение родителей (особенно детей, проявивших склонность к шахматам) для выполнения домашних заданий, воспитателей для заполнения досуга детей посредством шахматной игры и для координации воспитательного процесса.

Знакомство с шахматами.

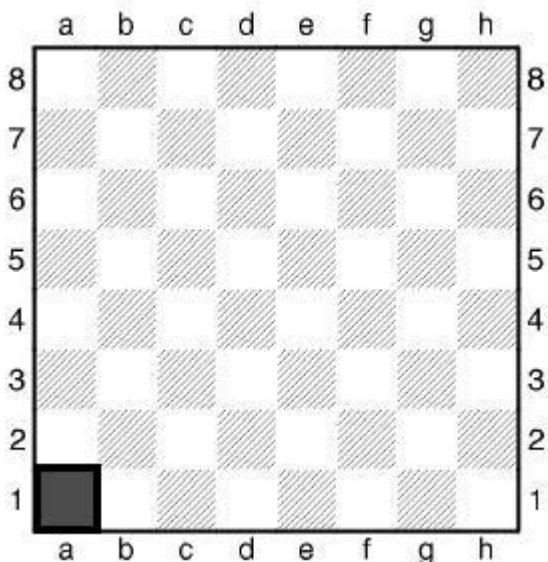
В какие игры ты умеешь играть? Конечно, в самые разные! Может быть, даже играешь в шахматы — родители научили. Правда получается это у тебя ещё не очень хорошо. Папу обыграть пока никак не удаётся.

Не беда! После того, как ты прочитаешь эту книгу — с папой легко справишься.

С чего же мы начнём? Со знакомства с этой древней игрой. ШАХМАТЫ родились в одной прекрасной стране с названием Индия 2000 лет назад. Название этой игры очень загадочное, но в переводе на русский язык всё достаточно просто. «Шах» — это Король, а «Мат» — это конец. Вместе получается «Конец Королю».

Индийский Шах-Падишах очень полюбил эту игру и играл в неё все дни и ночи напролёт. А когда к нему приезжали гости из других стран, шах обязательно дарил им шахматный набор.

Со временем шахматы разъехались по всему свету, и сейчас в эту замечательную игру играют во всех странах мира. Долго-долго путешествовали шахматы в Россию. Между Индией и Россией высокие горы и большие пустыни. Поэтому в нашу страну дорогим гостям шахматам пришлось плыть на кораблях-ладьях через моря-океаны.



Перед вами шахматная доска. Это поле сражения, состоящее из белых и чёрных клеток. Всего на доске их 64 — 32 белых и 32 чёрных. По краям доски сверху и снизу буквы, а справа и слева цифры.

Как правильно поставить шахматную доску? Тебе надо запомнить одно важное правило: поле a1 должно находиться у того, кто играет белыми фигурами под левым локтем, оно всегда (!) чёрного цвета.

Фигуры ещё хотят поспать в своей шахматной коробке, а тебе уже не терпится пригласить их к знакомству. Большая просьба — относись к фигурам с огромным уважением. Это не игрушки! Среди них есть настоящие царские особы. Не вытряхивай шахматы, а доставай их по очереди и сразу ставь на стол, чтобы фигуры не катались и не падали на пол. При падении от Их Величеств могут отлететь короны. Затем при игре трудно будет разобраться, где король, а где ферзь. Слон потеряет часть шлема и станет похожим на пешки, а конь утратит уши и гриву и станет не твоим боевым спутником, а клячей-водовозом.

Шахматные фигуры

Из этой статьи Вы узнаете об основных действующих лицах любой шахматной баталии. Естественно, это шахматные фигуры, насчитывающие шесть различных видов: король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. По два комплекта у каждого из соперников... Попробуйте догадаться, какие именно? Конечно, белые и черные. В шахматы играют два соперника: один из них - белыми фигурами, второй - чёрными. У каждого из противников по 16 фигур - один король, один ферзь, по две ладьи, по два слона, по два коня да по восемь пешек.

Шахматный Король – Его Величество, он в партии самый высокий и самый заметный, еще бы нет. На шахматной доске его фигура похожа на человечка с короной на голове в виде пики или креста. А вот ручек и ножек у него не хватает! На демонстрационной шахматной доске и на диаграммах в шахматных книгах, задачниках и тетрадах король выглядит немного иначе, обычно это изображение царской короны с крестом наверху. В каждой армии (шахматных наборах соперников) королей всего лишь по одному: чёрный и белый. В честь Шахматного Короля – Шаха игра и стала Шахматами называться.



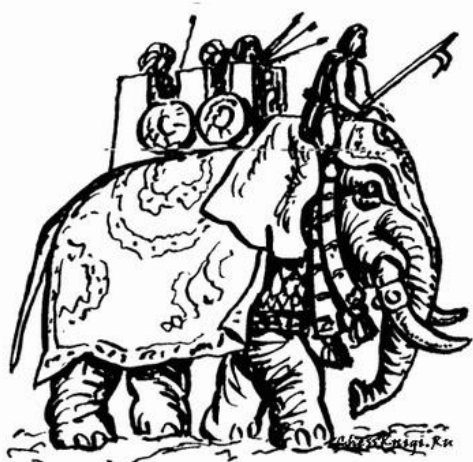
Шахматный Ферзь – фигура ростом вышла чуть меньше короля. А еще у него на голове есть небольшая круглая шапочка (корона). На демонстрационной шахматной доске у ферзя Вы увидите красивую корону с пятью остроконечными зубцами. В древние времена в Индии главного военачальника именовали визирем или ферзью. А в вот в странах Европы эта шахматная фигура приобрела имя шахматной королевы или дамы. В России же сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – ферзь. Нет, не привык русский народ, чтобы ими женщины управляли! Но всё же в стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – Ферзь Всяческая. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по шахматной доске разными способами. В начале шахматной партии ферзей каждого соперника по одному.



Шахматная Ладья на доске весьма напоминает крепостную неприступную башню. А во Франции и в других странах мира она так и называется – Тура (башня, крепость). Кстати, подобные боевые крепости могли не только стоять на земле, но и передвигаться. В Россию шахматы из Индии так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались ладьями), что эта фигура в итоге и превратилась в ладью. Да и сами старинные шахматные ладьи в России были очень похожи на корабли. Но в шахматы сегодня играют во всём мире, и фигуры везде должны быть одинаковы. Вид фигуры в конечном результате изменился, она стала похожа



на башню, название же осталось прежним. Ладей в каждом войске по две.



Шахматный Слон. А фигура на слона совсем и не похожа. Правда, давным-давно шахматный слон был слонем – это подтверждают старинные шахматные наборы в Эрмитаже. Но в нашей холодной стране ведь слоны не везде водятся, да и, если упадёт шахматный слон со стола, то хобот и хвост могут отвалиться, больно хрупкая фигура. Поэтому со временем на шахматной доске и появилась фигура, похожая на человечка, который и управлял этим могучим животным. Кстати, слоны перевелись не только в России. Как только не называют эту фигуру в других странах: и офицером, и стрелком, и гонцом, и епископом, и даже... шутом! Слонов в каждой армии по два.

Шахматный Конь. Фигуру коня никогда ни с кем не перепутаешь. Какое-то время конь таскал своего наездника на себе. Теперь же об этом говорит лишь название шахматного коня в западных странах Европы. Там эту фигуру кличут и кавалером, и наездником, и рыцарем, и всадником.

Прежде всего, гордый конь решил скинуть с себя своего седока – решил, что сам прекрасно справится. Да ещё за долгое время конь потерял длинные ноги и хвост. Осталась лишь лошадиная голова. Но очень лихая – прыгает! В славянских странах за свои прыжки его прозвали прыгуном и скакуном. Шахматных коней у противников по два.





Шахматная Пешка – маленький человечек в круглом шлеме. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта **шахматная фигура** так называется. Шахматные пешки ходят только вперёд. Их смело бросают в бой на врага и особо не жалеют. Но части пешек доверяют особую почётную роль – охрану Его Королевского Величества. Почти во всех странах пешки – это воины, солдаты. Но в совсем не мирной когда-то Германии, пешки стали мирными крестьянами. В некоторых странах они превратились в животных. Интересно посмотреть на экспонаты петербургской Кунсткамеры. В залах Якутии около юрт-ладей лежат пешки-тюлени, а в Монголии – стадо пешек-овечек собралось атаковать врага. Пешек в каждой армии больше всего – по восемь.

DOOC SPUTNIK

2.6. Список литературы

2.6.1. Список библиографических источников

1. Губницкий С.Б. и др. Полный курс шахмат. - М.: АСТ Фолио, 2002. – 544 с.
2. Панченко Александр. Теория и практика миттельшпиля. – М.: Рипол, 2004. – 256 с.
3. Пожарский В. Шахматный учебник. - Ростов-на-Дону, Феникс, 2002. – 416 с.
4. Пожарский В. Шахматный учебник на практике. – Ростов-на -Дону, Феникс, 2002. – 384 с.
5. Тарраш З. Учебник шахматной стратегии (в двух томах). – М.: АСТ, 2003.
6. Чехов В., Архипов С., Комляков В. Программа подготовки шахматистов IV-II разрядов. М., 2007.
7. Шахматная энциклопедия (Линдер В.И., Линдер М.И.) – М.: АСТ, 2003. – 320 с.
8. С.В.Кульневич, В.Н. Иванченко Дополнительное образование детей: практическое пособие – М.: «Учитель», 2005 – 336 с.
9. Т.Н Гущина, Е.Б. Евладова, А.В.Золотарёвой Интеграция общего и дополнительного образования: практическое пособие/ Е.Б. Евладовой А.В. Золотарёвой – М.: АРКТИ, 2006 – 220 с.
- 10.Н.И. Дереклеева Мастер-класс по развитию творческих способностей учащихся. – М.: 5 за знания, 2008. – 224с.
11. Л.П. Макарова Организация экспериментальной работы в образовательном учреждении / Л.П. Маакрова. – Волгоград: Учитель, 2008 – 159 с.
- 12.Н.К. Беспятова Программа педагога дополнительного образования: От разработки до реализации / сост. Н.К. Беспятова. – М.: Айрис-пресс, 2003. – 2003. – 176 с.
13. С.В. Адаменко. А.Г. Лазарева Дополнительное образование детей: / С.В. Бобрышев, Е.С. Туренская, Н.Я Тарасова. – М.:Илекса; Народное образование; Ставрополь: Сервисшкола, 2004. – 296 с.
14. С.А. Лапковская Интеграция общего и дополнительного образования детей В контексте решения задач разработки в реализации базовой структурно-функциональной модели // Воспитание и дополнительное образование.- НИПК и ПРО - 2007 - №3
15. Е.В. Бондаревская Учителю о личностно-ориентированном образовании. – Ростов-на-Дону: РГПУ, 1998. – 187 с.

2.6.2. Литература для обучающихся

- 1.Пожарский В.А. Учебник шахматной игры. РСН, М., 2005
2. Каспаров Г.К. Мои великие предшественники (в 5 т.). Рипол Классик, М., 2003.

3. Дворецкий М.И. Учебник эндшпиля Марка Дворецкого. Харьков. «Факт», 2006 – 496с.
4. Дорфман И.Д. Метод в шахматах: Критические позиции. Харьков. «Факт», 2007 – 208с.
5. Нанн Джон. Шахматы. Практикум по тактике и стратегии. Москва. «Русский шахматный дом». 2012. – 368с.
6. Панченко А.Н. Теория и практика миттельшпиля. Москва. «Рипол Классик». 2004. – 256с.
7. Нимцович Арон. Моя система. Москва. «Русский шахматный дом». 2003. – 297с.11
8. Чехов В., Комляков В. Программа подготовки шахматистов IV-II разрядов. М., «Можайский полиграфкомбинат». 2007.
9. Авербах Ю. Котов А. Юдович М. «Шахматная школа», Ростов-на-Дону, изд-во «Феникс», 2000г.
10. Авербах Ю. Котов А. Тайманов М. и др. «Шахматная академия. 24 лекции», Ростов-на-Дону, изд-во «Феникс», 2003г.
11. Блох М. «600 комбинаций» М. 2001г.
12. Волчок А.С. «Уроки шахматной тактики», Николаев, изд-во «Атолл», 2003г.
13. Калиниченко Н.М. «Энциклопедия шахматных комбинаций» М. 2003г.
14. Калиниченко Н.М. «Энциклопедия шахматных окончаний» М. 2003г.
15. Костров В. Рожков П. «Решебник. 1000 шахматных задач». Кн. 1, 2, 3 год. Изд-во «Литера», С.-Петербург, 2001г.
16. Костров В. Белявский Б. «Решебник. 2000 шахматных задач». Кн. 1, 2, 3 год. Изд-во «Литера», С.-Петербург, 2003г.
17. Костров В. Белявский Б. «Как играть шахматные окончания. Тест-партии». Изд-во «Литера», С.-Петербург, 2003г.
18. Сухин И.Г. «1000 самых знаменитых комбинаций» М. 2001г.

2.6.3. Перечень интернет-ресурсов

Официальные сайты

[Международная шахматная федерация -ФИДЕ](#)

[Ассоциация шахматистов профессионалов](#)

[Европейский шахматный союз Международная федерация заочных шахмат ИКЧ Ф](#)

[Шахматная федерация Москвы](#)

[Клуб имени М. И. Чигорина \(Санкт -Петербург\)](#)

[Шахматный клуб и м. Петра Измайлова \(г.Томск\)](#)

[Омский городской шахматный клуб](#)

[Шахматный клуб "Маэстро " \(г. Бердск к\)](#)

Сайт Новосибирского городского шахматного клуба

Российские игровые сайты

1. window.edu.ru «Школа шахмат»
2. window.edu.ru «Учимся играть в шахматы»
3. window.edu.ru «Развиваем интеллект»
4. window.edu.ru «Научится играть в шахматы самостоятельно»
5. window.edu.ru «Общая психология»
6. window.edu.ru «Возрастная психология»
7. window.edu.ru «Педагогическая психология»
8. www.crestbook.com
9. www.chesspro.ru
10. www.russiachess.org
11. www.chessplanet.ru www.playchess.com.

DOOC SPUTNIK

**Промежуточная аттестация обучающихся 1 года обучения:
Теоретические задания.**

1. Знание понятия «шах».

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- *это нападение на короля;*
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

2. Знание понятия «мат».

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

3. Знание понятия «пат».

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
- это нападение на короля.

4. Знание понятия «вилка».

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.

Выбрать тот ответ, который доказывает, что партия закончилась выигрышем белых:

- 1-0;
- ½-½;
- 0-1.

Практические задания.

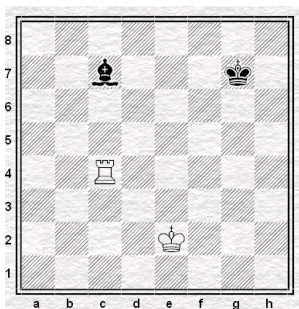
1. Умение ходить фигурами.

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

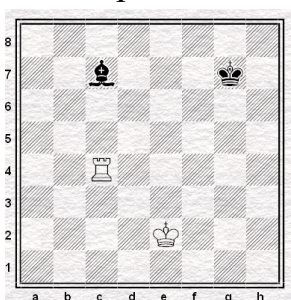
Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая

ладья убить слона?:



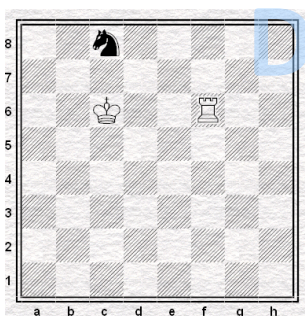
3. **Умение ставить «шах».**

Шах королю:



4. **Умение ставить «мат».**

Мат в 1 ход:



5. **Умение видеть «пат».**

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Промежуточная аттестация обучающихся 2 года обучения

Теоретические задания.

1. Знание «правила квадрата пешки».

«Правило квадрата пешки» - это...:

- если король слабой стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка задерживается;
- если король сильнейшей стороны находится в квадрате пешки или при своём ходе вступает в этот квадрат, то пешка превращается в ферзя.

2. Знание «оппозиции».

«Оппозиция» - это...:

- это противостояние королей на нечетное количество клеток;
- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

3. Знание классификации дебютов.

Определить дебют по классификации дебютов (открытый, полуоткрытый, закрытый):

E4E5

1. Открытый дебют
2. Полуоткрытый дебют
3. Закрытый дебют

D4 E5

1. Открытый дебют
2. Полуоткрытый дебют
3. Закрытый дебют

E4 E6

1. Открытый дебют
2. Полуоткрытый дебют
3. Закрытый дебют

4. Знание понятия «дебют».

«Дебют» - это...:

- это середина шахматной партии;
- это начало шахматной партии;
- это конец шахматной партии.

5. Знание понятия «пешечный прорыв».

«Пешечный прорыв» - это...:

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью

DOOC SPUTNIK

жертвы одной или несколько пешек;

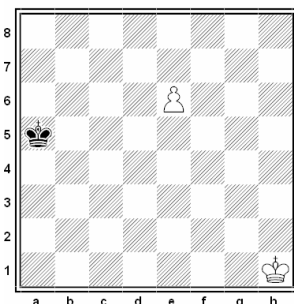
- это нападение дальнбойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура;

- это домик для короля.

Практические задания.

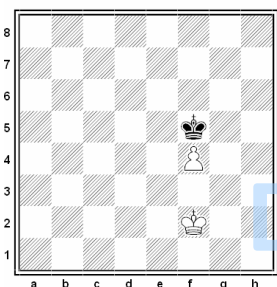
1. **Умение пользоваться «правилом квадрата».**

Ходит ли черный король в квадрат пешки?



2. **Умение пользоваться «правилом квадрата».**

Соблюдая правило оппозиции, королей сыграть черными в ничью:

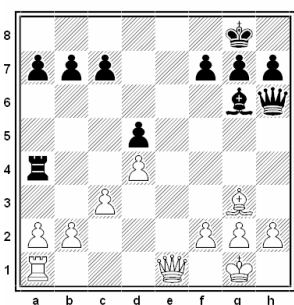


3. **Умение разыгрывать дебюты.**

Разыграть один из вариантов дебюта 4 коней и записать на листочке.

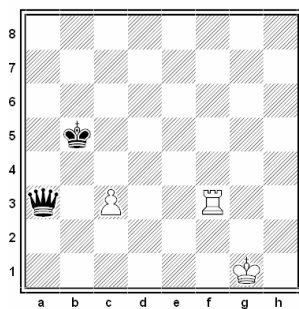
4. **Умение применять тактические удары на практике.**

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью двойного удара:



5. **Умение применять тактические удары на практике.**

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью открытого нападения:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

DOOC SPUTNIK

**Промежуточная аттестация обучающихся 3 года обучения
Теоретические задания.**

1. Знание истории шахмат.

Первый российский чемпион мира по шахматам?

- а) Алёхин; б) Карпов;
в) Крамник; г) Смыслов.

2. Знание понятия «миттельшпиль»:

Учащимся предлагается из 3 вариантов ответа выбрать правильное определение «дебюта»:

- это середина шахматной партии;
- это начало шахматной партии;
- это конец шахматной партии.

3. Знание понятия «отдаленная проходная пешка».

Учащимся предлагается из 3 вариантов ответа выбрать правильное определение «отдаленная проходная пешка»:

- это проходная пешка, расположенная на противоположной стороне доски от других пешек;
- это пешка, у которой на пути и на соседних вертикалях нет вражеских пешек;
- это пешка, которая через ход станет ферзем.

4. Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать тот, в котором раскрывается правило «блуждающего квадрата»:

- если блуждающий квадрат достиг края доски, то одна из пешек проходит в ферзи;
- если блуждающий квадрат достиг края доски, то король слабейшей стороны останавливает все пешки.

5. Знание понятия «минированные поля».

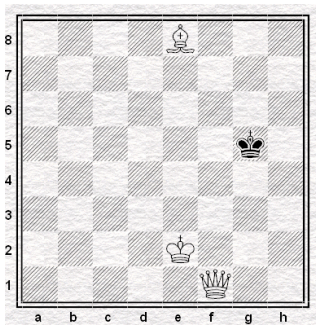
Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «минированные поля»:

- это поля, попадание на которые неизбежно приводит к цугцвангу;
- это поля, на которые не может встать король.

Практические задания.

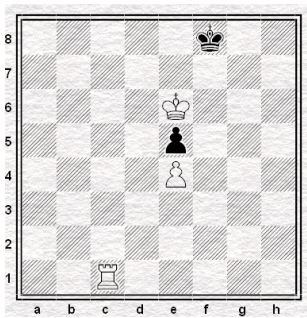
1. Умение решать задачи на мат в 2 хода.

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 2 хода.



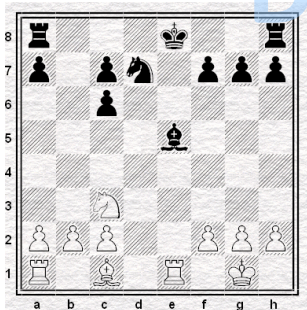
2. **Умение решать задачи на мат в 3 хода.**

Учащимся предлагается решить задачу на мат в 3 хода.



3. **Умение применять тактические удары на практике.**

Учащимся предлагается решить диаграмму и выиграть фигуру.

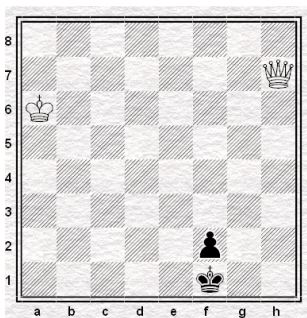


4. **Умение разыгрывать дебюты.**

Ребенку предлагается разыграть дебют «Сицилианская защита».

5. **Умение правильно применять приемы эндшпиля.**

Учащимся предлагается оценить позицию и определить, чем закончится партия, разыграв позицию:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

DOOC SPUTNIK

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ**А**

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырёхзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Непременный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легалья»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при

выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Оскар — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король поддвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстреей подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за

слона и пешку и т. п.

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур и/или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.